

TattooZine

Quadrinhos da Aurora Pós-Humana
enquanto prática artística de tatuagem



Rennan Queiroz

Ciberpajé

Rennan Queiroz & Ciberpajé

TattooZine

Quadrinhos da Aurora Pós-Humana
enquanto prática artística de tatuagem



Marca de Fantasia

Parahyba, 2023

Catálogo na publicação
Elaborada por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Q3t

Queiroz, Rennan

Tattoozone: quadrinhos da aurora pós-humana enquanto prática artística de tatuagem / Rennan Queiroz, Ciberpajé. – João Pessoa: Marca de Fantasia, 2023.

Livro em PDF

ISBN 978-85-7999-103-5

1. Tatuagens. 2. Quadrinhos. I. Queiroz, Rennan. II. Ciberpajé. III. Título.

CDD 391.65

Índice para catálogo sistemático

I. Tatuagens

TattooZine

Quadrinhos da Aurora Pós-Humana enquanto prática artística de tatuagem

Rennan Queiroz & Ciberpajé
Série Quadrinhos poético-filosóficos, 14. 2023, 196p.



MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A
Parahyba (João Pessoa), PB. Brasil. 58046-033
marcadefantasia@gmail.com
<https://www.marcadefantasia.com>

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia, CNPJ 09193756/0001-79 e um projeto de extensão do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais, do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

Editor/designer: Henrique Magalhães

Conselho editorial

Adriano de León - UFPB	Marcelo Bolshaw - UFRN
Alberto Pessoa - UFPB	Marcos Nicolau - UFPB
Edgar Franco - UFG	Marina Magalhães - UFAM
Edgard Guimarães - ITA/SP	Nílton Milanez - UESB
Gazy Andraus - FAV-UFG	Paulo Ramos - UNIFESP
Heraldo Aparecido Silva - UFPI	Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP
José Domingos - UEPB	Waldomiro Vergueiro - USP

Imagem da capa: Ciberpajé & Rennan Queiroz

Este livro baseia-se na dissertação intitulada “Processos criativos na tatuagem: releituras da Aurora Pós-Humana aplicadas a um flashbook de tatuagem enquanto prática artística” apresentada por Rennan Pereira Queiroz em 2023 ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Mestrado, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do título de Mestre em Arte e Cultura Visual, sob orientação do Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

Sumário

Apresentação	7
O inusitado encontro do quadrinho, do fanzine, da performance e da tatuagem. Ciberpajé	
Introdução	10
1. Tatuagem enquanto prática artística	16
1.1. As possíveis origens da prática da tatuagem	16
1.2. Evolução da prática de inserção de tinta na pele	19
1.3. Pele enquanto suporte	24
1.4. Tinta	27
1.5. As práticas da tatuagem ao redor do mundo	28
1.6. Ressurgimento da tatuagem	34
1.7. Relações entre a tatuagem e a arte	39
1.8. Tatuagem e performance	58
1.9. Tatuagem no Brasil	69
1.10. Evolução das máquinas de tatuagem	71
1.11. Tatuagem na contemporaneidade	76
1.12. Processo na tatuagem	77
1.13. Tatuagem enquanto <i>process art</i>	78
1.14. <i>Flashbooks, Flash sheets e Prints</i> : origens históricas	79



2. Aurora Pós-Humana	83
2.1. Introdução ao universo ficcional da Aurora Pós-Humana	83
2.2. Edgar Franco: biografia e obras	86
2.3. Aurora Pós-Humana: poéticas e reflexões	89
2.4. Expansão do universo ficcional transmídia	96
3. Tatuagem, arte e tecnologia	98
3.1. A tatuagem no contexto tecnológico	100
3.2. Reverberações da obra enquanto ambientação artística	106
4. <i>Flashbookzine</i> de tatuagem na Aurora Pós-Humana	107
4.1. Aurora Pós-Humana sob a perspectiva da tatuagem	109
4.2. Processos criativos através das releituras	115
4.3. Produção das ilustrações	118
4.4. Produção do <i>Flashbookzine</i> “KZulovo”	140
4.5. Poéticas do <i>Flashbookzine</i> da Aurora Pós-Humana	150
4.6. Reverberações da prática artística	151
Considerações finais	175
Referências bibliográficas	182
Autores	194



Apresentação

O inusitado encontro do quadrinho, do fanzine, da performance e da tatuagem

Quando fui procurado por Rennan Queiroz para falar-me de seu interesse em realizar uma pesquisa de mestrado envolvendo a tatuagem e o universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana criado por mim, fiquei instigado e curioso para conhecer a sua proposta de investigação incluindo a prática artística da tatuagem. O trabalho de Rennan como tatuador na cidade de Goiânia é reconhecido, inclusive com premiações, com destaque para a sua atuação no estilo chamado de lineart, e a sua intenção de refletir sobre a tatuagem como uma legítima expressão artística, buscando sua legitimação no contexto da academia, lembrou-me também de meu movimento acadêmico no sentido de legitimar os quadrinhos e os fanzines como as singulares e incríveis expressões artísticas que são, algo que tenho feito em meus 30 anos na universidade.

Assim como as histórias em quadrinhos e os fanzines, a tatuagem sofreu e ainda sofre preconceitos que a colocam em uma situação marginal no contexto das expressões artísticas, e mesmo com sua difusão nas últimas três décadas, saindo de algo tido como execrável e restrito a certos grupos e tribos sociais para uma aceitação maior e uma popularização entre as novas gerações do século XXI, a sua valorização como expressão artística é rara e as pesquisas parcas.

A investigação singular de mestrado de Rennan Queiroz, desenvolvida na linha de pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de

Criação do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás buscou trazer luz à linguagem da tatuagem objetivando auxiliar na legitimação da sua perspectiva artística e amplificar as linguagens e suportes expressivos da Aurora Pós-Humana, apresentando os processos criativos da tatuagem enquanto arte, utilizando fundamentos teóricos da arte contemporânea e apropriando-se do universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana para criar e desenvolver duas experiências artísticas, a primeira no território do digital e a segunda em uma ação performática na tradição da tatuagem no suporte pele humana. A pesquisa buscou historicizar a tatuagem e apresentar suas conexões recentes com o âmbito da arte contemporânea apresentando exemplos de artistas que a utilizam como forma expressiva de suas performances e também a relação da sua prática com o contexto das artes digitais e do universo hiperinformacional utilizando como arcabouço ficcional a Aurora Pós-Humana, que teve um capítulo dedicado a ela.

A minha posição de orientador da pesquisa mudou para a de coautor, na fase final - apresentada no capítulo 4 desse livro - durante a elaboração e execução da prática artística de mestrado, quando com muito entusiasmo Rennan e eu concebemos e executamos o projeto para a ação performática “Flashbookzine KZulovo”, que partiu da criação de KZulovo, uma HQ poético-filosófica desenvolvida por nós no contexto do universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana. Ela surgiu conceitualmente como um desdobramento de outra HQ chamada Ovo e trata da temática mais emergente desse universo, a tecnognose e as buscas transcendentais em contraste com o binarismo anticósmico. A narrativa da história em quadrinhos, publicada como um fanzine, foi pensada com uma imagem por página já no intuito da realização de seu desdobramento transmídia, ou seja, ter as artes de suas páginas tatuadas na pele de interatores(as) interessados(as) em carregá-las resignificando-as e recontextualizando-as, sendo essa

proposição transmidiática performática uma ação inédita na Aurora Pós-Humana. Eu e Rennan Queiroz alternamos os desenhos na criação da narrativa e eu fiquei responsável pelo texto poético enquanto ele realizou a ação performática de tatuar a obra em treze interatores. As artes foram pensadas para explorar o estilo lineart de tatuagem e permitir que fossem tatuadas nos interatores durante o evento “Festival de Artes Ciberpajelas III”, realizado como ação de extensão da UFG pelo Grupo de Pesquisa Cria_Ciber coordenado por mim, que aconteceu no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia, entre os dias 26 e 27 de novembro de 2022. Todos os tatuados receberam um exemplar do zine Kzulovo com a narrativa completa e agora carregam em suas peles parte dessa narrativa. Essa ação performática de tatuar uma história em quadrinhos completa publicada como zine na pele de voluntários, segundo nossas pesquisas, é algo inédito no mundo, e foi elogiada por nomes importantes do quadrinho brasileiro como Bira Dantas, Gazy Andraus e Gian Danton.

Assim, a pesquisa conectou de forma singular quatro linguagens artístico-expressivas: a história em quadrinhos, o fanzine, a performance e a tatuagem. Este livro é o resultado dessa investigação instigante e deixa-nos alegres e honrados, como seus autores, vê-lo integrar a série “Quadrinhos Poético-Filosóficos” da Editora Marca de Fantasia, que já havia incluído em seu acervo digital a versão em PDF do fanzine KZulovo. Nossa gratidão a todos os que permitiram a viabilização da pesquisa e a publicação desse livro, especialmente à Universidade Federal de Goiás e ao editor Henrique Magalhães.

Tenham uma leitura proveitosa. Um forte abraço pós-humanista.

Ciberpajé

Introdução

A tatuagem é uma prática que possui um prisma analítico que engloba diversas perspectivas e que possibilita o levantamento de inúmeros debates. Em aspectos antropológicos, a tatuagem é percebida como um evento cultural que demonstra o modo em que esses sujeitos – que possuem uma marca corporal que os identifica – inserem-se em um ambiente e como acontecem as relações entre eles. Do ponto de vista sociológico, a tatuagem é vista como um símbolo gráfico que influencia na interação entre as pessoas de uma determinada sociedade, grupo ou tribo, além de observar a forma que elas se organizam em uma estrutura própria. Já nos termos psicológicos, a prática da tatuagem é, na maioria das vezes, examinada sob a ótica analítica. Trata-se, nesse sentido, da análise dos significados que as marcas possuem para os tatuados e para os observadores, além do aspecto da construção da personalidade, fetichismo e projeção aos ídolos (SAD, 2016, p. 14-15).

Via de regra, a tatuagem é uma prática de transformação e ornamentação corporal de origem milenar, caracterizada pela introdução de pigmentos coloridos na pele, aplicados por meio de golpes feitos por objetos pontiagudos que foram evoluindo no decorrer da história, com o objetivo de fixar permanentemente uma imagem no corpo. Essa prática está presente desde os primórdios da humanidade, tendo registros de, no mínimo, 5,2 mil anos com a descoberta do corpo de Ötzi, o “homem do gelo” encontrado na região montanhosa dos Alpes-França, com um alto grau de preservação e possuindo marcas de tatuagens em sua pele (ARAÚJO, 2005, p. 8-16).

As marcas infligidas na pele proporcionam a criação e/ou afirmação de um aspecto identitário ao inserir passagens, sentimentos

e interesses estéticos na pele, possibilitando que o indivíduo crie a sua própria narrativa biográfica. Dessa forma, a tatuagem torna-se uma ferramenta em que o sujeito conta as suas histórias e cria uma percepção de si relacionada com a opinião dos outros, em que a subjetividade do indivíduo é um esforço contínuo de aparência (LE BRETON, 2004, p. 21).

A prática da tatuagem – censurada, perseguida, reprimida, marginalizada, sentença de morte, símbolo de resistência, marca de inclusão/exclusão, rito pessoal de passagem ou amuleto de proteção – não se limita somente a um grupo de técnicas corporais, mas compõe em si um conjunto de significados históricos, em que os sujeitos se produzem e são produzidos no aspecto de constituição psíquica, sejam eles sob a ótica cultural ou social (LE BRETON, 2004, p. 40-41).

A atividade da tatuagem passou por diversos contextos sociais no decorrer da história. Em seu sentido mercadológico, o qual conhecemos hoje, ela só foi inserida de forma definitiva no mundo ocidental no século XVIII, por viajantes e marinheiros. Nos séculos XIX e início do século XX, ela foi assumindo um papel de marginalização e estigma social, visto que as pessoas que realizavam e/ou possuíam tatuagem estavam, normalmente, à margem da sociedade, reforçando o seu aspecto pejorativo que relacionava esse símbolo corporal com a barbárie e com a criminalidade, conforme abordado por Le Breton (2004). Dessa forma, a atividade e a aceitação da tatuagem foram e continuam sendo influenciadas pelo contexto histórico.

Pode-se relacionar a prática da tatuagem com a atividade do artesanato, visto que a relação entre o tatuador e o tatuado é, predominantemente, a de prestação de serviços. No entanto, em alguns casos a tatuagem ganha a autonomia artística livre das amarras mercadológicas, que desperta a atenção do público que busca, a cada dia, novas formas de expressar-se através de obras únicas.

Essa liberdade de criação está diretamente ligada à popularidade da atividade, diante da enorme divulgação por meio de *realities shows*, livros e revistas de imagens de tatuagens. Ademais, na contemporaneidade, temos as redes sociais como o *Facebook* e o *Instagram*, além de aplicativos como o *TattooDo*¹, que contribuem para a disseminação e visualização de conteúdos referentes à essa prática. Nestas plataformas os profissionais da tatuagem conseguem divulgar o seu trabalho, ampliando o interesse das pessoas que buscam um estilo específico.

De modo geral, a prática da tatuagem não é identificada como relativa ao campo artístico, mas sim ao campo cultural. Entretanto, conforme observado por Sad (2016, p. 15) há características da tatuagem que são relacionadas diretamente às práticas artísticas: o desenho, a escolha cromática, a pintura, as composições visuais, entre outros aspectos. Além disso, diante dos comportamentos dos materiais e do seu suporte, no caso, a pele de uma pessoa, é possível relacionar o processo da tatuagem ao conceito da arte contemporânea conhecida como *process art*, que possui como base conceitual o comportamento dos materiais e especificidades dos meios, conforme abordado por Kristine Stiles e Peter Selzs (2012, p. 686); tendo em vista que cada projeto artístico de tatuagem necessita ser desenvolvido respeitando as particularidades do corpo de uma determinada pessoa. Logo, essa prática torna-se específica e dependente das propriedades do corpo.

Apesar de a tatuagem não ser considerada ou legitimada como “arte” – no sentido da arte contemporânea – existem momentos em que ela é apoderada e utilizada por artistas em seus projetos. Nesse

1. *TattooDo* é uma empresa privada com sede em Copenhague-Dinamarca, ela funciona como uma plataforma online para profissionais de tatuagem divulgarem os seus trabalhos, através de um aplicativo para *smartphones* e um site. A empresa foi fundada em 2013 por Ami James, Johan Plenge e Mil *Thobo-Carlson*. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/heatherfarmbrough/2018/09/30/tattatoodo-launches-global-booking-platform-to-disrupt-tattoo-industry/?sh=4bdabae818b7>. Acesso em: 14 abr. 2023.

sentido, a tatuagem assume um papel de ferramenta para a produção de determinada obra, deixando de lado o seu desenvolvimento e evidenciando apenas o resultado final. Ao destacar o processo da tatuagem é possível criar conexões entre o método e a arte contemporânea, especificamente com a *process art*.

Conforme abordado por Mike Featherstone (2003, p. 7), desde a década de 1970 a atração por modificações corporais tem ressurgido. Grupos urbanos têm adotado a tatuagem como uma marca corporal, além do mais, a *body art* e o *body modification*² proporcionam uma releitura do corpo, evidenciando-o como instrumento da ação artística.

Acerca das ferramentas metodológicas utilizadas na pesquisa, Richardson et al. (1999, p. 22), pontua que o “método” nada mais é do que o percurso ou maneira para se chegar a determinado objetivo ou fim, já as “metodologias” são as técnicas e princípios utilizados por determinado método. Assim sendo, é necessário que toda pesquisa científica determine, claramente, quais serão os processos metodológicos que serão utilizados.

Nessa perspectiva, a natureza deste trabalho classifica-se como pesquisa aplicada (SILVA, 2010, n.p), pretendendo gerar mais conhecimentos de aplicação prática, objetivando a solução de problemas específicos. Dessa maneira, com esses objetivos, este estudo pode ser definido como uma pesquisa exploratória e descritiva. Segundo Antônio Carlos Gil (2002, p. 41), as pesquisas exploratórias têm como objetivo possibilitar maior proximidade com a problemática, com o objetivo de torná-la mais explícita ou para construir hipóteses, incluindo levantamentos bibliográficos e entrevistas. Dessa forma, a pesquisa assume um papel autobiográfico, visto que o objeto de estudo está presente no cotidiano do pesquisador. Assim,

2. Conforme Camilo Braz (2005, n.p), o termo ‘body modification’ refere-se a uma longa lista de práticas que incluem o piercing, a tatuagem, o branding, o cutting, as amarrações e inserções de implantes para alterar a aparência e a forma do corpo.

as pesquisas descritivas têm como objetivo fundamental a descrição de características de determinada sociedade ou fenômeno, estabelecendo possíveis relações, ou não, com as variáveis dentro de uma determinada amostra (GIL, 2002, p. 41).

Com o objetivo de proporcionar um melhor andamento do trabalho, optamos por utilizar o método técnico de “levantamento”, visto que tal procedimento, segundo Antônio Carlos Gil (2002, p. 50), engloba etapas que incluem o levantamento bibliográfico, a análise e a reflexão acerca dos dados levantados. Conforme Michel Foucault (2008, p. 35), tal investigação discursiva, dependendo do seu resultado, irá estruturar, expor o discurso e as potencialidades epistemológicas da formação discursiva, contribuindo, assim, para consolidação de uma episteme mais fundamentada.

O objetivo desta pesquisa é fazer uma análise do processo criativo presente na tatuagem – em projetos que extrapolam a demanda mercadológica e assumem o caráter artístico – utilizando como proposta basal o universo transmidiático da Aurora Pós-Humana, criada pelo artista e também professor Edgar Franco (Ciberpajé).

A princípio, em minha prática artística, realizei um experimento com a tatuagem em um novo suporte digital, em realidade aumentada, propondo uma reconfiguração e apropriação de criaturas da Aurora Pós-Humana. Em uma segunda etapa, utilizei um dos conceitos presentes no universo da tatuagem, abordados por Mayer (2010, p. 16), o chamado “Flashbook”; esse processo é uma espécie de suporte para desenhos artísticos, podendo ser uma folha (conforme a figura 3) ou um livro com trabalhos artísticos voltados para tatuagem. Para construir esse projeto foi preciso desenvolver certas releituras de elementos presentes neste universo para depois analisar, detalhar e refletir sobre cada etapa da construção do zine. Assim, a pesquisa exploratória composta de investigações com outros artistas irá refletir no desenvolvimento do próprio projeto.

No primeiro capítulo, é realizada uma abordagem da tatuagem sob uma perspectiva artística, trazendo a sua conceituação histórica, a evolução dos materiais utilizados, a sua relação com o campo artístico, a apropriação que fazem dela em obras de arte e uma breve introdução sobre essa prática no Brasil. Além disso, ocorre uma breve discussão sobre o tema do *flashbook*.

No segundo capítulo são abordadas as bases conceituais do universo ficcional transmidiático da Aurora Pós-Humana, analisando os processos criativos do criador da obra, Edgar Franco, além de seus desdobramentos em diversas plataformas sob a ótica de vários artistas.

O terceiro capítulo apresenta a relação entre tatuagem, práticas artísticas e tecnologia. Além de discorrer sobre o contexto histórico e midiático da tatuagem, é apresentado um projeto de cunho digital – a elaboração de um filtro para o *Instagram* – sobre tatuagens no contexto da Aurora Pós-Humana.

O quarto capítulo apresenta a etapa prática da dissertação com a projeção, elaboração e produção de um *flashbook*, que se desdobrou em um *flashbookzine*, em uma ação de flashtattoo sob a perspectiva da Aurora Pós-Humana; essa ação ocorreu em parceria com o Ciberpajé. Nesse exercício poético de prática artística da tatuagem todas as artes do *flashbookzine* Kzulovo foram tatuadas em voluntários, isso gerou reflexões sobre os processos criativos e as poéticas envolvidas na etapa da produção das ilustrações do *flashbookzine*, além de suas reverberações na prática artística da tatuagem.

Por fim, nas considerações finais é feita uma retomada dos desafios e desdobramentos da pesquisa, além da sua importância para o meio acadêmico, artístico e profissional. Assim, as análises aqui propostas visam servir de suporte para outros pesquisadores, artistas e profissionais interessados, tendo em vista que os estudos aqui aplicados não se esgotam em si, havendo a intenção de ampliá-los.

Tatuagem enquanto prática artística

Para entendermos a tatuagem enquanto uma prática artística é preciso analisar, primeiro, o contexto que a afastou dessa perspectiva, a concebendo como um ofício artesanal. Em seguida, em como ela vem assumindo uma nova compreensão pelo público devido à sua alta disseminação através das redes sociais.

Analisando as práticas artísticas que se utilizam da tatuagem como ferramenta em suas obras – conforme veremos adiante em obras de artistas-tatuadores, como: Santiago Sierra (SAD, 2016, p. 67), Tagny Duff (SAD, 2016, p. 73), Wim Delvoye (CALCHI-NOVATI, 2011, p. 34-46), entre outros – é possível traçar um perfil da tatuagem em uma perspectiva artística a partir dessas apropriações e, assim, disseminá-la.

1.1. As possíveis origens da prática da tatuagem

Ferramentas para a realização de modificações corporais, registros, objetos históricos de variadas culturas e, até mesmo, múmias, constituem valiosos sinais arqueológicos que auxiliam no entendimento da história da prática da tatuagem.

Estátuas e esculturas do Paleolítico, que correspondem a um período entre 10.000 a 38.000 anos a.C., com desenhos talhados (figura 1), podem representar possíveis tatuagens e distintas marcas corporais. Estas esculturas foram encontradas próximas a ferramentas utilizadas para tais práticas, como ossos e dentes de animais, presumivelmente, manipulados para a introdução da tinta na pele, além de discos de

argila que, teoricamente, eram utilizados para o armazenamento dos pigmentos (REECE, 2009 apud GILBERT, 2000, p. 244).

Figura 1 – Estátua feminina do Período Paleolítico (10.000 a 38.000 anos a.C.) com símbolos gravados



Fonte: GILBERT (2000, p. 11)

Além disso, múmias com marcas tatuadas em perfeito estado de preservação podem servir de vestígios do trajeto da tatuagem. Ötzi – também conhecido como “homem do gelo” ou “Múmia do Similaun” – e o líder Pazyryk são os dois mais antigos e famosos exemplares humanos possuidores de tatuagens encontrados até hoje. O corpo de Ötzi foi descoberto em 1991 por um casal de alpinistas na divisa da Áustria e da Itália (DIKSON, OEGGL & HANDLEY, 2003, n.p). Segundo os pesquisadores, Ötzi viveu em uma aldeia da região no período Neolítico, aproximadamente 5.300 anos atrás.

Já a múmia de aproximadamente 2.500 anos, do líder Pazyryk (figura 2), foi descoberta em 1984 na Sibéria, em uma tumba do povo nômade Pazyryk que vivia perto da fronteira da China, por volta do

século V a.C. O corpo do líder está repleto de tatuagens bastante elaboradas e que representam os animais míticos da cultura, como peixes, gatos, bodes e ovelhas, possivelmente ligadas a significados xamânicos (THEVOZ, 1984, p. 256; GILBERT, 2000, p. 244; PAINE, 1979, p. 18; REECE, 2009, n.p).

Figura 2 - Detalhe da tatuagem presente na múmia do líder Pazyryk



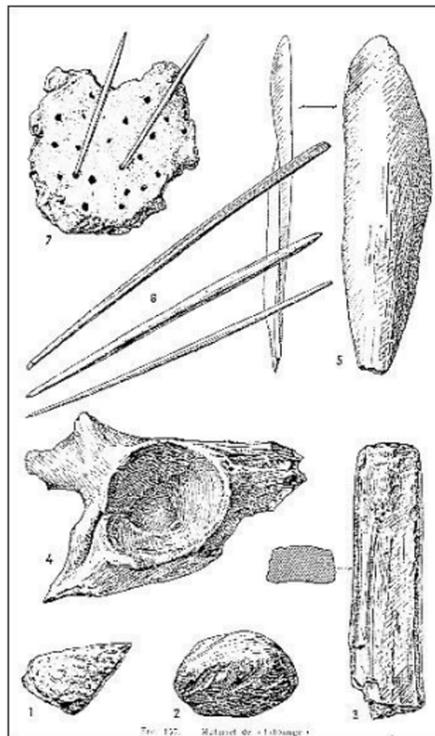
Fonte: REECE (2009)

Independentemente de as múmias serem sinais indiscutíveis da história da tatuagem, pouco se sabe sobre o seu surgimento. Mas, é possível afirmar que, no decorrer da história da humanidade, as tatuagens foram feitas com os mais variados objetivos, como ornamentação estética, simbolismo religioso, categorização de status sociais, signos de individualidade, insígnias de coragem em batalhas, punições, identificação para escravos, condenados e para fins medicinais (RUSH, 2005, p. 256).

1.2. Evolução da prática de inserção de tinta na pele

O resultado imagético da tatuagem na pele está naturalmente associado às tecnologias presentes em cada época. Na França, durante o período do Paleolítico Superior que aconteceu por volta de 10.000 a 38.000 anos a.C., foram encontrados instrumentos que, provavelmente, foram utilizados para a produção de tatuagens (figura 3). Nesta descoberta foi possível encontrar discos de barro que, teoricamente, tenham sido utilizados para armazenar o pigmento, além dos ossos dos animais que podem ter sido usados para a inserção de tinta na pele, simulando uma agulha (PÉQUART, 1962 apud GILBERT, 2000, p. 10).

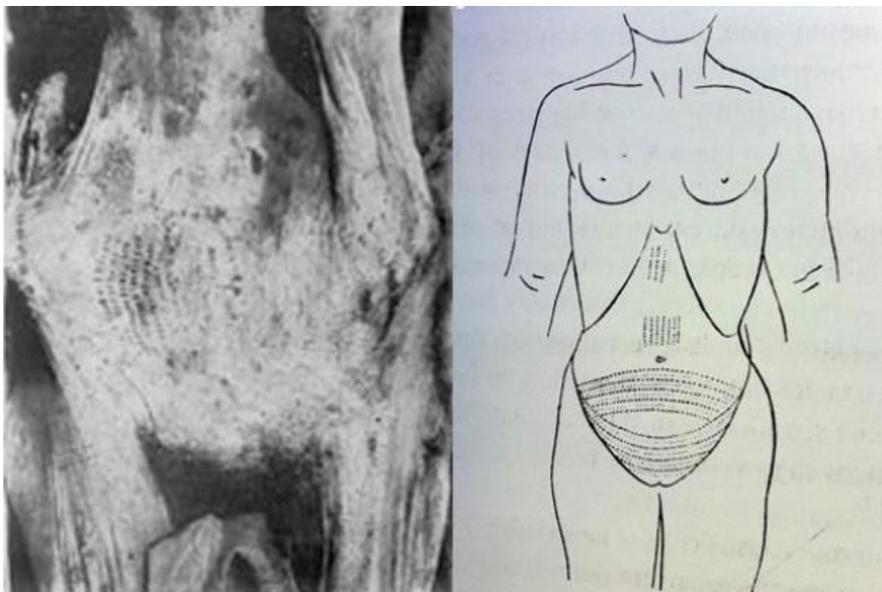
Figura 3 - Representação dos instrumentos de tatuagem do período Paleolítico (10.000 a 38.000 anos a.C.)



Fonte: PEQUART (1962 apud GILBERT 2000, p. 10)

De acordo com Gilbert (2000, p. 10), os objetos pontiagudos que simulavam “agulhas” eram criados a partir de ossos, os quais eram inseridos em minúsculos buracos em cima dos discos de argila em ocre que, por sua vez, eram utilizados como depósito para os pigmentos que seriam utilizados para a inserção de tinta na pele, de maneira completamente manual. Assim, o responsável pela aplicação da tinta deveria ter o domínio da técnica, além de ter conhecimento sobre a profundidade exata para depositar o pigmento no corpo.

Figura 4 – Lado esquerdo: foto da múmia Amunet. Lado direito: representação das tatuagens de múmia do século IV a.C. semelhantes às de Amunet



Fonte: Ancient Origins³ (2013)

Segundo o mesmo autor, as múmias egípcias e os papiros sin-
lizavam o uso de facas, ossos de animais e espinhas de peixe para
produzir escarificações e, também, a inserção de tinta na pele. Para
Gilbert (2000), a múmia Amunet, que viveu entre 2.160 a.C. a 1.994

3. Filmagem retirada de “The Tattooed Priestesses of Hathor”. Disponível em: <https://www.ancient-origins.net/myths-legends/tattooed-priestesses-hathor-001122>. Acesso em: 14 abr. 2023.

a.C., conhecida como sacerdotisa da deusa Hathor, utilizava a prática da tatuagem para ornamentar o seu corpo conforme as crenças da época. Essas tatuagens se encontram em perfeito estado de conservação, conforme apresentado na figura 4. Analisando-as, é possível identificar algumas linhas paralelas em seus braços, além de formas elípticas abaixo do umbigo; segundo Gilbert (2000, p. 10), tais símbolos podem representar a fertilidade.

Desse modo, é possível observar a alternância entre os objetos que são utilizados para marcar a pele, saindo de ossos de animais para madeira e metais, no entanto, mantendo o mesmo método de inserção da tinta.

Com os povos *maori*, na Nova Zelândia, a prática era desenvolvida com uma ferramenta composta por uma haste de madeira e ossos de animais, como os ossos de um albatroz (figura 5). Só após a chegada dos europeus que essas ferramentas passaram a ser confeccionadas com metais.

Figura 5 - Cinzel usado como ferramenta para tatuagem maori

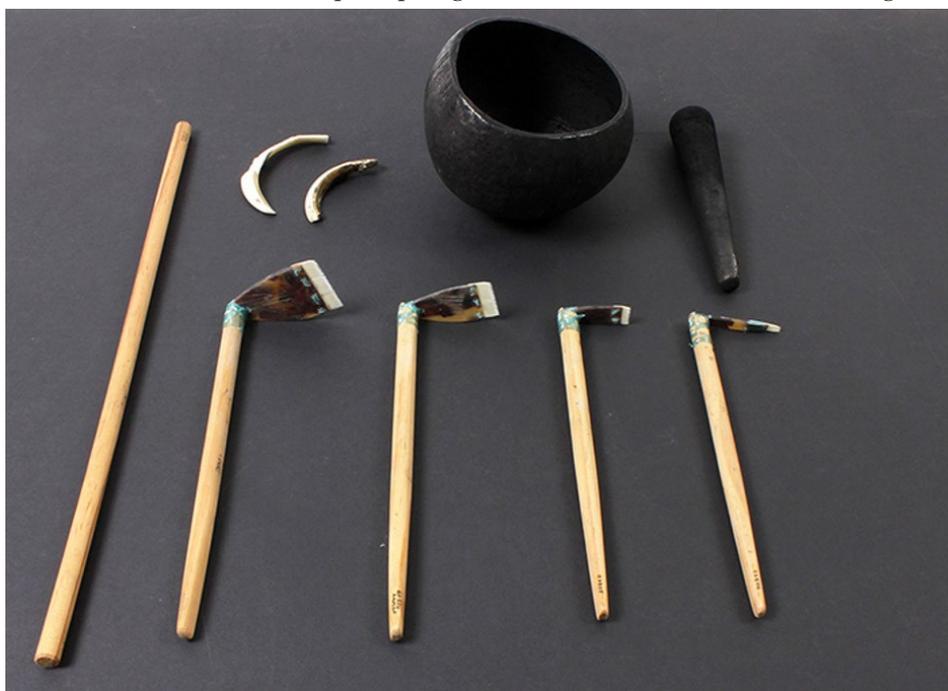


Fonte: publicado por Jason House no site Flickr (2010)⁴

4. HOUSE, Jason. American Museum of Natural History, Nova York. Flickr, 2010. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/jhousephoto/4969165749/>. Acesso em: 14 abr. 2023.

Na Polinésia, ferramentas bastantes similares eram utilizadas em toda a extensão do país, compostas por agulhas – às vezes por ossos, dentes de animais, entre outros – presas em uma haste de madeira. Apesar de algumas pequenas mudanças, a estrutura dessas ferramentas era basicamente a mesma. As tintas utilizadas em boa parte do país eram compostas por fuligens oriundas de sementes queimadas, carvão e demais ingredientes naturais da região. O cinzel maori, apesar de ser semelhante às demais ferramentas, se destaca pela utilização de ossos e casco de tartarugas, conforme apresentado na figura 6 (GILBERT, 2000, p. 21).

Figura 6 - Ferramentas desenvolvidas para tatuagem na Polinésia: pente colado em um cabo de madeira e composto por agulhas feitas de ossos ou casco de tartaruga

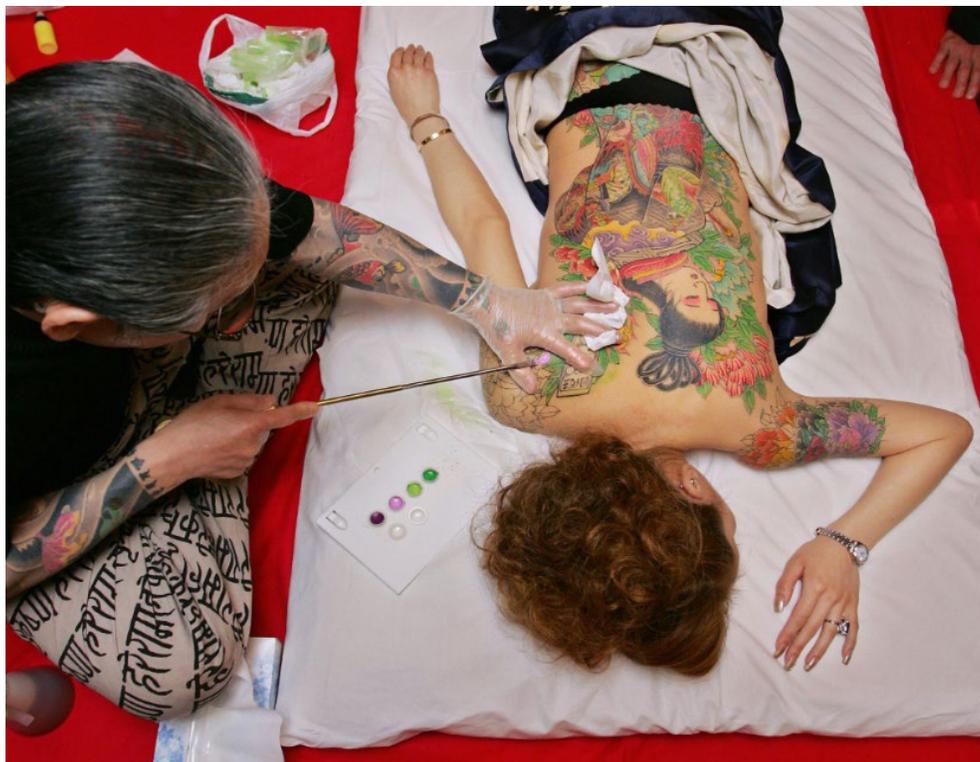


Fonte: publicado por Jaiho na plataforma Medium⁵ (2018)

5. JAIHO. A Story of Ink: How a Polynesian Tradition Shaped the Modern Tattoo Industry. Medium, 2018. Disponível em: <https://medium.com/@jhaiho17/a-story-of-ink-how-a-polynesian-tradition-shaped-the-modern-tattoo-industry-96dbe162e1f6>. Acesso em: 14 abr. 2023.

No Japão, a técnica que teve origem no país é conhecida como “*Tebori*”, na qual “*Te*” significa mão e “*bori*” significa escrever ou esculpir, constituindo a forma tradicional de desenvolver tatuagens dentro da cultura japonesa (figura 7). A ferramenta utilizada no processo de tatuar é formada por agulhas fixadas em um cabo feito de madeira ou metal, como é possível observar na figura 8. Esta técnica é caracterizada pela qualidade das transições entre os tons preto e cinza, se tornando uma das práticas mais famosas da tatuagem, presente até hoje na cultura (GILBERT, 2000, p. 79).

Figura 7 - *Tebori* sendo realizado por Horiyoshi III, considerado um dos principais mestres da técnica japonesa atualmente



Fonte: CNN Style (2019)⁶

6. FADING ink: Japan's 'hand-carved' tattoo masters fight to keep their art alive. CNN, Style, 2019. Disponível em: <https://edition.cnn.com/style/article/japan-tattoo-artist-tebori/index.html>. Acesso em: 14 abr. 2023.

Figura 8 - Agulhas utilizadas na técnica japonesa tebori.
No decorrer do tempo, as hastes de madeira foram substituídas por hastes metálicas,
de modo a reduzir casos de contaminação cruzada



Fonte: publicado por McCormack no site TATT MAG (2021)⁷

Através desses exemplos é possível observar a pouca variação, tanto dos materiais quanto do método de aplicação de tinta na pele, o que deixa claro que a metodologia permanece praticamente a mesma desde as suas origens.

1.3. Pele enquanto suporte

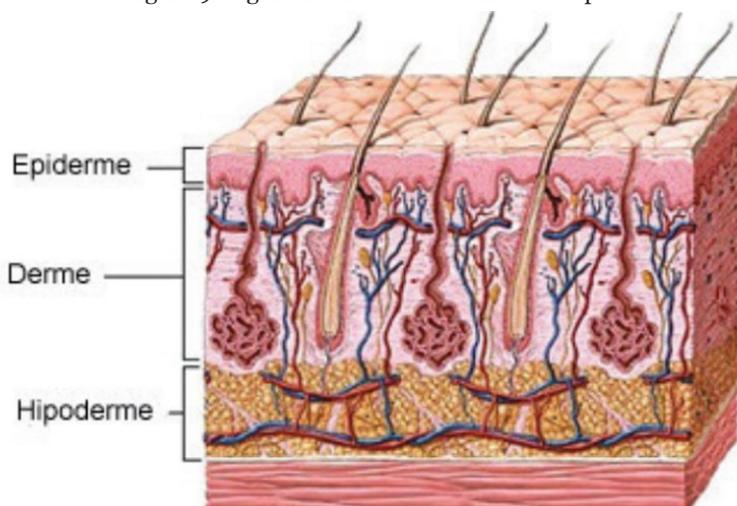
A prática da tatuagem envolve certa destreza manual no quesito da inserção de tinta na pele. Desse modo, visto que a profundidade da aplicação é primordial para que o procedimento tenha sucesso, a agulha deve ser inserida na pele na medida ideal que varia de acordo com a localização da região. Essa variação de profundidade é alterada entre 1,5 milímetros até 3 milímetros e, para se obter êxito no

7. MCCORMACK, Alyssa Renee. Tebori Tattoos: History, Tattoo Ideas & More. TATT MAG, 2021. Disponível em: <https://tattmag.com/tebori-tattoo/>. Acesso em: 14 abr. 2023.

resultado do trabalho, na conclusão da cicatrização, essas orientações devem ser respeitadas.

Segundo Kashiwabara et al. (2016, p. 15), a anatomia da pele é formada por três camadas: a epiderme, camada mais externa; a derme, segunda camada da pele; e a hipoderme. A espessura dessas camadas varia conforme o local do corpo, então, é imprescindível que o profissional da tatuagem tenha perspicácia e considere esse fator na regulagem tanto da máquina quanto da tinta que irá utilizar, conforme apresentado na figura 9.

Figura 9 - figura ilustrativa das camadas da pele



Fonte: JUNQUEIRA (2013, p. 353)

A tinta é depositada por meio da agulha na derme, a segunda camada da pele; é por este motivo que a tinta permanece na epiderme com o passar dos anos, mesmo com as nossas células sendo renovadas constantemente. Na derme, a tinta de tatuagem não pode ser expelida ou destruída pelo sistema linfático, a defesa natural do corpo, devido ao seu tamanho que impossibilita a sua transformação em micropartículas, o que seria essencial para o seu processo destrutivo. Assim, quando uma agulha penetra na derme – camada da pele

na qual ocorre a migração leucocitária – ocorre uma grande diapedese, um processo inflamatório devido à ocorrência de lesão em uma determinada região do corpo.

Segundo Morsy et al. (2007, p. 444-448), no procedimento da tatuagem a pele passa por alguns processos, sendo eles: inflamatórios, de necrose e de fibroblastos contendo tinta em seu interior. Fibroblastos são células constituintes do tecido conjuntivo, encarregadas pela regeneração relacionada ao controle de crescimento e da diferenciação celular. Assim, a tatuagem vai provocando microlesões teciduais que estimulam a produção de substâncias endógenas que buscam a restauração celular e do tecido da região (MOURA JR et al., 2009, p. 29-38).

Sendo assim, com a tinta aplicada na derme, as células removedoras (macrófagos), fagocitam (englobam) as partículas, como uma tentativa de isolá-las (MOURA JR et al., 2009, p. 29-38). A tinta da tatuagem fica encapsulada por uma rede de fibroblastos e colágeno, sendo protegida da renovação natural das células da pele devido à estrutura que a envolve. Cada fibroblasto é envolto em uma rede de tecido conjuntivo que detém e paralisa a pele, dessa forma, segundo CAMPOS (2004, n.p) a eliminação das partículas da tinta de tatuagem não ocorre em razão do restabelecimento da membrana basal (interface entre células e os tecidos de sustentação), em que fica assentado o epitélio.

Por isso, é de extrema importância que o profissional da tatuagem aplique a tinta de forma correta, visto que se a aplicação for feita de maneira superficial a pigmentação sairá da epiderme na primeira troca de células. Já em outro caso, se o profissional aplicar a tinta na hipoderme, muito provavelmente a tinta será dissolvida na corrente sanguínea.

1.4. Tinta

As tintas para tatuagem possuem em sua composição certos pigmentos e compostos policíclicos categorizados por sua estruturação química, conforme descrito por Vasold (2008, p. 9-13). Ainda segundo o autor, grande parte dessas tintas são compostas por substâncias que se localizam na Família B da Tabela Periódica, chamadas de elementos de transição por possuírem capacidade de formar compostos coloridos. Entre os elementos químicos mais utilizados para produzir tintas de tatuagem, se sobressaem o carbono, o cobalto, o cromo, o óxido de titânio, os sais de cádmio e o sulfeto de mercúrio.

Apesar de não haver estudos conclusivos na área da tatuagem, sabe-se que tais componentes químicos podem ser danosos à saúde, possibilitando o surgimento de possíveis reações alérgicas e demais efeitos negativos após o procedimento. Existem diversos estudos acerca de variados casos de reações alérgicas na tatuagem; para o aprofundamento dessas informações sugiro a leitura de Sacks & Barcauí (2004, n.p) e Gopee et al. (2005, p. 145-158). Mas, vale ressaltar que esses resultados podem ter surgido devidos a processos alérgicos e/ou inflamatórios decorrentes das áreas que foram tatuadas, não tendo ligação com as tintas.

Atualmente, algumas pesquisas estão sendo desenvolvidas pela *U.S. Food and Drug Administration* (FDA), uma agência que compõe o Departamento de Saúde e Serviços Humanos, localizada nos Estados Unidos. Ela tem como objetivo primário a fiscalização de dispositivos e materiais criados para as áreas da saúde, com a finalidade de proteger a saúde pública e garantir a eficácia, a eficiência e a segurança de medicamentos de uso humano e/ou veterinário, além de produtos biológicos e dispositivos médicos. Segundo a FDA (2021), compostos químicos que compõem as tintas de tatuagem à

base de cádmio, carbono, cobalto, mercúrio, entre outros, são regulados e estão em constantes pesquisas de reações alérgicas pelo governo federal norte-americano. É possível acompanhar todos os estudos dessa área pelo site oficial (www.fda.gov).

Os estudos da *American Academy of Dermatology* (AAD), afirmam que existem cerca de 50 pigmentos utilizados em tatuagens que não foram aprovados para serem aplicados em pele humana (AAD, 2021, n.p), tendo em vista a característica tóxica de certos elementos químicos presentes nesses pigmentos e por influenciarem ativamente no procedimento intradérmico da intervenção. Ou seja, a composição da tinta é o que desencadeia a reação do organismo à tatuagem, segundo a AAD (2021).

No Brasil, apenas três tintas de tatuagem passaram por todas as etapas de testes pela Agência Nacional de Vigilância Sanitária (ANVISA), são elas: *Starbrite Colors*, *Electric Ink* e *Iron Works*. Segundo a instituição, a utilização das demais tintas é proibida e passível de multa para os estúdios que as utilizarem (ANVISA, 2016).

Assim, as tintas não possuem estudos conclusivos acerca da sua total segurança, visto que cada país possui sua própria forma de averiguação acerca da validação do uso apropriado ou inapropriado em seres humanos. Apesar das incertezas, as indústrias de materiais de tatuagem têm buscado, gradativamente, aperfeiçoar as estruturas químicas das tintas, além de estimular o estudo acerca das possíveis reações alérgicas que a tatuagem pode causar.

1.5. As práticas da tatuagem ao redor do mundo

O homem, em diversas culturas e regiões, utilizou e ainda faz uso da própria pele como superfície de expressão, tornando-a um veículo discursivo. A tatuagem, desse modo, está presente na sociedade desde os seus períodos primitivos e possui significados diversos. Tais

expressões contidas na pele podem demonstrar aspectos da própria personalidade do indivíduo, além de expressar particularidades culturais da sociedade a qual ele pertence (REICHEL-DOLMATOFF, 2005, p. 12-16).

No sentido sociológico da tatuagem, essa prática possui uma grande importância na vida social daqueles que a utilizam. Dessa forma, conforme Gilbert (2000, p. 7), no decorrer do tempo as tatuagens foram desenvolvidas com os mais diversos intuitos, como: marcas de realeza, simbologia religiosa, marcas de status sociais, identificação de escravos e/ou condenados, símbolos de individualidade, método de punição e, até mesmo, para fins medicinais. Dessa forma, segundo Gorender (2008, p. 39-41), a tatuagem pode ser encarada como parâmetro de pertencimento social, conforme é possível observar em algumas sociedades tribais onde a tatuagem era, e ainda é em diversas regiões, usada como marca de posicionamento hierárquico.

Ao longo da história, salvo algumas exceções, a tatuagem esteve relacionada a aspectos negativos. Segundo Gilbert (2000, p. 148), um exemplo que evidencia a concepção negativa da tatuagem é o da Roma antiga, que foi apresentada a essa prática através dos gregos que, por sua vez, foram ensinados por meio dos persas. Os romanos utilizaram a tatuagem como método para marcar os desertores, os escravos e os prisioneiros; tais indivíduos eram tatuados para que pudessem ser facilmente identificados em casos de fuga. Ainda segundo o autor, a palavra em latim *stigma*, nesse contexto, era utilizada como referência às marcas desses grupos marginalizados da época.

Mesmo que em boa parte das culturas a tatuagem tenha sido vista de forma negativa, em algumas regiões como a Indonésia, Nova Zelândia, Polinésia e Taiti, essa prática é associada a um processo sagrado, relacionada aos deuses (GILBERT, 2000, p. 66-76).

A cultura Maori, da Nova Zelândia, possui um arquétipo singular de tatuagem chamado “*moko*” (figura 10), no qual o elemento

constitutivo mais expressivo é a forma espiral (PETER,1997, p. 96-98.). Além do aspecto singular das formas utilizadas pela cultura, a técnica de aplicação era diferente dos métodos convencionais que existiam na época. Durante o processo do *moko*, era necessário que a tinta fosse aplicada de maneira mais profunda na pele através dos instrumentos (GILBERT, 2000, p. 46), conforme é possível observar na figura 11. A tatuagem possui um papel muito importante dentro da cultura Maori, visto que ainda é utilizada como meio de comunicação entre os indivíduos, além de determinar a posição na hierarquia social.

Figura 10 - Representante Maori



Fonte: National Library of New Zealand⁸

8. PARKINSON, Sydney, 1745-1771: The head of a chief of New Zealand, the face curiously tataow'd, or marked according to their manner. S. Parkinson del. T. Chambers sc. London, 1784. Plate XVI. National Library of New Zealand. Disponível em: <https://natlib.govt.nz/records/22753134>. Acesso em: 14 abr. 2023.

Figura 11 - *Moko* realizado na face



Fonte: publicado por Molly Houseman no site Otago Daily Times⁹ (2021)

Segundo Peter (1997, p. 96-98.), as tatuagens *moko* representavam mais do que um ornamento corporal; as marcas possuíam um caráter identitário. A exemplo, quando os europeus desembarcaram na Nova Zelândia trazendo documentos para serem assinados pelos Maori, eles assinavam com desenhos semelhantes aos que possuíam nos rostos.

De acordo com Gilbert (2000, p. 102-112), durante o século XIX, a prática da tatuagem ganhou maior destaque na Inglaterra devido à Marinha Inglesa, visto que a tripulação teve contato com povos que praticavam a tatuagem de maneira não-punitiva, além de trazer alguns destes indivíduos para o país de origem. Essas pessoas e os marinheiros que possuíam tatuagens faziam diversas apresentações

9. HOUSEMAN, Molly. Dunedin man's ta moko a pattern of redemption. Otago Daily Times (2021). Disponível em: <https://www.odt.co.nz/lifestyle/summer-times/dunedin-man%E2%80%99s-ta-moko-pattern-redemption>. Acesso em: 14 abr. 2023.

em circos, mostrando seus corpos tatuados como atração circense, contribuindo para a propagação da prática. A disseminação foi tão grande que, segundo o autor, reis, duques e príncipes da Europa faziam uso da tatuagem como adornos corporais, situação que contribuiu ainda mais para a sua popularização (GILBERT, 2000, p. 121).

Mesmo que em algumas partes da Europa a tatuagem tenha sido disseminada de maneira positiva, em outros lugares ela foi utilizada de forma negativa e punitiva, como é o caso da Alemanha. Segundo Schiffmacher (2005, p. 186), durante a Segunda Guerra Mundial, as tatuagens foram usadas para marcar, através de números, o registro identitário. Tal prática retirava a identidade do prisioneiro e substituía por um número tatuado, visando facilitar a identificação em casos de fuga (figura 12).

Figura 12 - Tatuagem do holocausto



Fonte: publicado por Staff no site The Times of Israel¹⁰ (2021)

10. STAFF, Toi. Auschwitz prisoner tattoo stamp set goes on sale at Jerusalem auction house. The Times of Israel, 2021. Disponível em: <https://www.timesofisrael.com/auschwitz-prisoner-tattoo-stamp-set-goes-on-sale-at-jerusalem-auction-house/>. Acesso em: 14 abr. 2023.

Segundo o autor, esses números funcionavam como um código de barras para a identificação dos prisioneiros. Isso ajudava a identificá-los enquanto estavam privados da sua liberdade. Essa prática desumana arrancava, forçosamente, a identidade dessas pessoas e as substituía por números, retirando a sua individualidade e os reduzindo à condição de indigentes (SCHIFFMACHER, 2005, p. 174).

Os significados das tatuagens presentes nas mais diversas expressões culturais sofreram, e ainda sofrem, diversas modificações. É possível observar o seu aspecto comunicacional no trajeto histórico da sua prática. A tatuagem, sendo encarada como forma de expressão comunicacional, evidencia ainda mais a característica semiótica da pele enquanto suporte. Nesse sentido, conforme observado por Ferreira (2007, p. 291-292):

[a] corporeidade tem sido tratada como lugar de inscrição simbólica, lugar sógnico que reflete posições sociais na estrutura de relações de poder (que podem ser de classe, de gênero, de “raça” etc.). [...] O corpo assume assim o estatuto de operador social [...].

Ou seja, a tatuagem assume a posição de ferramenta de comunicação, expressando uma informação, mesmo que inconscientemente, por parte da pessoa tatuada. De maneira direta ou indireta, a tatuagem emite um comunicado, pois encontra-se na superfície do corpo. Dessa forma, há uma relação social entre a pessoa tatuada, a tatuagem e a sociedade na qual o sujeito está inserido. Vê-se que, conforme as ferramentas artísticas vão se aperfeiçoando, a prática da tatuagem vai evoluindo e possibilitando diversas formas de expressão.

1.6. Ressurgimento da tatuagem

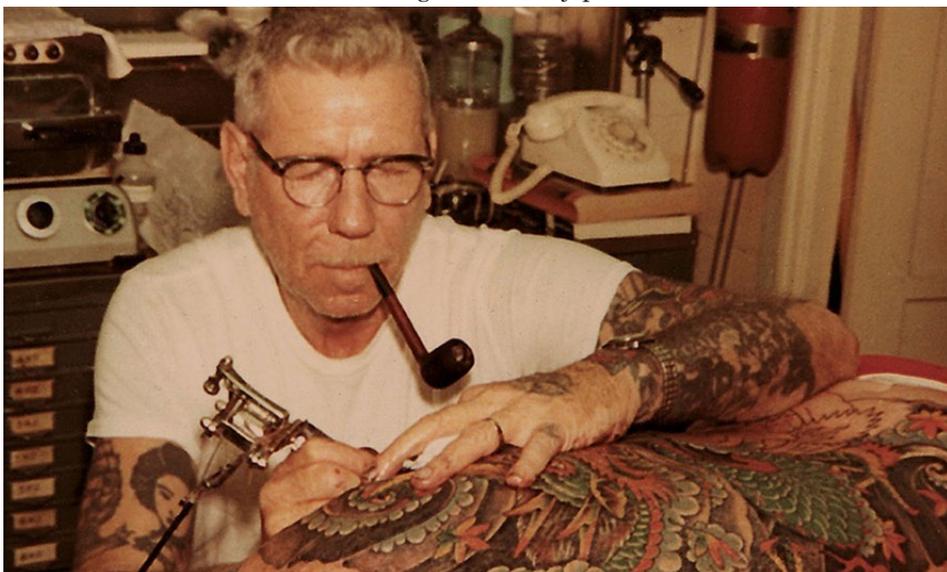
Por volta de 1960, iniciou-se um processo no qual diversos autores, como Hill (1972), Rubin (1983), Sanders; Tucker (1981) e Vail (2008), chamam de “renascimento” da tatuagem”.

Ainda que a tatuagem seja encarada por uma perspectiva tecnicista e sob o viés do artesanato, a prática sofreu diversas mudanças significativas neste período, reflexo dos jovens tatuadores que buscaram, e ainda buscam, formação acadêmica e/ou técnica nas mais diversas áreas das artes visuais e plásticas.

Nesse sentido, o tatuador Don Ed Hardy (1994, p. 15) – graduado pelo *San Francisco Art Institute* – é um dos pioneiros do renascimento da tatuagem no continente americano. Hardy é conhecido por ter inovado não só as suas tatuagens como também as publicações e organizações de exposições e eventos referentes à tatuagem, contribuindo para a elevação da prática à posição artística e cultural presentes em museus e galerias de arte.

Segundo Hardy (1994, p. 62) a tatuagem passou por um renascimento no final dos anos 1960 e início dos anos 1970, com o tatuador – e também mentor de Hardy – Norman Sailor Jerry Collins, que nasceu em 1911 e veio a falecer em 1973. Hardy (1994, p. 82), afirma que Sailor Jerry (figura 13) possuía um grande interesse pela tatuagem japonesa, com a qual teve o seu primeiro contato após ler um artigo na revista *Life Magazine* sobre Kuronuma Tamotsu, conhecido como mestre Horiyoshi II da tatuagem japonesa. Depois de diversas trocas de cartas entre Collins e alguns tatuadores japoneses, ele foi convidado a tatuar em Gifu, no Japão, conquistando a posição de primeiro tatuador ocidental no país.

Figura 13 - Sailor Jerry enquanto tatuava. Na imagem é possível observar ele realizando uma tatuagem no estilo japonês



Fonte: publicado por Maxwell Barna no site COOL MATERIAL¹¹

Dessa forma, após esse primeiro contato com a tradição artística japonesa, Sailor Jerry passou a acrescentar elementos do estilo da arte oriental aos elementos visuais ocidentais. Além disso, depois dessa aproximação, Sailor conseguiu aumentar a quantidade de tintas coloridas que utilizava, ampliando a paleta cromática de suas obras, proporcionando novas abordagens e um maior número de resultados estéticos nos seus trabalhos (HARDY, 1994, p. 92).

Ainda segundo Hardy (1996), toda essa evolução na forma visual, além da possibilidade de expansão na paleta cromática das tatuagens, fez com que a prática desse um grande salto. Até então os desenhos das tatuagens conhecidas como *Old School*¹², ou *American*

11. BARNÁ, Maxwell. Who Was Sailor Jerry, the Godfather of American Tattooing? Cool Material. Disponível em: <https://coolmaterial.com/food-drink/sailor-jerry-profile/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

12. “Old School” pode ser interpretado como “moda antiga” ou “velha guarda” (T.L.).

*Traditional*¹³, eram realizadas, em sua grande maioria, com uma limitação muito grande de cores, resumindo-se exclusivamente às cores primárias e ao preto. Dessa forma, Jerry pôde explorar novas perspectivas para a tatuagem ocidental.

Após essa viagem, Hardy retornou aos Estados Unidos e inaugurou o seu próprio estúdio de tatuagem, chamado de *Realistic Studio*, localizado em São Francisco. Segundo relatos, o estúdio de Hardy foi um dos primeiros, nos Estados Unidos, que iniciou o atendimento com hora agendada e, principalmente, com a possibilidade de desenvolvimento de tatuagens exclusivas, criadas em parceria com os seus clientes (HARDY, 1996; GILBERT, 2000). Com o passar dos anos, o estúdio privado de Hardy começou a ganhar prestígio nacional, trazendo diversos profissionais de todo o país para trabalhar – além de influenciar outros estúdios tanto nos Estados Unidos quanto na Europa – resultando, assim, em uma maior disseminação da prática da tatuagem oriental, conforme apresentado na figura 14¹⁴.

13. “American Traditional”, em tradução livre “Tradicional americano”, assim como a “Old School”, é um estilo caracterizado por linhas fortes, cores vibrantes e ausência de sombreamento. Disponível em: <https://funhouseguesthouse.com/a-brief-look-into-the-history-of-traditional-tattoos-and-how-they-mark-a-crucial-point-in-americas-history/>. Acesso em 15 abr. 2023.

14. É de suma importância observar, detalhadamente, o tamanho da obra e como os elementos na pele se integram, se adequando à forma da pessoa.

Figura 14 - Tatuagem feita por Ed Hardy seguindo o estilo oriental



Fonte: *Tattooing the Invisible Man: Bodies of Work* (2000)

Segundo Hardy (1996, p. 197), a primeira convenção de tatuagem aconteceu nos Estados Unidos em 1976, em Houston-Texas, mas foi em 1977, na cidade de Reno-Nevada, que Hardy teve contato com outra derivação dessa prática que, conseqüentemente, iria contribuir para o seu crescimento enquanto artista. Foi nesse evento que Hardy conheceu os tatuadores Charlie Cartwright – mais conhecido como Good Time Charli Cartwright – e Jack Rudy, que estavam desenvolvendo obras com imagens realistas monocromáticas utilizando apenas uma agulha, marcando uma diferença considerando que, na época, normalmente se utilizavam três agulhas para elaborar os traços

do desenho da tatuagem; eles utilizavam como fonte de inspiração a cultura cotidiana de rua sob o viés latino (HARDY, 1996, p. 198).

Por volta de 1980, segundo Hardy (1996, p. 165), as convenções de tatuagem tornaram-se algo mais rotineiro. Esses eventos, que já conseguiram reunir tatuadores de todo o mundo, se tornaram apenas um ambiente para reunir amigos do ramo que não se encontravam há algum tempo. Para o autor, a mudança ocorreu em 1982, no evento conhecido como *Tattoo Expo 82^a* – organizado pelos artistas Ed Don Hardy, Ernie Carafa e o designer Ed Nolte – que trouxe um ambiente totalmente imersivo no universo da tatuagem, configurando-se como um lugar intensivo de troca de informações, experiências, apresentação de vídeos, filmes e diversas palestras; além da presença de inúmeros tatuadores dos mais diversos estilos, o que tornou essa convenção um grande sucesso.

Foi nesse mesmo ano que Hardy e Leo Zueleta desenvolveram aquilo que seria uma das primeiras revistas de tatuagem, criada unicamente por artistas, conhecida como *Tattootime*. A revista trazia curiosidades, apresentava alguns artistas, informações do meio da tatuagem e possuía uma linguagem clara e ilustrativa para os leitores. Foi através desta revista que o estilo de tatuagem tribal foi disseminado pelos Estados Unidos, ganhando diversos adeptos, visto que os desenhos eram feitos exclusivamente para “encaixar” nas partes do corpo do cliente.

Segundo Hardy (1996, p. 95), mesmo com o crescimento de outras inúmeras revistas voltadas para a prática da tatuagem, o aumento da sua popularidade ocorreu nos anos 90, com o surgimento da *Music Television*, mais conhecida como MTV, em que eram apresentados videoclipes de bandas com seus integrantes tatuados, o que fez com que houvesse uma maior disseminação da tatuagem. Esse aumento contribuiu para o contato popular com a tatuagem, fomentando ainda mais a realização de eventos e exposições, até mesmo em museus

e galerias de arte, encurtando a distância histórica entre a tatuagem e a arte.

1.7. Relações entre a tatuagem e a arte

Desde o início do século XIX, o método da tatuagem foi praticado sem o crivo das instituições de arte, apenas como ferramenta ou meio para a construção de alguma obra ou performance artística, conforme analisado por Clinton Sanders e Angus Vail (2008, n.p).

Conforme elucidado por Danielle Mayer (2010, p. 16), neste período as possibilidades de desenhos disponíveis para serem tatuados eram limitadas apenas a caveiras, bandeiras, barcos, animais e objetos cotidianos da vida de marinheiros, todos sendo apresentados em portfólios pessoais conhecidos como “*Flashbooks*¹⁵”. Os fregueses desse momento eram, em sua maioria, jovens da classe trabalhadora. Neste cenário, os tatuadores não possuíam qualquer ligação com as instituições artísticas – museus, galerias de arte ou faculdades – eles ingressavam nessa área, em sua maioria, por motivos financeiros.

A partir de 1960, a tatuagem começou a se transformar e assumir uma nova perspectiva frente aos profissionais que, possuindo formação acadêmica ou técnicas em artes visuais, optaram por conhecer e utilizar a tatuagem como forma de expressão, conforme descrito por Clinton Sanders e Angus Vail (2008, n.p). Assim, esses profissionais prezavam por trabalhos customizados que focavam na arte.

15. Trata-se de um material de exposição dos tatuadores, que contém os desenhos disponíveis para serem realizados, possibilitando um maior interesse por parte dos clientes. Os primeiros *Flashbooks* eram repletos de brasões de famílias, bandeiras, âncoras, corações, águias, figuras femininas, navios, animais, punhais, cruzeiros, dentre outros (MAYER. 2010. p. 15). Atualmente, os *flashbooks* servem de inspiração para muitos tatuadores da contemporaneidade, que revisitam as obras dos vanguardistas desse gênero para criarem seus próprios desenhos em *flashbooks* de sua autoria. Esses portfólios se atualizaram e, hoje, são divulgados e apresentados através das redes sociais e websites.

À medida que a prática foi popularizando-se no decorrer dos anos – através das revistas especializadas, programas de TV ou redes sociais – a tatuagem foi assumindo uma nova concepção. Desse modo, parte do público passou a buscar tatuadores com desenhos e projetos exclusivos, com o objetivo de incorporar narrativas visuais desenvolvidas pelos artistas.

Mesmo com tamanha produção e disseminação, a prática da tatuagem ainda não é considerada, por muitos, como uma legítima e singular expressão artística. Usualmente, ela assume o papel de “ferramenta” ou “meio” para a produção de determinadas obras, conforme será abordado nos capítulos seguintes. Contudo, o foco dessas obras não é, necessariamente, a tatuagem.

A primeira exposição sobre tatuagem em um museu aconteceu no Museu de Arte Popular de Nova York, no ano de 1972, que à época tinha como diretor um colecionador de obras de arte popular americana, Bert Hemphill. Conforme Hardy afirma, essa exposição teve como objetivo apresentar ao público do museu o que acontecia no campo da tatuagem. Bert Hemphill reproduziu um estúdio de tatuagem dentro do museu, com as máquinas e folhas de desenhos, apresentando também um breve relato sobre a história recente da tatuagem. Ainda segundo o autor, apesar do sucesso com o público e com a mídia na época, os críticos de arte tiveram uma reação de total negação (HARDY, 1996, p. 17).

Segundo Gilberti (2000, p. 196), no ano de 1992 foi inaugurada a exposição *Rock of Ages*, na galeria de arte La Luz de Jesus, em Los Angeles. A exposição foi constituída por trabalhos (como desenhos, pinturas etc.) de vários profissionais da tatuagem com viés religioso. Segundo Hardy, essa exposição nasceu da necessidade de promover a aproximação do campo da tatuagem com as instituições de arte.

No início dos anos 90 eu estava fazendo meu próprio trabalho artístico e começando a expor em galerias. Eu descobri que entre o mundo das “altas artes” (high arts), ou seja lá como você queira chamar a comunidade de arte legitimada, havia um interesse dormente na tatuagem como tema, isto porque este campo da arte está sempre faminto por conteúdo, novos materiais (Hardy, 1996, p. 204).

Hardy também organizou algumas outras exposições, como a *Eye Tattooed America*, em 1993 – que percorreu boa parte dos Estados Unidos, mas que se iniciou na *Ann Nathan Gallery 7*, em Chicago – além da exposição *Pierced Hearts and True Love*, em 1995, que reunia várias obras de inúmeros artistas inspirados pela tradição da tatuagem e que surgiu no *Drawing Center*, em *Nova York* (HARDY, 1996, p. 206). Tais ligações acerca da tatuagem e as galerias de arte ou museus são de imensa relevância para a prática, pois segundo Hardy:

[v]ai haver muito mais conscientização tanto pelas pessoas do campo da tatuagem, que independente de se importarem ou não, estão conscientes de que esta forma de arte pode adequar-se e ser validada de alguma forma a nível de museus [e da instituição arte], quanto das pessoas do campo da arte legitimada (*fine arts*) que talvez tenham percepções muito antiquadas do que é a tatuagem, que não sabem nada de sua história e que pensam que tudo começou em 1920 com bêbados e marinhairos (HARDY, 1996, p. 205).

Estas exposições foram muito bem recebidas pelo público e pela crítica, levando inclusive a bons comentários em jornais como o *The New York Times*. Mesmo diante dessas repercussões na mídia, não houve uma afirmação da tatuagem como uma prática artística, mas sim sua aproximação gradativa com o campo da arte.

Um fator muito importante é o constante aumento de tatuadores que buscam – através da formação acadêmica em artes e experiên-

cias em meios artísticos tradicionais – como desenho, pintura, escultura, arte digital, etc., agregar ainda mais conhecimento e valor artístico para suas obras, conforme observado por Sanders e Vail (2008, n.p) e Kosut (2013, p. 1-17). Não demorou muito para que esses interesses fossem direcionados para a tatuagem. A geração contemporânea de tatuadores está cada dia mais familiarizada com as inovações técnicas, novas possibilidades em determinadas práticas e evolução dos equipamentos, o que os permite experimentar em seus trabalhos e desenvolver os seus próprios estilos de tatuagens.

Conforme Sanders e Vail (2008, n.p), os profissionais de tatuagem que não aderiram aos estudos do desenho, da composição, da perspectiva, da história da arte, da teoria das cores, etc., e que se limitam à metodologia de apenas copiar desenhos já prontos, se veem forçados a aperfeiçoarem suas práticas no receio de serem “esquecidos” no mercado. Nesse cenário, os próprios tatuadores começaram a se referir ao que fazem como “arte” e a eles próprios como “artistas”. Todo esse processo de autorreconhecimento tem suas origens pelos próprios tatuadores que utilizam dessa base teórica acadêmica para a denominarem como tal.

Em vista disso, surgem indivíduos que buscam o melhor da tatuagem disponível no mercado, mesmo que tais obras possuam um valor monetário alto. Segundo Irwin (2003, p. 25-27), o termo “*best art available*” alinha-se com o que Kosut (2013, p. 14) apresenta como processo de “artificação” da prática da tatuagem, já que alguns trabalhos chegam a valer alguns milhares de dólares. Nesse sentido, a tatuagem acaba agregando valor ao corpo do indivíduo tatuado, que deixa de ser apenas uma pele e passa a ser uma “tela viva” do artista, carregando suas obras por onde for. Ainda segundo o autor, é evidente como o foco em um determinado objeto concretizado e finalizado, como a tatuagem, determina as relações sociais e artísticas da prática, conforme descrito por Irwin:

Definir um objeto como arte tem consequências de status para consumidores e produtores de arte. Há a visão de que a produção artística, bem como os seus produtores, reflete o que há de melhor em uma dada sociedade. As habilidades técnicas para se produzir algo, aliadas à suposta “genialidade” do artista durante sua produção, elevam o produto final deste processo a uma categoria de objeto idealizado e perfeito imbuído de beleza e riqueza intelectual (IRWIN, 2003, p. 25-27).

Conforme já abordado por Sanders e Vail (2008, n.p), a respeito da tatuagem como arte e a sua relação mercadológica, um dos principais fatores para que a tatuagem não seja aceita como arte reside no fato dela pertencer, exclusivamente, a uma pessoa e, conseqüentemente, não poder ser revendida. Assim sendo, não seria possível um certo tipo de investimento ou “mercado” de compra e venda de tatuagens.

Com tal impossibilidade de se investir em um “mercado” de compra e venda de tatuagens, Sanders e Vail (2008, p. 158) refletiram sobre a relação entre tatuagem e arte:

[...] como na tatuagem, a arte conceitual violou convenções da artefactualidade e como consequência resultou em trabalhos que eram impossíveis de colecionar diretamente ou vender como commodities artísticas. Como alternativa comercial, documentos representando as ideias do artista e a operacionalização dessas ideias foram produzidos e vendidos para colecionadores.

Nesse cenário, para visualizar melhor todo o potencial artístico da tatuagem, é preciso afastar-se um pouco do poder do objeto resultante e focar o olhar para o que está por trás de sua produção, atentando-se exclusivamente ao processo que envolve a sua prática; tendo em vista que, como qualquer atividade artística, a tatuagem

possui uma execução própria, com etapas específicas de desenvolvimento, técnicas, documentos e vestígios.

Portanto, é interessante apresentar alguns artistas legitimados por instituições de arte – fazendo uso da tatuagem como forma de expressão artística ou como ferramenta para produção de suas obras – que validam, mesmo que em partes, a tatuagem enquanto prática artística.

1.7.1 Santiago Sierra

Santiago Sierra, artista visual espanhol conhecido pela arte performática e suas instalações, desenvolve diversos trabalhos com fortes reivindicações políticas e sociais. Sierra confronta a estrutura econômica capitalista global e a insistência da divisão entre o primeiro e o terceiro mundo, por meio daquilo que ele caracteriza como *site-specific actions* (ações sítio-específicas), além das instalações que foram documentadas em vídeo, fotografias e textos.

Diante das suas obras é possível observar o destaque que Santiago emprega para a exploração do trabalho humano que acontece em sistemas de troca econômica. O artista “contrata” indivíduos marginalizados, como imigrantes ilegais, usuários de drogas, moradores de rua, prostitutas, entre outros, para realizar as suas obras; esses sujeitos realizam performances, muitas vezes, degradantes.

Neste sentido, ele se apropria desse processo exploratório em um espetáculo que geralmente é apresentado em galerias de arte e museus, reforçando ainda mais as relações econômicas de poder que constituem a sociedade (TATE, 2000). Santiago Sierra direciona as suas obras para aquilo que ele denomina como sistema remunerado (*remunerated system*), expondo a relação de troca de tempo e energia que os indivíduos fazem por dinheiro na estrutura de trabalho capitalista.

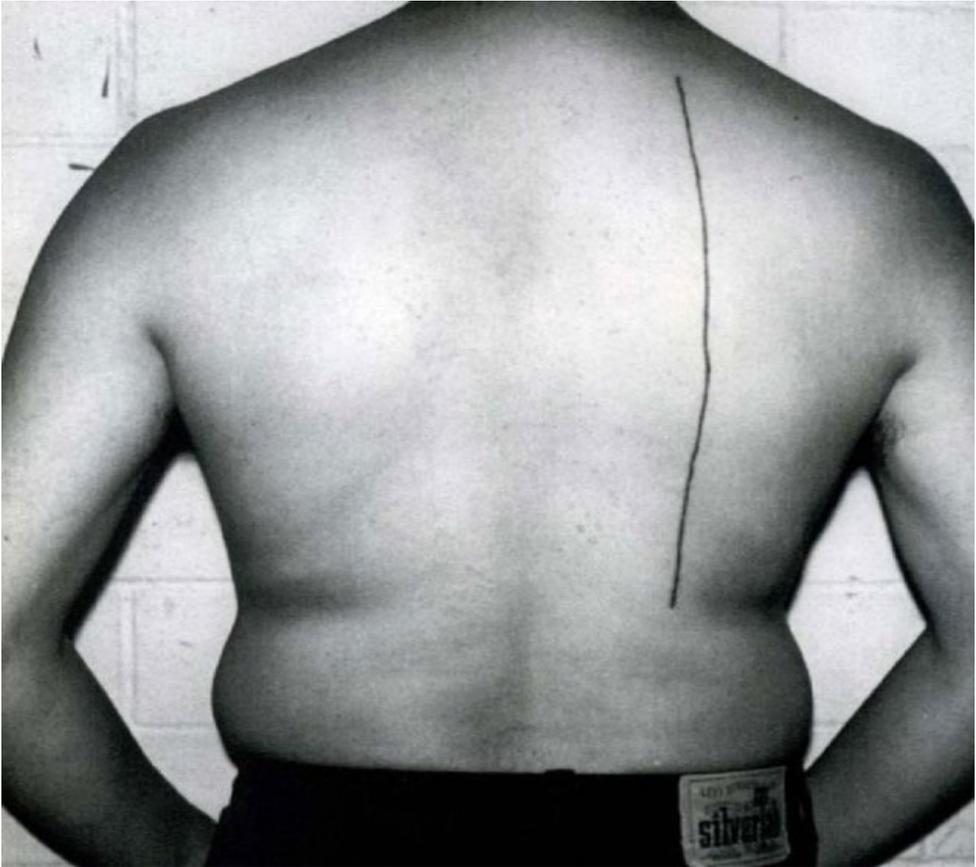
Sierra utilizou a tatuagem em três obras que, apesar de terem sido feitas por profissionais de tatuagem, foi o artista quem contemplou

o processo. A primeira obra, denominada *Line of 30cm tattooed on a remunerated person* (Linha de 30cm tatuada em uma pessoa remunerada), foi desenvolvida em 1998 na Cidade do México (SPIEGLER, 2003, p. 94-97). Sierra procurou uma pessoa que aceitasse fazer uma tatuagem por motivo de necessidade financeira, mesmo que não possuísse nenhuma. A cada indivíduo que topasse participar da obra era oferecido um valor de cinquenta dólares, o que despertou o interesse de muitas pessoas em estado de vulnerabilidade. Desde o início do processo criativo, o artista acreditava que nenhuma pessoa iria aceitar fazer alguma tatuagem simplesmente aceitando um pagamento para tal. Segundo ele:

Eu achei que fosse impossível eu propor este ato a alguém por dinheiro e que este alguém pudesse aceitar (...). Ter uma tatuagem normalmente é uma escolha pessoal. Mas quando você faz isso sob condições “remuneradas”, esse gesto se torna algo que parece ser horrível, degradante – isto ilustra perfeitamente a tragédia de nossas hierarquias sociais. Então eu soube que eu deveria continuar com este conceito (SPIEGLER, 2003, p. 94).

Sierra recebeu inúmeras críticas por ser responsável por marcar os indivíduos dessa forma, através da tatuagem. Ele rebatia com uma crítica acerca das condições sociais que, infelizmente, forçam as pessoas a se sujeitarem a isso. Ele ainda continua dizendo que, por conta de tais contextos provindos dessa estrutura capitalista, seria possível fazer uma linha com vários quilômetros e que poderia até formar um certo desenho. A escolha da linha, conforme as figuras 15 e 16, é a de causar o mínimo de impacto corporal aos indivíduos (SPIEGLER, 2003, p. 96).

Figura 15 - Santiago Sierra: obra Linha de 30cm tatuada em uma pessoa remunerada



Fonte: publicado por Matt Lodder no site ResearchGate¹⁶ (2010)

16. LODDER, Matt. Santiago Sierra, Person Paid to Have 30cm Line Tattooed on Them, 1998 Mexico City, Mexico. ResearchGate, 2010. Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/Santiago-Sierra-Paid-to-Have-30cm-Line-Tattooed-on-Them-1998-Mexico-City-Mexico_fig21_282667817. Acesso em: 15 abr. 2023.

Figura 16 – Santiago Sierra tatuando a linha de 160 cm em uma pessoa



Fonte: publicado por Lucinda Ridsdale no WordPress¹⁷ (2016)

Com uma proposta semelhante, Santiago Sierra desenvolve seu segundo trabalho, denominado *250cm line tattooed on 6 paid people* (Linha de 250 cm tatuada em 6 pessoas), o qual foi realizado no *Espacio Algotinador*, o espaço de arte independente mais antigo de Cuba, fundado em 1994 na casa dos artistas Sandra Ceballos e Ezequiel Suárez, em Havana. Esse espaço surge com o objetivo de propagar um novo olhar sobre as obras artísticas desenvolvidas no país.

17. RIDSDALE, Lucinda. Santiago Sierra – “160 cm Line Tattooed on Four People” (2000). WordPress, 2016. Disponível em: <https://thegypsycactus.wordpress.com/2016/11/11/santiago-sierra-160-cm-line-tattooed-on-four-people-2000/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

Sierra, neste segundo trabalho, ofereceu cerca de 30 dólares a seis jovens que se encontravam desempregados e vivendo em Havana, para que eles fossem tatuados, conforme as figuras 17 e 18.

Figura 17 - Close no processo do tatuador na obra de Santiago Sierra. “250 cm Line Tattooed on Paid People”



Fonte: LiMAC¹⁸ (1999)

Figura 18 - Santiago Sierra: linha de 250 cm tatuada em seis pessoas pagas



Fonte: publicado por Lucinda Ridsdale no site WordPress (2016)

18. 250 cm Line Tattooed on Paid People. Museu de Arte Contemporânea de Lima – LiMAC, 1999. Disponível em: <https://li-mac.org/collection/limac-collection/santiago-sierra/works/250-cm-line-tattooed-on-paid-people/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

No seu terceiro e último trabalho utilizando a tatuagem para compor sua obra, Sierra desenvolveu a obra *160cm line tattooed on 4 people* (Linha de 160cm tatuada em 4 pessoas), na qual o artista fez um vídeo registrando todo o processo que aconteceu no *El Gallo Arte Contemporânea*, localizado em Salamanca-Espanha, no ano de 2000 (figura 19).

Figura 19 - Linha de 160 cm tatuada sobre 4 personas El Gallo Arte Contemporáneo. Salamanca, Espanha. Dezembro de 2000



Fonte: TATE¹⁹ (2000)

Todo o processo da obra foi registrado para ser exibido ou projetado em museus e galerias; hoje é possível encontrar esse registro em importantes plataformas de vídeo digitais, como o Youtube e o Vimeo. Nesta obra, Sierra convidou quatro prostitutas, que possu-

19. SANTIAGO SIERRA: 160 cm Line Tattooed on 4 People El Gallo Arte Contemporáneo. Salamanca, Spain. December 2000. TATE, 2000. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/sierra-160-cm-line-tattooed-on-4-people-el-gallo-arte-contemporaneo-salamanca-spain-t11852>. Acesso em: 15 abr. 2023.

íam dependência química em heroína e que aceitaram ser tatuadas pelo preço de uma dose da droga que, na época, custava em torno de 2.500 pesetas, em torno de 16 dólares.

A relevância da tatuagem nas obras de Santiago Sierra ocorre por ela fazer parte do seu processo artístico, apesar do foco do seu trabalho ser as questões que envolvem a aceitação e submissão das pessoas em concordarem em ter os seus corpos tatuados.

1.7.2. Tagny Duff

Tagny Duff é uma pesquisadora e artista canadense que desenvolve obras artísticas performáticas, intervenções e artes digitais. Duff possui uma criação intitulada como *Viral Tattoos*, desenvolvida em 2008, fundamentada em uma pesquisa de cunho artístico focada na elaboração de esculturas *in vitro* (figura 20).

Esta obra consiste na criação de tatuagens que se assemelham a hematomas, mas com a tonalidade azul, as quais são realizadas por meio da aplicação de retrovírus em pele de porco ou em pele humana doada. Ela foi apresentada em 2011 no *FoFA Gallery*, em Montreal-Canadá, na exposição *Cellular Memorabilia*; além das exposições *Evolution Haute Couture*, na Bienal de Moscou em 2009, e a *National Center for Contemporary Art* de Kelingrad, que também se localiza na Rússia (2008).

Essas Virais Tattoos foram todas criadas em laboratório. Segundo Duff (2011), o vírus sintético que foi utilizado nesta obra se trata do Lentivírus, uma derivação da cepa 1 do HIV, com forma de contágio a nível celular, colocada sobre a pele humana advinda de doação de restos de cirurgias. Esse processo dura em média 5 horas, na qual elas se comportam como esculturas vivas que vão sofrendo alterações celulares e, após esse período, essas esculturas são fixadas e mortas. Essas interferências servem para a próxima etapa de colora-

Figura 20 - Viral tattoo, tatuagem in vitro com destaque para marcador histoquímico azul



Fonte: Duff et al (2011)

ção, facilitando a visualização das reações dos anticorpos aos antígenos que são criados por ligações celulares.

Segundo a autora, as áreas da pele que sofrem com as células hospedeiras virais se tornam azuladas e/ou assumem um tom marrom. Esse processo científico foi propositalmente adequado para vislumbrar as tatuagens virais na forma de manchas (hematomas). Dessa forma, assim que a visualização da cor foi definida, as esculturas de peles foram colocadas em pequenos frascos de paraformaldeído por um período aproximado de um ano, para só então serem transferidas para o PBS20 (*Phosphate buffered saline*), um composto de sal feito à base de água utilizada em pesquisas biológicas para dissolver e limpar as células. Assim, todo esse conjunto composto pelo vírus, células e os tecidos ficam imóveis e, nesse momento, o biomaterial mostra as áreas de manchas marrons ou manchas azuladas (DUFF, 2011, p. 5).

De acordo com Duff (2011, p. 7), à medida que o vírus se amplia no tecido a área azul também cresce. Para a pesquisadora e também artista, as *Living Viral Tattoos* possibilitam uma interação da prática da tatuagem com as práticas científicas, que marcam as nossas células e os tecidos biológicos. Sua abordagem, juntamente com todos os colaboradores, propõe uma reflexão das percepções e tensões acerca das infecções e contágios aos quais estamos em constante exposição, além da segurança pública necessária frente a esses possíveis contágios de alguns materiais biológicos.

Para a artista, vivemos uma relação com os microorganismos na qual os limites ainda não são bem definidos, então este fluxo ocorre em ambas as partes. As *Living Viral Tattoos* não são comercializadas nem servem de objeto de desejo, visto que foram desenvolvidas exclusivamente em ambiente laboratorial, seguindo todo rigor científico na escolha dos materiais e dos métodos de manipulação, tratando-se de uma obra desenvolvida por meio de uma série de procedimentos devidamente registrados e catalogados.

1.7.3 Wim Delvoye

É impossível relacionar tatuagem e arte e não citar o artista Wim Delvoye e suas obras. Delvoye é um artista belga, conhecido por trabalhos polêmicos, que utiliza frequentemente a tatuagem em algumas de suas criações. O projeto artístico mais conhecido, e talvez o mais polêmico, no qual ele utiliza a prática da tatuagem é o *Art Farm*. O artista já realizou exposições em Paris (2010), Veneza (2009), Austrália (2012), e museus e galerias de outros países²⁰.

A prática de tatuar peles de porcos teve início nos Estados Unidos, em 1992, quando Delvoye começou a tatuar peles adquiridas em

20. Disponível em: <https://wimdelvoye.be/about/>. Acesso: 21 fev. 2023.

matadouros. Mas, foi em 1997 que o artista começou a tatuar porcos vivos; essa ação se iniciou na Bélgica, mas devido às várias restrições legais Delvoye teve que buscar outro lugar que possibilitasse esse procedimento. Assim, em 2004 o artista se mudou para a China, onde seria possível continuar o projeto aproveitando as leis do país. A proposta do artista é proporcionar, através das peles dos porcos, uma arte que cresce em seu sentido literal. Dessa forma, Delvoye cria e cuida dos porcos que fazem parte da ação em uma fazenda que fica nas proximidades de Pequim.

A princípio, Delvoye se interessou na observação de como as pequenas tatuagens feitas na pele dos porcos “cresciam” junto com os animais. Normalmente, os desenhos tatuados eram compostos por artes tradicionais como caveiras, corações, etc. À medida em que o artista iniciou sua prática em animais vivos ele começou a se interessar pela anatomia dos animais, desenvolvendo obras que a respeitassem (LASTER, 2007, p. 4).

Figura 21 Art Farm: Donata, porco tatuado



Fonte: Wim Delvoye (2005)

Segundo Laster (2007, p. 155), para que a tatuagem seja realizada de forma convencional, os porcos são sedados por veterinários que fazem o acompanhamento de todo o processo, inclusive da cicatrização, para preservar a saúde dos animais e a tatuagem de qualquer possível infecção nesse período. O cuidado é tamanho que os veterinários utilizam protetor solar nas tatuagens para que a pele não sofra queimaduras decorrentes do sol.

As imagens tatuadas variam muito, mas, ultimamente, o foco do artista é aplicar desenhos tradicionais do universo da tatuagem, conhecidos por *old school*. Outra prática do artista é tatuar o nome de cada animal em suas respectivas peles, o que, muitas vezes, resultava no nome da obra em si (LASTER, 2007, p. 158).

Ainda que o artista tenha apresentado as peles esticadas de porcos mortos como telas, conforme pode ser visto na figura 22, a proposta de Delvoye é que os porcos sejam apresentados vivos. Hoje em dia, em sua fazenda, é possível encontrar dezenas de porcos, número este que cresce a cada ano (figura 23).

Figura 22 – Art Farm: Tatuagem feita em pele de porco



Fonte: Wim Delvoye (2002)

Figura 23 – Art Farm: porcos com tatuagens de personagens da Disney



Fonte: Wim Delvoye (2007)

Todos os porcos que fazem parte do projeto *Art Farm*, desenvolvido por Delvoye, não são abatidos, conforme acontece na indústria alimentícia. Os mesmos são sacrificados pelos próprios veterinários quando se encontram em uma idade bastante avançada. Assim que são sacrificados, suas respectivas peles são preservadas, tornando-se um desdobramento artístico posterior da obra (CALCHI-NOVATI, 2011, p. 40).

Além do projeto *Art Farm*, Delvoye também produziu um projeto em pele humana. Durante um período de dois anos, 2006-2008, Delvoye tatuou as costas de Tim Steiner, conforme mostra a figura 24, um suíço que “vendeu” sua pele para ser utilizada como tela. Nomeada simplesmente de “Tim”, a obra de Delvoye chama atenção por ter sido vendida para um colecionador pelo valor de 150.000 euros. O colecionador terá a posse da pele de Steiner assim que o mesmo falecer, transformando-a em uma tela. A figura 25 mostra o artista tatuando a pele de Tim.

Figura 24 - O belga Wim Delvoye (direita), famoso por tatuar porcos, é o artista que projetou a tatuagem de Tim Steiner



Fonte: Wim Delvoye (2006-2008)

Figura 25 - Depois de 40 horas de tatuagem, decorridas em 2 anos, as costas de Tim Steiner se transformaram na “tela viva”



Fonte: Wim Delvoye²¹ (2006-2008)

21. Disponível em: <https://wimdelvoye.be/work/tattoo-works/tim>. Acesso em: 16 abr. 2023.

A obra *Tim* extrapola o sentido do significado de ser apenas uma tatuagem, trazendo uma reflexão de Delvoye acerca da indústria da arte por meio do humano como suporte ou tela. Aqui, o que importa não é o resultado estético das imagens tatuadas na pele de Steiner, e sim o fato dessa pele tornar-se um objeto de arte após a sua morte. Refere-se a um processo associado diretamente à vida do próprio tatuado (figuras 26 e 27).

Figura 26 - Steiner sendo apresentado em um museu²²



Fonte: Wim Delvoye (2006-2008)

22. “Fui tocado, soprado, gritado, empurrado e cuspidado, muitas vezes foi um circo”, diz *Tim Steiner*. Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/o-homem-que-vendeu-as-proprias-costas-para-um-colecionador-de-arte.ghtml>. Acesso em: 16 abr. 2023.

Figura 27 – Tim sendo exibido no Louvre, Paris²³



Fonte: Wim Delvoye/Louvre (2012)

1.8. Tatuagem e performance

Segundo Stiles (2012, p. 181) foi somente a partir dos anos 1950 que o processo de se fazer arte começou a ganhar maior relevância dentro das teorias da arte; destacando as escolhas, a metodologia, como os materiais se comportam nas superfícies e os trajetos em seu processo de criação. Dessa maneira, os artistas revelam quais são as relações e dependências da arte com as situações de sua produção.

Ainda segundo o autor, esse destaque ao processo criativo surgiu como uma crítica ao formalismo que prevalecia no período pós-guerra e, conseqüentemente, aos valores impostos pelo mercado às

23. “Desde2006 TIM já foi exibida 12 vezes, entre elas no Louvre em 2012”. Disponível em <https://g1.globo.com/mundo/noticia/o-homem-que-vendeu-as-proprias-costas-para-um-colecionador-de-arte.ghtml>. Acesso em: 16 abr. 2023.

obras de arte finalizadas. Dessa forma, focando nos processos dos artistas, foi possível desafiar o status da arte idealizada, vendida por galerias e museus. Assim, tal foco torna-se uma forte crítica ao mercado de arte e ao poder projetado à obra concluída, já que a venda do processo se torna impossível devido ao fato desta etapa ser formada por um acontecimento em um determinado espaço e tempo. Mesmo registrando o processo através de fotos e/ou vídeos, o objeto (ou mercadoria) de compra e venda limita-se apenas ao registro e não ao processo em si (STILES, 2012, p. 204).

Tal crítica proposta ao mercado de arte e, conseqüentemente, ao formalismo, evidencia a função ativa do artista em relação aos materiais e conceitos que o mesmo utiliza e manipula. A *Process Art* destaca que o processo é tão significativo quanto e, às vezes, até mais importante que o resultado, ou seja, o objeto artístico.

Segundo Kristine Stiles (2012, p. 500) historiadora da arte, a *Process Art* pode ser definida como algo que está diretamente ligado ao método de se fazer arte. Para a autora, quando os artistas expõem o processo que possibilitou o nascimento da obra, mostrando como os materiais comportam-se e como é cada etapa, eles transparecem a conexão da arte com os seus estados de criação, com a conjuntura e com as perspectivas ideológicas de sua produção e recepção.

Analisando a visão de Stiles, é notável a relevância da interação entre o artista, os materiais e os meios que são manipulados durante todo o processo, além de reconhecer a importância das especificidades de cada um desses elementos. Pincus-Witten (1987, p. 45), destaca que essa mudança de perspectiva ocorreu quando o formalismo artístico deu lugar às pinturas gestuais, conhecidas como *action painting*, no *body art*, *happenings* e nas performances, além de outras formas de arte conceitual que se determinam como um processo.

Dessa forma é possível traçar uma relação entre essa perspectiva do *Process Art* com a tatuagem, visto que a importância de “como”

se faz arte, sobre “o que” se faz – assim como o objeto finalizado – possui relação direta com a tatuagem; afinal, essa prática implica em uma metodologia bastante complexa de criação. A tatuagem, enquanto obra, e o seu suporte são extremamente importantes, visto que a pele faz parte de um organismo vivo que demanda um conhecimento mínimo para o desenvolvimento de um projeto.

Desse modo, é possível observar uma constante busca por parte dos tatuadores por uma “identidade” artística que foge daquilo que é conhecido no meio como “tatuagens comerciais”, ou seja, desenhos simples e já prontos, como estrelas, corações, nomes, etc. Para isso, diversos artistas buscam através da sua performance apresentar uma nova experiência na tatuagem conforme será destacado a seguir.

1.8.1. Rixard Tattoo performance

Entre os diversos tatuadores que trabalham com tatuagem performática, prática que vem crescendo continuamente, vale ressaltar o trabalho de Rixard – tatuador que atua na cidade de Amsterdã desde 2012 e é especialista em tatuagem abstrata – autodenominado como *Rixard Tattoo Performance*. Suas tatuagens são realizadas com máquinas profissionais, utilizando diversos materiais que criam obras totalmente interativas. Muitas das suas performances tornaram-se *virais* nas redes sociais, como as vistas nas figuras 28 e 29. Todo seu trabalho encontra-se acessível em suas redes sociais²⁴.

24. Disponível em: <https://www.inkedmag.com/original-news/rixardtattooperformance>. Acesso em: 25 mar. 2023.

Figura 28 - Trecho do vídeo Performance Tattoo bike²⁵



Fonte: publicado por Rixard Tattoo na rede social Instagram (2020)

Figura 29 - Resultado da Performance Tattoo bike

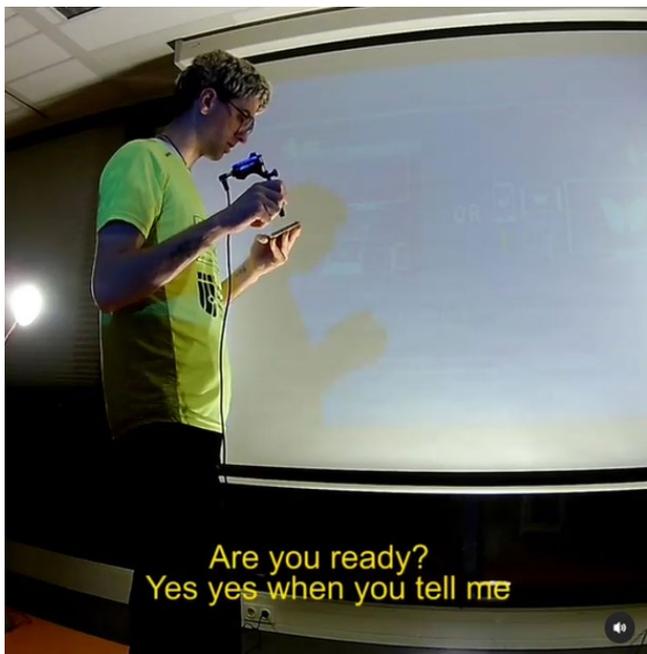


Fonte: publicado por Rixard Tattoo na rede social Instagram (2020)

25. TATTOO, Rixard. Performance Tattoo bike. Amsterdã, 20 maio. 2020. Instagram: @rixardtattoo. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CAaOfddjxTm/?__coig_restricted=1. Acesso em: 16 abr. 2023.

Outro projeto que teve muita repercussão nas redes sociais foi a performance *Skype for Quarantine Performance Amsterdam – Madrid*. Devido à pandemia da COVID-19 os moradores foram obrigados a ficarem em suas casas, assim, o artista desenvolveu um projeto em que a tatuagem seria elaborada através de uma transmissão ao vivo, por meio de videochamada, criando uma tatuagem à distância. Nessa ação, conforme apresentado nas figuras 30, 31 e 32, Rixard direciona o movimento do braço com a máquina de tatuagem por meio de uma projeção dele, que está localizada remotamente em outro país. Dessa forma, o tatuado consegue se tatuar, mas seguindo os movimentos do artista.

Figura 30 - Trecho do vídeo performance “Skype for Quarantine Performance Amsterdam – Madrid”²⁶



Fonte: publicado por Rixard Tattoo na rede social Instagram (2020)

26. TATTOO, Rixard. Skype for Quarantine Performance Amsterdam - Madrid, 27 maio. 2020. Instagram: @rixardtattoo. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CAsRHr-7js4K/>. Acesso em: 16 abr. 2023.

Figura 31 - Performance “Skype for Quarantine
Performance *Ámsterdam* - Madrid”



Fonte: publicado por Rixard Tattoo na rede social Instagram (2020)

Figura 32 – Performance “Skype for Quarantine
Performance *Ámsterdam* – Madrid”



Fonte: publicado por Rixard Tattoo na rede social Instagram (2020)

Rixard conta com diversas performances nos seus canais das redes sociais, como *Instagram*, *Youtube* e *Tik Tok*, o que o proporciona maior disseminação de suas obras.

1.8.2. Trawart Tattoo Performance

Tater Trawart é um tatuador que reside em Praga, na capital da República Tcheca. Ele é o idealizador do projeto *Trawart Tattoo Performance*, iniciado na pandemia da COVID-19, que ficou mundialmente conhecido por realizar tatuagens em lugares inusitados e, assim, proporcionar uma experiência totalmente inovadora para os seus clientes (figuras 33 e 34). Boa parte da obra de Trawart pode ser encontrada em suas redes sociais, como *Instagram* e *Facebook*.

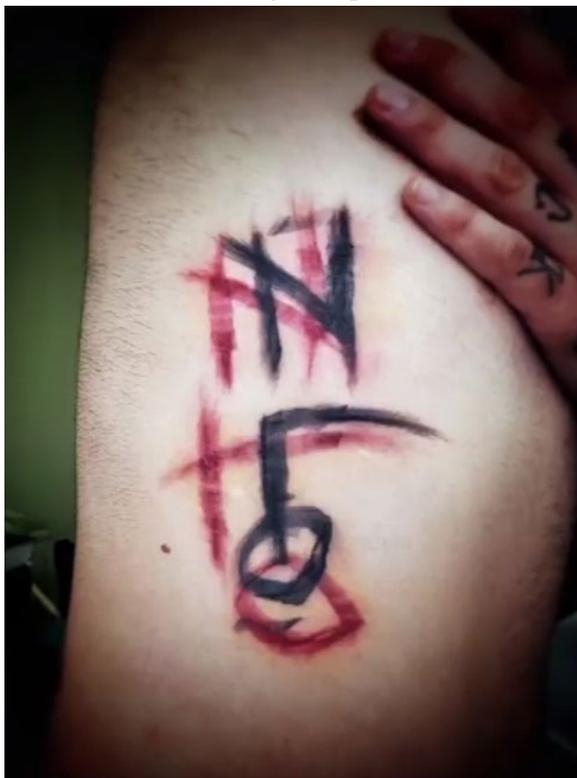
Figura 33 - Trecho do vídeo performance “CAROUSEL”, em que o artista tatua em um brinquedo do parque de diversões²⁷



Fonte: publicado por Trawart na rede social Instagram (2021)

27. TRAWART Tattoo Performance. CAROUSEL. Praga-República Checa. 28 set. 2021. Instagram: @trawart. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CUXMW7SAa3X/>. Acesso em: 16 abr. 2023.

Figura 34 - Resultado da tatuagem na performance “CAROUSEL”



Fonte: publicado por Trawart na rede social Instagram (2021)

Dessa forma, Trawart vem expandindo suas obras nos mais diversos lugares como pontos turísticos, cemitérios, parques, etc. Suas performances já são reconhecidas em diversos lugares e vem atraindo cada vez mais pessoas interessadas nessa experiência.

1.8.3. Bakunista Sect

Bakunista é o nome artístico de um tatuador performático nascido e criado em São Petersburgo, na Rússia. Ele atua como tatuador desde 2012 em seu estúdio localizado na sua cidade natal. O tatuador tem se destacado por suas tatuagens performáticas, que misturam aspectos do futurismo e da religião. É válido destacar que

as suas tatuagens carregam um forte simbolismo religioso, além do caráter ritualístico (figura 35).

Figura 35 - Bakunista e sua máscara, peça fundamental utilizada durante suas tatuagens performáticas²⁸



Fonte: Stuck Magazine

O artista é conhecido por seus trabalhos em locais não usuais e carrega forte atuação de cunho ritualístico, visto que há toda uma preparação e vestimentas para a realização do processo. Conforme exposto na figura 36, Bakunista levou a sua performance para dentro de uma caverna em Berlim, na qual concluiu uma obra após 10 horas de sessão.

28. FREEHAND FUTURISM BY BAKUNISTA. Stuck Magazine. Disponível em: <https://www.stuck-magazine.com/bakunista>. Acesso em: 17 abr. 2023.

Figura 36 - Bakunista durante uma performance de 10 horas em uma caverna em Berlim



Fonte: publicado por Bakunista na rede social Instagram³⁶ (2021)

Seu trabalho é caracterizado por fortes linhas pretas em contraste com o tom da pele, formando desenhos abstratos, como o da figura 37. O artista não utiliza o método do decalque antes de iniciar o procedimento. Todas as obras são feitas à mão livre e desenvolvidas seguindo a inspiração do artista no momento. Dessa forma, ele traz um trabalho único, com muita personalidade e identidade.

29. BAKUNISTA. ceremony 1 km into the underground cave 10 часов ползти на коленях в тоннелях BERLIN SEPT• LEIPZIG OCTOBER. Ternopil – Ucrânia, 12 set. 2021. Instagram: @bakunistasect. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CTu1wn8jTjX/>. Acesso em: 20 abr. 2023.

Figura 37 – Obra denominada “Renascimento”,
criada em 2 horas de sessão



Fonte: publicado por Bakunista na rede social Instagram³⁰ (2021)

Muitas pessoas buscam realizar tatuagens com Bakunista, visto que o artista está em constante turnê pela Europa, levando seu trabalho a diversos países, tornando suas obras bastante requisitadas.

30. BAKUNISTA. Rebirth through the pain 2hrs creation in trance state of mind FIX SLOTH NOW. Berlim - Alemanha. 14 ago. 2021. Instagram: @bakunistasect. Disponível em: www.instagram.com/p/CSjxTf-iZlw/. Acesso em: 20 abr. 2023.

1.9. Tatuagem no Brasil

A prática da tatuagem não chegou ao Brasil junto com as expedições portuguesas por volta de 1500, pois uma boa parte dos povos que aqui habitavam já utilizavam a tatuagem como prática recorrente. Mesmo com a redução dos indígenas nesses mais de 500 anos, a prática nunca foi extinta. As tatuagens feitas pelos povos indígenas eram resultado da mistura de fuligem de carvão e tintura de jenipapo aplicada sobre a pele do rosto, por meio de escarificação com dente de peixe-cachorro, conforme apresentado na figura 38 (JEHA,2019, p. 30).

Figura 38 – Foto de Vladimir Kozak: Indígena Karajá³¹



Fonte: foto de Vladimir Kozak publicada no site Povos Indígenas do Brasil (1999)

31. LIMA FILHO, Manuel Ferreira. Karajá. Povos indígenas no Brasil, 1999. Disponível em: <https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Karaj%C3%A1>. Acesso em: 17 abr. 2023.

Segundo o portal “Povos Indígenas no Brasil³²” do Instituto Socioambiental, é possível confirmar que existem, aproximadamente, uma dezena de povos que se tatuam hoje em dia. Na região norte é possível encontrar os povos: Karipuna, Assurini, Ingarikó, Matis, Payanáwa e Uru-eu-wau-wau. Já no Centro-Oeste do país, podemos encontrar os Enawenê-Nawê, Ikpeng e Kayabi; é bem provável que existam mais povos indígenas que utilizam ou utilizavam a tatuagem em suas práticas. A tatuagem indígena é um assunto bastante extenso e merece pesquisas à parte, portanto, como o foco desta obra é outro, irei limitar-me apenas a essas informações.

Como já foi dito anteriormente, a disseminação da tatuagem pelo mundo ganhou força graças aos marinheiros que tiveram contato com povos taitianos, durante o século XVIII. Os marujos possuem uma grande relevância na história da tatuagem no ocidente e, consequentemente, no Brasil. Desde a primeira metade do século XIX é possível encontrar registros da chegada de marinheiros tatuados, além de marítimos que nasceram no território nacional que se tatuavam (JEHA, 2019, p. 17).

Ainda segundo a autora, entre a segunda metade do século XVIII e início do século XX, a tatuagem em território nacional era uma cultura das classes sociais menos favorecidas. Goffman (1982, p. 5), em seu livro *Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada*, desenvolve bem os “aspectos sociológicos” dos estigmatizados no Brasil. Segundo o autor, o indivíduo que não teria problemas em suas relações sociais cotidianas, mas que possuía um traço que poderia impor à atenção, no caso a tatuagem, consequentemente poderia afastar aqueles que o encontram, anulando as chances de apresentar seus demais atributos positivos.

32. Disponível em: <https://pib.socioambiental.org/pt>. Acesso em: 17 abr. 2022.

Segundo Jeha (2019, p. 38), o primeiro tatuador profissional a chegar ao Brasil foi o marinheiro dinamarquês Knud Gregersen, mais conhecido como Tattoo Lucky. Lucky declarava que os homens só tatuavam-se por dois motivos: a fé e o amor, e esse segundo englobava o amor às mulheres, ao país ou à profissão. Mas, segundo o tatuador, ainda havia uma terceira via, a do exibicionismo ruim das pessoas violentas que associavam a tatuagem à valentia. Já as mulheres, segundo Lucky, tinham apenas um motivo próprio: a vaidade. E os jovens por motivos de evidenciar as suas individualidades.

Tattoo Lucky chegou ao Brasil em 1959, segundo Jeha (2019, p. 42), e atuou predominantemente como tatuador na região litorânea de Santos. Jeha destaca a vinda de Lucky como um marco na história da tatuagem no país, considerando-o como um elo entre aquilo que ela chama de “era da marginalidade da tatuagem” para a explosão da prática em todas as camadas sociais, a partir dos anos 1990.

A autora (2019, p. 55) evidencia toda essa transição ao afirmar que esse *boom* da prática aconteceu graças à disseminação de pessoas tatuadas pelos meios de comunicação – como cantores, atletas e demais personalidades famosas – que de maneira direta ou indireta, influenciaram os espectadores a conhecerem mais a prática da tatuagem e, conseqüentemente, as utilizarem em seus corpos.

1.10. Evolução das máquinas de tatuagem

A máquina de tatuagem elétrica que conhecemos hoje foi desenvolvida pelo tatuador Samuel O’Reilly, que se baseou na “caneta autographia” ou “impressora autográfica” (figuras 39 e 40), criada por Thomas Edson em 1876. Tal *caneta autographia* tratava-se de um motor elétrico rotativo que possuía uma haste com agulha dentro de um tubo feito de bronze, movimentando a agulha para cima e para baixo de modo que fosse possível gravar uma imagem ou texto em

qualquer superfície de metal (GILBERT, 2000; SCHIFFMACHER, 2005). É válido destacar que foi o peso da bateria que a caneta autographia possuía que despertou o interesse de O'Reilly em reformulá-la para a pele, além de proporcionar maior conforto para o uso prolongado das sessões de tatuagem.

Figura 39 – “Caneta autographia” ou, como também era chamada “impressora autográfica” de Thomas Edson³³



Fonte: Tattoo Machine Exhibit (2009)

Figura 40 – Caneta autographia, ângulo frontal

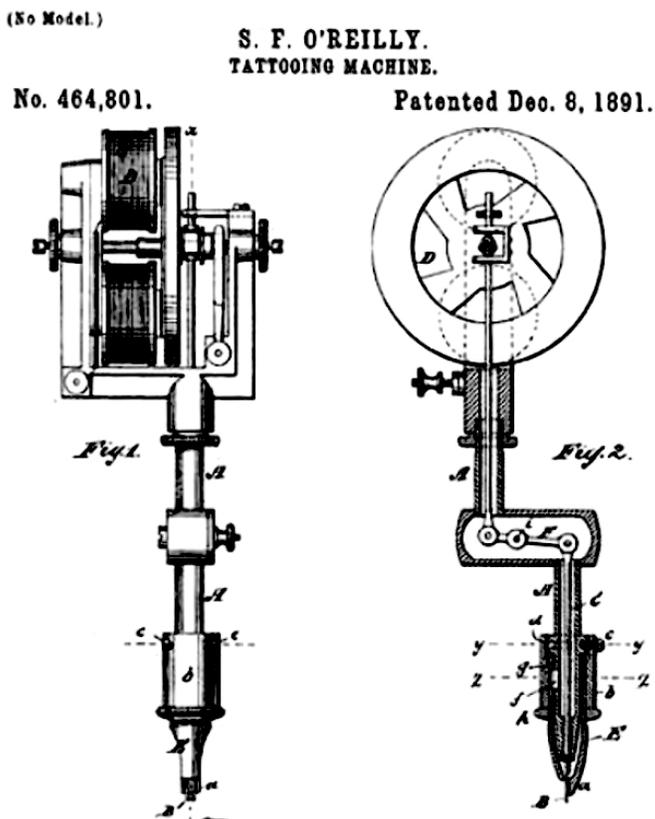


Fonte: Tattoo Machine Exhibit (2009)

33. TATTOO Machine Exhibit, 2009. Disponível em: <http://www.triangletattoo.com/machines.htm>. Acesso em: 17 abr. 2023.

Após a adaptação da invenção de Edson, O'Reilly patenteou a primeira máquina elétrica de tatuagem, em 1981 (figura 41), na qual ele acrescentou um reservatório de tinta na ponta do cano, mudando a haste de agulha para que fosse possível utilizar três agulhas ao invés de uma, como era na invenção de Edson.

Figura 41– Ilustração da máquina de tatuagem presente na patente de O'Reilly³⁴

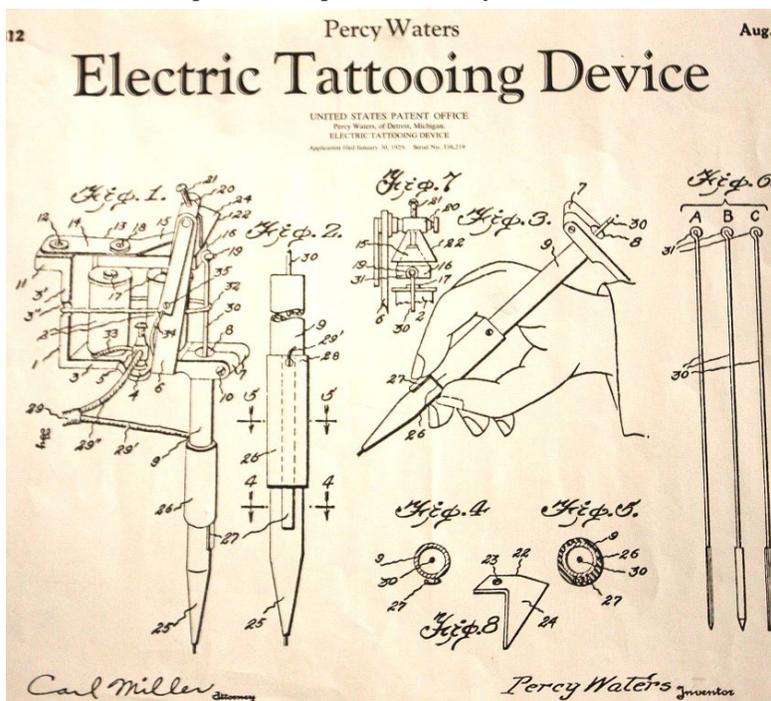


Fonte: Tattoodo (2017)

34. SAMUEL O'Reilly's peculiar reciprocating electromotored tattoo machine. Tattoodo, 2017. Disponível em: <https://www.tattoodo.com/articles/samuel-oreillys-peculiar-reciprocating-electromotored-tattoo-machine-12648>. Acesso em: 17 abr. 2023.

Após alguns anos desde que O'Reilly patenteou a máquina elétrica de tatuagem, alguns ajustes tornaram-se fundamentais, visto que as questões que envolviam ângulos e as distâncias das peças da máquina afetavam no resultado final do processo. A partir dessas necessidades, foi patenteado por Percy Waters uma máquina de tatuagem com duas bobinas eletromagnéticas, dispostas lado a lado paralelamente ao chassi da máquina, possuindo um botão de ligar e desligar (figura 42), além dele preocupar-se com a geometria dos componentes da máquina que foi considerada a primeira máquina de tatuagem moderna (ROE, 2022, n.p).

Figura 42 – Ilustração da máquina de tatuagem presente na patente de Percy Waters³⁵

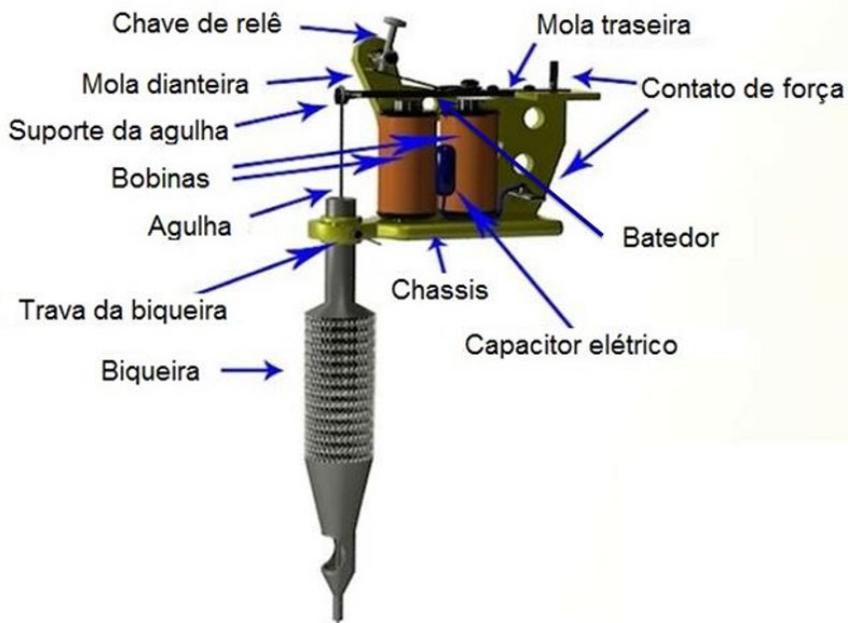


Fonte: publicado por Elena Johnson no site Coeur d'Alene Press (2020)

35. JOHNSON, Elena. Immersed in history: tattoo museum, shop tells story of American ink. Coeur d'Alene Press, 2020. Disponível em: <https://cdapress.com/news/2020/may/13/immersed-in-history-tattoo-museum-shop-tells-5/>. Acesso em: 17 abr. 2023.

De maneira objetiva, a estrutura atual das máquinas de bobina para tatuagem funciona como um eletroímã. A máquina é formada por duas bobinas eletromagnéticas que, ao ser acionada por um pedal ou fonte, acionam ou interrompem o circuito elétrico de modo a movimentar a agulha para cima e para baixo, depositando a tinta na pele (figura 43).

Figura 43 – Representação da máquina atual de bobina para tatuagem



Fonte: publicado por Capitto no site Tattoo2me³⁶ (2020)

Segundo Schiffmacher (2005, p. 74), as mudanças ocorridas desde a máquina desenvolvida por O'Reilly até as máquinas atuais foram mínimas e, por sua vez, sofreram poucas modificações em relação à máquina criada por Edson. Tais evoluções contribuíram muito para o aumento na qualidade estética das tatuagens devido a inúmeros fatores, como a estabilidade alcançada pela disposição dos

36. CAPITTOO. Tatuagem: um estudo sobre máquinas de tatuar. Tattoo2me. 2020. Disponível em: <https://blog.tattoo2me.com/tatuagem-um-estudo-sobre-maquinas-de-tatuar>. Acesso em: 17 abr. 2023.

mecanismos e o peso das máquinas, o que pôde reduzir o tempo da realização do procedimento e, conseqüentemente, os danos físicos impostos aos tatuados nos longos períodos tatuando.

Ainda, segundo o autor, hoje em dia o tatuador possui uma enorme facilidade quando se trata da regulagem da máquina, podendo ser ajustada para a elaboração dos seus trabalhos – como a modificação de uma mola ou um capacitor da máquina – resultando em um desempenho diferente (SCHIFFMACHER, 2005). Dessa forma, é primordial que o profissional e artista tenha conhecimento acerca da estrutura e funcionamento do equipamento, para que possa exercer os seus trabalhos de maneira mais primorosa.

1.11. Tatuagem na contemporaneidade

A prática na sociedade contemporânea assume uma forma específica para o desenvolvimento de uma identidade diferenciada que é marcada na pele. Mesmo que evocando símbolos folclóricos ancestrais na sociedade contemporânea, tais marcas, segundo Ferreira (2006, p. 219), deixaram de ligar símbolos estatutários passando a assumir aquilo que o autor chama de signos identitários semioticamente flutuantes, polissêmicos e, às vezes, desconcertantes, subsidiados pelas biografias individuais desenvolvidas por opções pessoais que, por sua vez, revelam características estéticas e, até mesmo, éticas que fogem daquilo considerado como “padrão dominante”. Dessa forma, a tatuagem assume um caráter de recurso expressivo que almeja marcar e demarcar corporalmente uma sociedade composta de singularidades identitárias, pois suas tatuagens evidenciam tal singularidade, suas respectivas relações pessoais e suas preferências.

Segundo Becker (1982, p. 68) o ato da criação necessita do domínio de habilidades artesanais técnicas, mas, segundo os “legitimadores do mundo da arte”, para que a obra seja caracterizada como arte é primor-

dial que o artista desenvolva mais do que essa habilidade para com o produto final, sendo necessário também existirem habilidades criativas que oferecem um caráter exclusivo, além de expressar a identidade do artista. Tal perspectiva vai ao encontro do atual cenário da tatuagem no qual, pelo ponto de vista do público, os artistas que possuem uma boa execução e criatividade para tornar a tatuagem única e personalizada para cada cliente destacam-se em relação aos outros.

Dessa forma, diante desse ideal de originalidade e inovação, surge uma alta demanda pela individualização através de projetos artísticos. Assim, a procura por tatuagens exclusivas, que carregam certa identidade visual, cresce a cada dia. Segundo Giddens (2004, p. 30) a ornamentação corporal pode ser uma relevante manifestação identitária própria, além de um marcador de uma identidade social sujeita a ser reconhecida pelos outros. Nesse sentido, com a tatuagem assumindo um processo de personalização do corpo, é possível observar o processo de afastamento cultural no qual, supostamente, o indivíduo recupera a autonomia sobre sua identidade. Segundo Ferreira (2006, p. 61), essa aparência corporal tem formado, desde os primórdios da humanidade, uma característica central da identidade social, de classificação e do valor que o outro nos confere, além, é claro, da forma como vemos e avaliamos a nós próprios.

1.12. Processo na tatuagem

Já foi apresentada, de modo geral, a relação que ocorre entre o artista tatuador e o que ele produz no seu fazer artístico. Uma particularidade usual entre os artistas que trabalham com a *process art* é o foco nas reações e comportamentos dos materiais e, consequentemente, nas especificidades dos meios que os próprios artistas manipulam. Analisando por esta perspectiva, é possível que tanto este

aspecto quanto a desvinculação da tatuagem para o seu preço sejam as principais ligações entre a *process art* e o processo na tatuagem.

Dessa forma, como já foi abordado nas questões que envolvem os aspectos técnicos da *process art*, além do contexto histórico e prático da tatuagem, é possível fazer algumas ligações acerca das duas abordagens trazendo-a para o contexto artístico, como será discutido no próximo capítulo.

1.13. Tatuagem enquanto *process art*

Para abordar a tatuagem enquanto processo, é fundamental definir que a tatuagem é muito mais do que o ato de tatuar, pois também engloba etapas primordiais como a produção da imagem que será tatuada na pele. Dessa forma, o processo na tatuagem inicia-se desde o surgimento de uma ideia, que irá resultar na criação de uma imagem, passando pela etapa de tatuar e finalizando com a tatuagem na pele.

Assim, o processo presente na tatuagem começa a partir de uma ideia de imagem requerida por um cliente ou de alguma obra pessoal desenvolvida pelo tatuador que simplesmente optou em desenvolvê-la desta ou daquela forma. Neste segundo caso, o objetivo é desenvolver obras que serão requisitadas por pessoas que buscam colecionar artes autorais ou pessoas interessadas.

Segundo Irwin (2001, p. 26), a relação entre o tatuado e o tatuador inicia-se antes mesmo que o próprio cliente conheça pessoalmente o profissional. Uma das principais formas de desenvolver essa relação de confiança entre ambos surge a partir das indicações feitas por pessoas próximas que já foram atendidas pelo profissional e tiveram um ótimo resultado e atendimento. Dessa forma, é a partir dessas indicações que o tatuador vai conquistando seu espaço no meio.

O processo da tatuagem envolve etapas que o tatuador precisa dominar, como a prática de desenho, questões de biossegurança e

questões éticas presentes na tatuagem. Para todos os casos, é possível encontrar cursos que auxiliam nesse desenvolvimento enquanto profissional. Dominar a prática de desenho envolve treino e pesquisa, o que contribui muito para a execução de uma tatuagem, podendo auxiliar na elaboração de projetos exclusivos. Já as questões que envolvem a biossegurança trazem uma perspectiva fundamental para a legalização do trabalho junto aos órgãos fiscalizadores. Segundo Teixeira e Valle:

Biossegurança é o conjunto de ações voltadas para a prevenção, minimização ou eliminação dos riscos inerentes às atividades de pesquisa, produção, ensino, desenvolvimento tecnológico e prestação de serviços. Estes riscos podem comprometer a saúde do homem e animais, o meio ambiente ou a qualidade dos trabalhos desenvolvidos (TEIXEIRA; VALLE, 1996, p. 111).

Dessa forma, a biossegurança dentro de um estúdio de tatuagem engloba desde o preparo dos materiais até o descarte, sendo necessário o isolamento dos utensílios que possam entrar em contato com o sangue do cliente, através do plástico filme, e o descarte correto dos recursos descartáveis, como agulhas, biqueiras e demais materiais que devem ser depositados em lixo hospitalar.

1.14. *Flashbooks, Flash sheets e Prints: origens históricas*

Uma das ferramentas para divulgação dos trabalhos dos tatuadores são os seus catálogos de imagens. É por meio destes catálogos que os profissionais apresentam a sua identidade e estilo, através dos desenhos desenvolvidos por eles próprios antes de serem aplicados na pele. O catálogo assume, assim, um papel importante para o tatuador, como uma forma de gerar engajamento por parte do público.

Segundo Marques (2018, n.p), é fundamental saber como divulgar e apresentar um produto para o cliente de forma personalizada, que se alinhe ao seu público, o que irá contribuir para o fechamento de um trabalho. E, ainda segundo o autor, apesar da escolha do desenho ser baseada fundamentalmente pela identificação do sujeito, há outros diversos fatores que podem gerar maior persuasão popular no momento da escolha do desenho.

Outro ponto relevante é a importância da identidade visual nesses catálogos já que, mantendo um padrão e reforçando a presença do tatuador frente à concorrência, ela pode gerar uma maior sensação de pertencimento e confiabilidade por parte do público (ZAVARIZZI, 2016, p. 66).

Hoje em dia, a divulgação dos trabalhos dos profissionais de tatuagem encontra-se, exclusivamente, na internet por meio das redes sociais como *Instagram*, *Facebook* ou *Tattoodo*.

Existe outra forma de divulgação possível, que era utilizada normalmente nos tempos em que a internet ainda não era tão presente em nossas vidas, o *Flashbook*. Tal suporte físico está presente, até hoje, nos mais diversos estúdios de tatuagens. Os possíveis formatos que os tatuadores optam em apresentar seus trabalhos, além do *Flashbook*, são: *Flash Sheet*, *Print* e pinturas em geral.

Segundo Peppler (2002, p. 40) o *Flashbook* (figura 44) é um pequeno catálogo, medindo geralmente 17x17cm, e possui esse nome devido aos seus desenhos serem menores e, conseqüentemente, mais rápidos para se tatuar, por isso tal neologismo: *Flash* e *book*. Neste mesmo sentido, ainda segundo a autora, é possível a utilização dos *Flashsheets* (figura 45), que são constituídos por desenhos com tamanhos variados, também considerados rápidos de se tatuar, fixados em apenas uma folha. Estas folhas podem variar em diversos tamanhos, como A3, A4, assim por diante. Os desenhos que compõem os *Flashsheets*, em alguns casos, são apresentados sem os seus acabamentos, como sombras ou cores.

Figura 44 – Close em um Flashbook original desenvolvido por Christian Warlich (1891-1964)



Fonte: publicado por Glltn no site Paperblog³⁷ (2019)

Figura 45 - Flashsheet original desenvolvido por Charlie Wagner e Sam O'Reilly



Fonte: ARTFIX daily³⁸ (2018)

37. GLLTN. Christian Warlich – tattoo flash book. Paperblg, 2019. Disponível em: <https://www.paperblog.fr/9031062/christian-warlich-tattoo-flash-book/>. Acesso em: 17 abr. 2023.

38. SIX early American original tattoo flash art sheets sell for a combined \$41,375 at Ripley Auctions, July 28th. ARTFIX daily, 2018. Disponível em: <https://www.artfixdaily.com/artwire/release/1395-six-early-american-original-tattoo-flash-art-sheets-sell-for-a-co>. Acesso em: 17 abr. 2023.

Já os *prints*, segundo Pepler (2002), são desenhos impressos que, normalmente, além do aspecto divulgador do trabalho do tatuador, também são vendidos como peças de decoração, como quadros ou pôsteres, podendo ou não ser replicados inúmeras vezes. Os tamanhos dos *prints* também são variados, conforme a necessidade da obra.

Aurora Pós-Humana

Aurora Pós-Humana, como é conhecida, surge a partir das investigações realizadas pelo artista Edgar Franco, também conhecido como Ciberpajé. A sua obra será abordada adiante, contextualizando as relações ente arte, ciência, cibercultura, ciberarte e ficção científica, sob a análise daquilo que ele denomina como “Poéticas Prospectivas”, incluindo-se na categoria de ciberartista (FRANCO, 2001, p. 12).

Nos próximos capítulos, tais bases fundamentais serão abordadas, além do processo de expansão deste universo poético-ficcional inspirado nas perspectivas de alguns ciberartistas, transumanistas e cientistas que refletem acerca dos possíveis destinos da humanidade a partir das inúmeras relações com as tecnologias: como a telemática, a robótica, a biogenética, a nanoengenharia e a realidade virtual. Então, a partir disso o autor buscou criar e desenvolver este universo ficcional intitulado Aurora Pós-Humana, no qual evidencia alguns aspectos socioculturais e tecnológicos singulares que o caracterizam.

2.1. Introdução ao universo ficcional da Aurora Pós-Humana

Nesse cenário hipermidiático em que os artistas contemporâneos estão inseridos, uma proposta pode ser utilizada como base para a criação, unindo a prática da tatuagem e o universo ficcional de outro artista. Assim, esse processo será analisado e descrito de maneira reflexiva, com o intuito de refletir sobre os processos criativos na tatuagem, utilizando como objeto de estudo o universo fictício da Aurora Pós-Humana, de Edgar Franco.

A Aurora Pós-Humana é um universo transmídia, sob a ótica da ficção científica, desenvolvido com o objetivo de fundamentar toda a ambientação de trabalhos artísticos em diversas mídias. A poética nasceu do anseio de vislumbrar um novo planeta Terra, inspirado em perspectivas pós-humanas, conforme descrito pelo próprio autor Edgar Franco, em parceria com Danielle Barros Fortuna (2015, n.p).

Segundo os autores, essas perspectivas pós-humanistas ocorrem em um mundo futuro, em que as proposições de cientistas, cibertaristas e transumanistas tornam-se realidade, na qual a espécie humana está em processo de extinção. Nesse cenário, o corpo e a mente estão em constante reconfiguração e mutação. Assim, alguns limites entre animal, vegetal e mineral estão desaparecendo e a morte, como a conhecemos hoje, não é mais algo inevitável; além disso, novas formas de misticismo e transcendência tecnológica vieram para tomar o lugar das religiões ancestrais.

O universo da Aurora Pós-Humana está em constante expansão, visto que constantemente estão sendo agregados a ele dados, regras e características que predominam nessa futura sociedade pós-humana. O objetivo de Edgar Franco (2015, n.p) em criar esse universo não se limitou apenas a refletir acerca dos avanços tecnológicos vindouros e as consequências para a espécie humana e o planeta, mas também a construir uma ambientação que proporcione certo “deslocamento conceitual”, conforme já abordado por Philip K. Dick (apud QUINTANA, 2004, n.p), que possa propiciar obras que discutam as implicações dessas tecnologias no cenário contemporâneo, ou seja, problematizar o presente através de narrativas e obras deslocadas para um futuro ficcional hipotético.

Segundo Edgar Franco (FORTUNA, 2015, n.p):

A proposta inicial foi a de imaginar um futuro, não tão distante, onde quase todas as proposições da ciência e a alta tecnologia se tornassem uma realidade banal, e nesse cenário a raça humana já tivesse passado por uma mudança abrupta de valores, sejam eles físicos ou de conteúdo ideológico; religioso; social e ou cultural. Um futuro onde a transferência de consciência humana para suportes digitais, como chips de computador, seja algo trivial, onde será possível abandonar o corpo orgânico por novas interfaces robóticas. Nesse futuro ficcional, é possível a hibridização genética entre humanos, animais e vegetais, devido aos avanços da bioengenharia, gerando infinitas possibilidades de misturas antropomórficas. Dentro desse ambiente futurístico, 2 espécies pós-humanistas, os Tecnogenéticos e os Extropianos, tornam-se duas culturas antagônicas e hegemônicas disputando o poder, enquanto uma ínfima parcela da população, que insiste em preservar suas características humanas, vive oprimida e em vias de extinção;

Diante desse cenário imagético e altamente criativo, torna-se possível a apropriação dessa perspectiva para uma nova produção artística que, de certa forma, possa contribuir ainda mais para a expansão desse universo ficcional, proporcionando a perpetuação das suas reflexões e críticas sob a ótica da prática da tatuagem.

Através dessa releitura, unindo a perspectiva pós-humanista e os conceitos tradicionais presentes na prática da tatuagem, uma nova abordagem surge por meio dessa hibridização conceitual, sendo possível manifestar uma nova forma de visualizar a performance da tatuagem e os impactos tecnológicos aos quais somos constantemente expostos.

2.2. Edgar Franco: biografia e obras

Edgar Silveira Franco, mais conhecido como Edgar Franco ou “Ciberpajé” – pseudônimo pelo qual é conhecido no meio artístico (figura 46) – nasceu em Ituiutaba, município do interior de Minas Gerais, no Triângulo Mineiro, em 20 de setembro de 1971. Ele é formado em Arquitetura pela UNB, com pós-doutorado em quadrinhos e performance pela UNESP, pós-doutorado em artes e tecnociência pela UNB, doutorado em Artes pela ECA/USP e mestrado em mídias pela Unicamp. Edgar, além de ser artista transmídia, atua como professor permanente do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás (FRANCO, 2019, p. 271).

Edgar Franco iniciou sua carreira como criador de quadrinhos desde os seus 12 anos, quando publicava em edições independentes, os chamados fanzines. Como autor de inúmeras HQs, Edgar publicou suas obras em diversas revistas de grande prestígio nacional e, até mesmo, internacional, como Quadreca, Brazilian Heavy Metal, Mephisto (Alemanha), Dragon’s Breath (Inglaterra), entre outras. O artista criou alguns neologismos que se tornaram conhecidos nacionalmente como “*artlectos*”, utilizado para definir andróides e as redes de computadores, a partir da junção entre artificial e intelecto; “*HQtrônica*” utilizado para representar as histórias em quadrinhos no âmbito digital e com conteúdo multimídia; e o termo “*HQforismo*”, que mescla os conceitos de histórias em quadrinhos e aforismos, criado em parceria com Danielle Barros (FRANCO, 2018, n.p).

Figura 46 - Edgar Franco durante Festival Internacional de Quadrinhos em 2018



Fonte: publicado por Lúcio Luiz no site Wikipédia³⁹ (2018)

Entre as mais diversas obras de Edgar Franco em múltiplas mídias – como performance, música, quadrinhos, conto, aforismo, instalação interativa, web arte, gamearte, animação, curta-metragem, videoarte, etc. – a sua atuação como quadrinista tem grande destaque nacional, tendo recebido a mais tradicional premiação como “Mestre do Quadrinho Nacional”, em 2022, no Troféu Angelo Agostini.

Nos seus quadrinhos destacam-se os álbuns *BioCyberDrama Saga* (Editora UFG), *Licanarquia* (Editora Atomic), *Ecos Humanos* (Editora Reverso), *Renovaceno* (Editora Merda na Mão) e a série *Artlec-*

39. LUIZ, Lúcio. Ficheiro: Edgar Franco. Wikipédia, 2018. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Edgar_Franco.jpg. Acesso em: 18 abr. 2023.

tos e Pós-Humanos (Editora Marca de Fantasia); além dos livros teóricos *História em Quadrinhos e Arquitetura* (Marca de Fantasia) e, *HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet* (Annablume, Fapesp). O livro *Conversas com o Ciberpajé: Vida, arte, magia e transcendência*, co-escrito com Danielle Barros, inclui uma longa entrevista realizada durante sete anos com o artista destacando sua vida e processos criativos e foi editado pela Marca de Fantasia (FRANCO, 2019, n.p).

Edgar é caracterizado pela sua forma clara e objetiva de escrita, além da enorme capacidade criativa em suas obras, já tendo recebido muitos prêmios estaduais e nacionais em reconhecimento por suas criações no âmbito dos quadrinhos, da arte e da tecnologia. Sua obra, tanto visual quanto musical, com sua banda *Posthuman Tantra* e com o Projeto Musical Ciberpajé, já alcançou diversos países nos cinco continentes do planeta.

2.2.1. Processos criativos do autor

Edgar Franco sempre buscou entender todas as circunstâncias da conjuntura contemporânea e as reverberações da tecnologia para o futuro da humanidade. Dessa forma, buscando nossas perspectivas através de cientistas, filósofos e, principalmente, ciberartistas, que elucidam o tema através de suas obras, Franco condensa toda essa experiência teórica e prática na concepção da Aurora Pós-Humana. O artista tem como fontes de inspiração alguns ciberartistas que se destacam, como: Natasha Vitamore; Stelarc; Roy Ascott; Eduardo Kac; Mark Pauline e Christa Sommerer & Laurent Mignonneau (FRANCO, 2006, p. 109).

O autor da Aurora Pós-Humana utiliza o conceito da “musa” (NACHMANOVITHCH, 1993, p. 43) como metáfora para falar sobre a intuição. Segundo ele, a intuição é resultado de uma soma sináptica na qual todo sistema nervoso equilibra e mescla muitos níveis de

complexidade em um único *flash*. Para Edgar Franco, não existe uma “fórmula específica” para a prática criativa, pois na maior parte das vezes as ideias surgem espontaneamente por meio de um “*in-sight*”, que ocorre através de uma revelação que vem da “mente inconsciente univérsica” (FRANCO, 2015, n.p).

Além da intuição, Franco utiliza outra fonte de inspiração: a música. Para ele, a música é algo fundamental em seu processo criativo, pois ele sempre cria uma ambiência a partir da escolha de música que se alinha ao estado de espírito que ele se encontra enquanto está criando.

Segundo Franco (2019), grande parte dos seus trabalhos artísticos nascem diretamente das experiências pessoais transcendentais. Ele próprio diz que não possui mestres além de si próprio, apesar de admirar e reverenciar a sabedoria dos indivíduos que mudaram suas vidas e transcenderam para outros níveis elevados de consciência. Para o autor, cada indivíduo é um universo único, portanto todos devem se tornar os seus próprios mestres.

Dessa forma, Franco não se limita exclusivamente aos textos teóricos ou produções acadêmicas acerca dos processos criativos; e sim transcende tais fontes mesclando a prática artística e seguindo a sua própria intuição interior, fruto de inúmeras experiências imanentes e transcendentais que, de certa forma, moldam a sua identidade enquanto artista.

2.3. Aurora Pós-Humana: poéticas e reflexões

A proposta da Aurora Pós-Humana nasce com o objetivo de ser um universo ficcional aberto e não apenas uma narrativa restrita, surgindo com a característica de promover diversas obras artísticas nos mais diversos suportes. Essa estrutura ficcional, permite ao artista não só discutir concepções que possam instigar ou inspirar como também a realização de diversos trabalhos em inúmeros su-

portes e/ou mídias, algo que o próprio Edgar Franco sempre desejou (FRANCO, 2006, p. 180).

O universo da Aurora Pós-Humana é um universo em expansão, que cresce constantemente, visto que o autor está sempre adicionando novos dados e detalhando algumas novas perspectivas e características que regem essa futura sociedade pós-humanista. Franco utiliza-se da proposta narrativa usada por Philip K. Dick, ou seja, problematizar o presente através de narrativas e obras artísticas deslocadas para um futuro hipotético e ficcional. Assim, Edgar traz obras que geram esse “deslocamento conceitual” – conforme proposto por Dick – e que refletem sobre como os avanços tecnológicos futuros poderão moldar ainda mais as nossas relações (FRANCO, 2006, p. 52).

Dessa forma, a partir dessas perspectivas das obras de outros ciberartistas, Franco (2006, p. 105) desenvolve a sua poética que surge desse desejo de vislumbrar um novo mundo, inspirado em perspectivas pós-humanistas. Um lugar onde as hipóteses dos ciberartistas e também dos transumanistas tornaram-se realidade. Neste universo a espécie humana como a conhecemos entra em um processo de extinção, pois o corpo e a mente nesta realidade estão reconfigurados e em constante mutação. Dessa forma, na Aurora Pós-Humana os limites entre os reinos animal, vegetal e mineral estão dissipando-se e a morte pode ser vencida. Diante desse cenário, novas formas de misticismo e aquilo que o autor chama de “transcendência tecnológica” assumiram o lugar, quase que completo, das religiões ancestrais.

Assim, a poética presente na obra de Franco instiga a reflexão por parte dos leitores e os indivíduos que consomem o seu trabalho, tendo em vista os inúmeros debates que a obra levanta, como o impacto tecnológico a que estamos sendo expostos constantemente e como essas interações estão moldando as nossas relações com a própria realidade.

2.3.1. Fundamentos do universo

Sob a intervenção das poéticas hipotéticas dos ciberartistas, das previsões controversas daquilo que é chamado de tecnociência e da nova onda dos tecnocultos, surgiu o princípio do universo ficcional que seria chamado de Aurora Pós-Humana. A princípio, a proposta do autor era imaginar um futuro com cerca de mais de 900 anos adiante, em um cenário que todas as proposições da ciência e tecnologia se tornaram realidade (FRANCO, 2006, p. 155)

Esse universo, segundo o autor, foi batizado primeiramente de “Aurora Biocibertecnológica”. A Aurora Pós-Humana é a construção de um mundo de ficção científica, desenvolvido com a finalidade de servir como suporte para obras artísticas em suas mais diversas formas de expressão. Ela é um ambiente em expansão, que tem como fundamento de inspiração os fenômenos recentes no campo da tecnociência, as obras de ciberartistas e os movimentos trans e pós-humanistas. Neste universo, os indivíduos pós-humanos não são limitados apenas às suas formas físicas, podendo ser criaturas mutantes com seus corpos híbridos e com características que podem incluir o humano, o animal, o vegetal ou o silício (FRANCO, 2006, p. 50).

Edgar Franco adentra nesse clima de questionamentos contemporâneos ao criar a Aurora Pós-Humana, todavia, sem abdicar do aspecto humano do ser, trazendo para o futuro pós-humano os principais dramas da nossa condição. Esse mundo é um ambiente complexo onde coexistem as mais avançadas oportunidades tecnológicas, além de todas as mazelas que habitam o coração humano. E, diante desse panorama no qual vivemos, podemos ter certeza de que experienciamos um momento de ruptura da humanidade frente a essas novas tecnologias que nos são apresentadas todos os dias.

2.3.2. Avanços tecnológicos e transumanismo

Segundo Franco (2006, p. 8) as obras de diversos ciberartistas, já citados anteriormente, fazem relação direta com as hipóteses de alguns cientistas polêmicos também enfocados na sua tese, como: Ray Kurzweil e Hans Moravec, que são adeptos da teoria do possível despertar de consciência por parte dos computadores. Alinhado com Kurzweil e Moravec, Vernon Vinge – conhecido por ter criado a “Teoria da Singularidade” – lidera um grupo em ascensão de cientistas que produzem teorias semelhantes e que acabam reverberando na ficção científica. Todas as hipóteses desenvolvidas por estes cientistas tomam como fundamento dados estatísticos e imensos cálculos complexos de probabilidade, por exemplo, Kurzweil demonstra como o crescimento exponencial das funções de armazenagem e processamento de dados dos computadores irá produzir, a um prazo não tão longo, uma inteligência superior à humana. Apesar de algumas críticas acerca de tais proposições, as reflexões geradas a partir dessas previsões acabam reverberando no trabalho de cientistas sociais e, até mesmo, filósofos.

Foi por meio das ideias de Erik Davis – no que diz respeito às novas gnoses tecnológicas e suposições dos inúmeros movimentos e seitas tecnognósticas – que Franco estruturou alguns aspectos fundamentais da Aurora Pós-Humana, a partir dos tecnocultos: Extropy, Raelianismo, Cientologia, Transtopianismo, e outras dezenas de institutos transumanistas internacionais (FRANCO, 2006, p. 51).

Até mesmo as reverberações em produtos midiáticos que surgiram a partir das reflexões pós-humanistas de grande popularidade, como a trilogia Matrix (1999) e A Ilha (2005), foram relevantes para a estruturação de sua poética (FRANCO, 2006, p. 70).

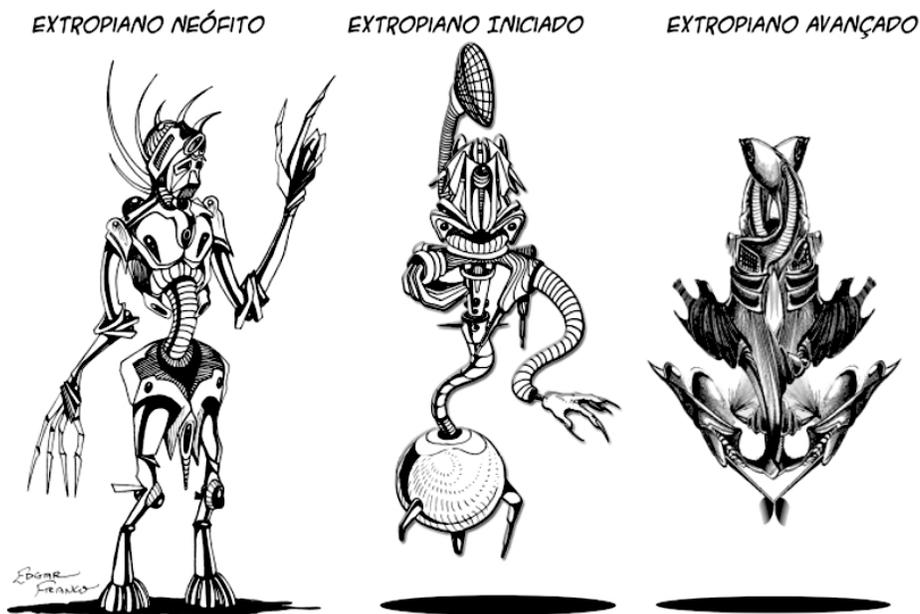
2.3.3. As espécies na Aurora Pós-Humana

Neste futuro hipotético no qual está inserida a Aurora Pós-Humana, a biogenética já avançou a níveis nunca visto antes, possibilitando a hibridização genética entre os animais, os seres humanos e, até mesmo, os vegetais, o que possibilita infinitas possibilidades de mesclagem antropomórfica se assemelhando às quimeras mitológicas.

Dessa forma, Franco (2006, p. 42) concebe duas “espécies pós-humanas”, para que ambas tornem-se sociedades antagônicas com poder hegemônico para disputarem entre si o poder das cidades-estado ao redor do mundo, enquanto uma ínfima parte dessa população, formada por indivíduos que insistem em preservar as características orgânicas inerentes aos humanos, encontram-se no caminho inevitável da extinção.

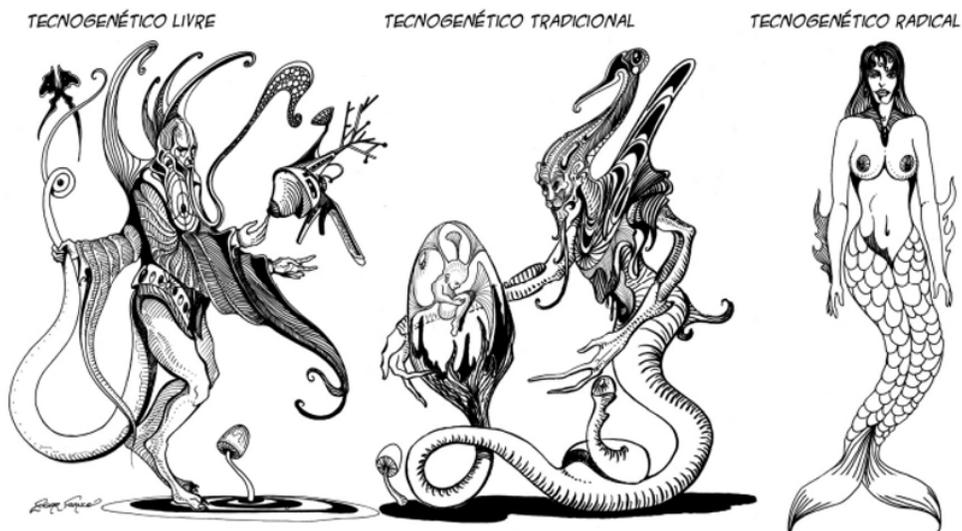
Ainda segundo o autor, neste cenário pós-humano em que prevalecem estas três espécies, duas podem ser consideradas pós-humanas, sendo elas os chamados “extropianos” (figura 47), que possuem a consciência transferida para chips de computador, e os “tecnogenéticos” (figura 48), seres híbridos que devido aos avanços da biotecnologia e também da nanoengenharia puderam agregar aos seus corpos características de outros seres do reino animal e vegetal. Neste cenário, “golens de silício” auxiliam tanto os “extropianos” quanto os “tecnogenéticos”; estes últimos são robôs com inteligência artificial avançada. Além dos “golens de silício” (figura 49), há os “golens orgânicos” (figura 50) que são robôs biológicos e que predominantemente atuam como serventes dos “tecnogenéticos”. Já o terceiro grupo que predomina nesse cenário, composto pelos seres humanos, são chamados de “Resistentes”, mas que representam menos de 5% da população do planeta.

Figura 47 - Ilustração das classes dos Extropianos



Fonte: Edgar Franco (2006, p. 161)

Figura 48 - Ilustração das classes dos Tecno-genéticos



Fonte: Edgar Franco (2006, p. 157)

Figura 49 - Ilustração de alguns golens orgânicos



Fonte: Edgar Franco (2006, p. 166)

Figura 50 - Ilustração de alguns golens de silício



Fonte: Edgar Franco (2006, p. 167)

De acordo com Franco (2006, p. 156), a Aurora Pós-Humana tem sido constantemente detalhada com inúmeras características e parâmetros novos, se tratando de um *work in progress* que toma como fundamento os frutos da nossa relação com as constantes evoluções no campo da biociência e das obras dos ciberartistas.

2.4. Expansão do universo ficcional transmídia

Por se tratar de uma obra *work in progress*, como citado pelo autor, as suas reverberações são expandidas constantemente por meio do contato que diversos artistas têm com a obra, agregando suas perspectivas pela ótica da Aurora Pós-Humana.

Segundo Franco (2006, p. 156), ele próprio se prontificou a desenvolver inúmeros trabalhos artísticos em diversos suportes com o intuito de aliar pesquisa, criação e reflexão daquilo que ele produzia. Tal motivação resultou em uma produção inspirada na síntese da poética artística do autor.

De acordo com o autor, essa intenção resultou em uma produção poética que abrange materiais com suporte de papel, hipermídias e desenvolvimento musical de base digital. Segundo Franco (2006, p. 181), para o suporte físico do papel foi desenvolvida a série “BioCyberDrama Saga”, a revista de quadrinhos “Artlectos e Pós-humanos”, publicada pela editora Marca de Fantasia, além das ilustrações híbridas que o autor chama de “Distopias Pós-humanas”. Já nas hipermídias foi desenvolvida a HQtrônica brinGuedoTeCa 2.0 e o site com web art chamado “O Mito Ômega”, trabalho este que foi fundamentado em vida artificial. No campo musical, a Aurora Pós-Humana inspirou o autor a criar três projetos na vertente eletrônica denominados “Posthuman Tantra”, “Posthuman Worm” e “Projeto Ciberpajé”, através dos quais foram lançados CDs no Brasil e na Europa, além de participações especiais com outros artistas em lançamentos nos cinco continentes.

Também devemos destacar o aspecto performático híbrido da banda Posthuman Tantra, com suas performances pioneiras envolvendo realidade aumentada, interação com vídeo e mágica eletrônica, tendo sido encenadas desde 2010 em quatro regiões do Brasil, em eventos nacionais e internacionais. Soma-se a isso a criação de videoclipes, curtaforismos, animações em rede neural, contos, poemas e aforismos. Uma produção muito ampla.

2.4.1. Trabalhos artísticos desenvolvidos na Aurora Pós-Humana

A expansão do universo da Aurora Pós-Humana teve início no desenvolvimento da tese de doutorado de Edgar Franco (2006), que apresentou os fundamentos deste universo que possibilitaria diversos desdobramentos nas inúmeras poéticas artísticas que viriam após a publicação da tese do autor. Nesse sentido, a proposta de Franco é a de proporcionar na sua pesquisa uma interação entre a reflexão e a prática artística.

Para o autor, (2006, p. 181), tais interações proporcionam diversas obras como trabalhos desenvolvidos em plataformas físicas como papéis, CDs, entre outros; além das hipermídias. Como já descrito anteriormente, o universo ficcional foi publicado por meio de uma história em quadrinhos, chamada “BioCyberDrama Saga” e demais projetos musicais. Mas, além destes, é possível encontrar jogos digitais, como o “Labirinto da Mente”, desenvolvido por Mendonça (2014, p. 17-23); a produção de figurinos para a banda Posthuman Tantra, criado por Silva (2019, p. 18) como etapa prática da sua dissertação de mestrado; além de outros que vêm sendo desenvolvidos.

Diversos trabalhos artísticos emergem à medida que a própria tecnologia evolui e novas ferramentas surgem, agregando ainda mais nas práticas artísticas dos ciberartistas e artistas em geral.

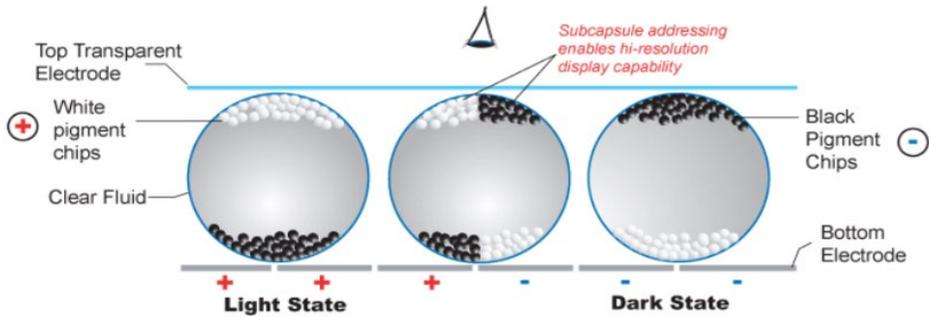
Tatuagem, arte e tecnologia

Para que se possa entender uma nova proposta de tatuagem, é fundamental entender o suporte tradicional da prática, a pele. Aspectos químicos dos pigmentos da tatuagem, além das características fisiológicas da pele, são primordiais para um resultado satisfatório e estático da tatuagem. Como já foi apresentado em capítulos anteriores, a inserção da tinta na pele provoca uma sequência de complexos processos intradérmicos que possibilitam a fixação do pigmento na camada da derme.

À medida que pesquisas e tecnologias ligadas direta ou indiretamente à tatuagem evoluem, novas formas de tatuar surgem. Nesse sentido, várias áreas acabam influenciando a tatuagem, como a biologia, a engenharia química e a de materiais, até mesmo áreas de engenharia eletrônica, de softwares e computação.

Nesse aspecto, novas tecnologias proporcionam materiais inovadores como a *Electronic Ink* ou *e-ink*, como é mais conhecida, que se trata de um material resultante da interação de pesquisas realizadas nas áreas da química, física e eletrônica (SAD, 2012, p. 50). Conforme o autor, o *e-ink* se trata de uma tinta composta de milhões de microesferas de escala microscópica, possuindo partículas positivas e negativas que se encontram suspensas no formato de um líquido transparente e que são atraídas por campos elétricos, com o objetivo de gerar ou não imagens em alguma superfície, conforme ilustrado na figura 51.

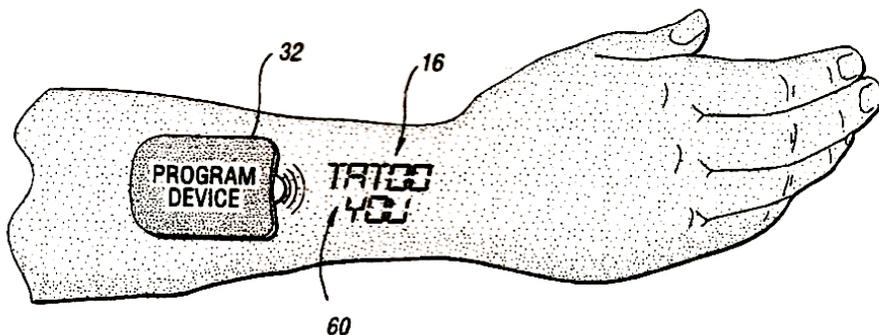
Figura 51 - Electronic Ink, ou E-ink



Fonte: publicado por Maria Akesson no site ReserachGate⁴⁰ (2006)

Nesse sentido, é possível encontrar diversas patentes acerca de tatuagens eletrônicas, inclusive detalhadas, utilizando tecnologias já existentes. Singer e White (1997, n.p) descreveram, há mais de 20 anos, o desenvolvimento e produção de certos implantes hipodérmicos que são visíveis e também programáveis, conforme é possível observar na figura 52, que possibilitam a produção de tatuagens interativas e também dinâmicas.

Figura 52 - Desenho do implante subcutâneo e sua simulação enquanto tatuagem eletrônica, em que um display (60) e um dispositivo receptor de programação (32) são inseridos na pele (16)



Fonte: Singer e White (1997)

40. AKESSON, Maria. E-ink Technology. ResearchGate, 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/E-ink-technology-Source-E-ink-2006_fig1_228959859. Acesso em: 18 abr. 2023.

Esse projeto tem como objeto inserir na pele um composto de bateria, que irá servir como fonte de energia, um módulo de controle que serve como processador e receptor da informação e programação, além do display que apresenta a informação. Segundo os autores, os padrões imagéticos são desenvolvidos em um aparelho externo ao corpo, com o objetivo de serem enviados e captados pelos sensores instalados na pele. Desse modo, o módulo eletrônico decodifica os sinais e envia ao display, formando assim informações ou desenhos que podem ser interpretados como tatuagens interativas.

Ainda nesse sentido, Levy e Cherry (2001, n.p) detalham uma nova tecnologia que possibilita a criação de imagens aleatórias na pele. Essa tecnologia se resume em um tipo de pigmento eletrônico, que se assemelha muito à *e-ink*, ele é formado por material biocompatível. Esse material é inserido na pele seguindo os mesmos procedimentos feitos na tatuagem tradicional, através de uma agulha desenvolvida especificamente para esta finalidade. Assim, essas “microesferas” com partículas coloridas que ficam em um líquido transparente são inseridas na pele por meio de uma película de biomaterial enrijecida, que também é colocada na pele, possibilitando o recebimento destas microesferas, formando uma superfície dinâmica após a primeira sessão. Desta forma, o pigmento eletrônico que se encontra na pele é ativado de modo semelhante ao processo da *e-ink*, produzindo imagens na pele a partir de estímulos elétricos gerados pelo próprio organismo do indivíduo ou por um aparelho próprio nas microesferas.

3.1. A tatuagem no contexto tecnológico

A tatuagem vem sendo alvo de inúmeros projetos que envolvem tecnologia, com a premissa de proporcionar maior comodidade tanto para o tatuador quanto para o indivíduo que será tatuado. Desse modo, existem projetos relacionados desde o uso de *e-inks* ou biomateriais que

geram tatuagens com características interativas quando são inseridos (BITARELLO & QUEIROZ, 2014, p. 79), até mesmo com simulações em ferramentas de redes sociais, como será apresentado.

Dessa forma, a interatividade é um dos requisitos que contribui para despertar maior interesse no contexto da tatuagem por parte do público. Nesse sentido, buscando disseminar a tatuagem enquanto prática artística, além de propagar a obra da Aurora Pós-Humana, um dos primeiros passos foi trazer esses dois conceitos em uma ferramenta interativa de uma rede social.

3.1.1. Arte na rede: tatuagem e realidade aumentada

Mesclando os conceitos já abordados da Aurora Pós-humana, que trata de um universo transmídia, sob a ótica da ficção científica, foi possível ambientar novas propostas artísticas dentro deste universo. A poética artística apresentada aqui – como um dos resultados práticos dessa pesquisa de mestrado – nasceu do anseio de vislumbrar um novo planeta Terra inspirado em perspectivas pós-humanas, conforme descrito pelo próprio autor Edgar Franco em parceria com Danielle Fortuna (2015, p. 45-57). Assim como já foi citado, as perspectivas pós-humanistas, dentro do universo ficcional de Edgar Franco, projetam uma extinção da espécie humana *homo sapiens*, a qual conhecemos hoje em dia e, desta forma, os indivíduos possuem corpo e mente em constante reconfiguração e também mutação.

Nesse contexto, conceitos como o de *hiperrealidade* de Baudrillard (1991, p. 7-59), abordando que a realidade é reescrita constantemente no meio virtual, visto que aquilo que considerávamos real foge da nossa percepção; e as considerações de Nunes (2016, p. 30-57) acerca da utilização da tecnologia como ferramenta de crítica contra a própria tecnologia, foram fundamentais como reflexões

conceituais para a elaboração do projeto de criação de um filtro no Instagram para a Aurora Pós-Humana.

A rede social de compartilhamento de fotos e vídeos, conhecida mundialmente pelo nome de Instagram, é uma plataforma que possui mais de 1 bilhão de usuários ativos mensais e que contabiliza a atuação de mais de 500 milhões de usuários acessando a rede diariamente; esse número cresce mais a cada dia. No Brasil, segundo Ahlgren (2021, n.p), o número de usuários ultrapassa 95 milhões, tornando-se uma plataforma com 58 vezes mais engajamento do que o Facebook.

Em agosto de 2016 surge o compartilhamento de fotos através de uma ferramenta chamada “Snapgram” ou “Instastories”, dentro da plataforma do Instagram, na qual o usuário pode enviar ou publicar um vídeo de no máximo 15 segundos no perfil e que ficará disponível somente por 24 horas (AHLGREN, 2021, n.p). Dessa forma, utilizando o software *SPARK AR*, de criação de filtros no Instagram, foi possível desenvolver algumas propostas de filtros que reinterpretam a realidade a partir de si mesmas (figura 53). Assim, o usuário poderá se projetar dentro do universo da Aurora Pós-Humana sob a perspectiva de um dos seres fantásticos que estão presentes na narrativa, despertando um maior engajamento dos usuários acerca do universo ficcional, conforme é possível observar na figura 54.

Figura 53 - Rascunhos da criação do filtro do Instagram



Fonte: produzido pelo autor (2021)

Figura 54 - Filtro já desenvolvido e aplicado em diversos exemplos



Fonte: produzido pelo autor (2021)

Através do relato do processo criativo da construção desse filtro e da utilização de softwares de realidade aumentada, a pesquisa torna possível a ressignificação dos filtros na plataforma do Instagram como ambiente de abertura na criação de reflexões e debates acerca de obras artísticas.

Esta pesquisa tem como objetivo servir de diretriz e inspiração para artistas que almejam desenvolver novos ambientes de produção e distribuição artística e que possam, de certa forma, contribuir em suas visualidades⁴¹.

3.1.2. Processos criativos para o filtro do Instagram

Refletir acerca dos processos criativos envolve repensar todos os conceitos que marcaram o projeto e, conseqüentemente, a pesquisa teórico-prática como um todo. O objetivo desta produção artística foi o desenvolvimento de um filtro lúdico de fotografia para a plataforma do Instagram, baseada nas concepções da Aurora Pós-Humana de Edgar Franco, que possibilitasse uma nova forma de interação entre o público e a obra do artista.

41. O vídeo do filtro sendo utilizado está disponível no seguinte endereço eletrônico: <https://drive.google.com/file/d/1C5ydutYOvrZq7mJbukztIQ1OQkP2bGm/view?usp=drivesdk>.

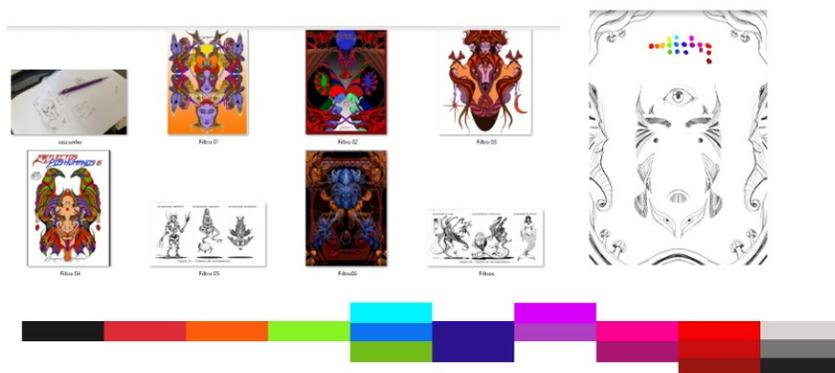
Desenvolver um filtro para o Instagram passou por diversas etapas técnicas que envolveram softwares e processos tecnológicos, que exigiram esforço para o aprendizado não só das plataformas digitais quanto da linguagem de programação. Assim, nesse contexto transdisciplinar, fazendo uso de toda bagagem visual e cultural, a poética artística foi sendo desenvolvida.

A utilização de ferramentas tecnológicas para a produção de poéticas artísticas é uma corrente contemporânea da arte. Essa prática surgiu no decorrer do século XX, caminhando lado a lado com a evolução tecnológica. Conforme Rocha (2013, p. 49-55), a arte e a tecnologia, antes de serem encaradas como vertentes artísticas, se baseiam em uma origem única que as distinguem de todas as outras formas de expressões artísticas. Segundo o autor, uma das principais mudanças foi a do papel do espectador da obra que, nessa nova perspectiva, assume o papel de coautor da criação, contribuindo para a construção desse processo poético, interagindo com a obra.

Partindo desse princípio de interação entre os indivíduos e a obra, a escolha do filtro lúdico torna-se uma opção muito viável para proporcionar um ambiente de correlacionamento na produção da poética. Devido à plataforma proporcionar uma grande abertura ao mundo digital, diversos artistas digitais usam-na como forma de suporte para suas criações e o filtro é uma das opções mais utilizadas.

A partir de uma leitura imagética de grande parte da obra da Aurora Pós-Humana, foi possível analisar as composições cromáticas mais presentes nos múltiplos trabalhos que integram o universo ficcional, conforme apresentado na síntese da figura 55. Com a paleta cromática definida, a composição do filtro seguiu toda a identidade visual da obra, fazendo uma relação entre a proposta e a criação artística. Outro aspecto imagético que contribuiu para a produção do filtro foi uma análise acerca da tipografia e das formas dos desenhos, reforçando a identidade visual da obra no contexto da Aurora Pós-Humana. Em todos esses “pontos de contato” com a identidade visual o usuário poderá fazer uma maior associação com o universo ficcional.

Figura 55 - Estudo da paleta cromática presente em algumas obras sob o tema da Aurora Pós-Humana



Fonte: produzido pelo autor (2021)

Com todos os elementos visuais pré-definidos, foi possível passar para a etapa de produção artística em que foram feitos alguns esboços de como o filtro iria comportar-se na plataforma, conforme é possível observar na figura 56.

Figura 56 - Filtro do Instagram finalizado e sendo utilizado



Fonte: produzido pelo autor (2021)

3.2. Reverberações da obra enquanto ambientação artística

Levando em consideração a alta propagação de informações nas redes sociais, foi disponibilizado o filtro de realidade aumentada na plataforma do Instagram para que demais usuários pudessem utilizá-lo. Assim, foi possível perceber a rápida projeção da obra enquanto objeto virtual.

Durante o curto período no qual o filtro ficou disponível na plataforma do Instagram, por volta de sete dias, ele foi utilizado por mais de 50 perfis da rede, o que possibilitou certa propagação tanto da obra da Aurora Pós-Humana quanto das reflexões que a mesma carrega.

A proposta inicial é trazer ao contexto tecnológico o debate acerca das modificações corporais presentes no universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana, em um cenário com o qual os usuários da rede estejam familiarizados. Dessa forma, será possível apresentar as demais etapas com o público já ciente da temática.

Flashbookzine de tatuagem na Aurora Pós-Humana

Ao longo das décadas, a função do tatuador perante a sociedade transmutou-se, adquirindo uma nova condição: a de profissional e produtor artístico. Essa resignificação do processo ocorreu devido à popularização da prática e exposição de pessoas tatuadas nas mídias, o que fez a demanda aumentar cada vez mais. Conforme observado por Costa (2003, n.p):

[a] tatuagem pode colocar em cena – ser um representante – daquilo que tem valor totêmico. Esse valor vai fazer com que o corpo e sua representação sejam coletivizáveis e singulares. A singularidade vai dizer respeito a um traço que pode capturar o olhar do outro. E o que torna coletivo é o lugar que esse olhar pode conferir como identidade.

Assim, essa busca da singularidade e identidade é uma prática constante observada no aspecto antropológico da tatuagem e que reverbera até os dias atuais, conforme já analisado por Le Breton (2004, p. 57).

A partir do universo ficcional criado pelo artista transmídia Edgar Franco e sua relevância no meio artístico, essencialmente transmidiático, a prática da tatuagem vai ser inserida com o intuito de proporcionar novas reflexões acerca das relações simbólicas e estruturais – não no aspecto de consumo, representatividade identitária ou projeções idolatradas, mas sim trazendo à luz da reflexão os processos criativos – desdobrando as narrativas da Aurora Pós-Humana para as peles de interatores humanos.

Dessa forma, utilizando uma narrativa pós-humanista, a proposta foi trazer um recorte futurístico ficcional para instaurar a prática da tatuagem àqueles grupos remanescentes, que não optaram por sua hibridização biotecnológica, seja ela parcial ou total, e que se utilizam da prática da tatuagem e do seu aspecto artesanal e orgânico como uma das diversas ferramentas de reconexão ao primitivo; para isso, utilizamos os *Flashbooks*, obras artísticas que ressaltam tais aspectos e que trazem novas abordagens a essas possibilidades que se abrem nesse universo ficcional.

Assim, aplicando conceitos fundamentais acerca da criatividade e dos processos de criação, será possível abordar – seja na esfera teórica ou prática – como os métodos criativos entrelaçam-se, principalmente por meio da sensibilidade. Como propõe Busse (apud ALENCAR, 1993, p. 32), a criatividade é apresentada como uma concepção relativa, considerando todo o contexto histórico, podendo estruturar-se em diversos graus. Sobre as relações recorrentes entre o campo das artes e das ciências, o processo criativo entre eles pode ser motivo de relevantes relações e interconexões, como descrito por Plaza e Tavares (1998, p. 5-6) ao fazerem analogia entre ambos universos:

Observamos que na origem do ato criador o cientista não se diferencia do artista, apenas trabalham materiais diferentes do Universo. Ciência e arte têm uma origem comum na abdução ou capacidade para formular hipóteses, imagens e idéias, na colocação de problemas e nos métodos infralógicos, mas é no seu desempenho e performance que se distanciam enormemente, como nos processos mentais de análise e síntese.

O que remete à perspectiva de Fayga Ostrower (1987, p. 14), a criação é essencialmente “gerar”, dessa forma inaugurando novas relações que são estabelecidas entre o artista e o ato criador.

O processo criativo da tatuagem no contexto da Aurora Pós-Humana teve como primeiro experimento a criação de um aplicativo de celular em realidade aumentada para transformar os interatores em criaturas do universo ficcional transmídia. Este capítulo é iniciado com uma descrição desse processo criativo, destacando seus aspectos conceituais, técnicos e estéticos, para na sequência adentrar na prática artística mais complexa e em todos os meandros de seus processos, o Flashbook da Aurora Pós-Humana.

4.1. Aurora Pós-Humana sob a perspectiva da tatuagem

A relação entre a Aurora Pós-Humana e o universo da tatuagem sempre foi estreita, visto que no decorrer da construção e disseminação deste universo ficcional alguns indivíduos que entraram em contato com a obra sentiram-se, de certa forma, tocados e atravessados por ela a ponto de quererem registrá-la, permanentemente, em suas respectivas peles. Segundo Franco (2019, n.p), a tatuagem tem esse poder de tentar traduzir algo do foro íntimo do indivíduo e trazê-lo para a superfície, mas carregando em si inúmeros perigos.

Para Franco (2019, p. 69), sobre os perigos da apropriação de trechos da sua obra aplicadas na pele:

[...] a tatuagem tem esse sentido dúbio para quem a escolhe. Quando a pessoa tatua, pode ser algo profundamente significativo, mas eu já ouvi muitos dizerem – anos depois de terem se tatuado – que aquilo já não tem tanto sentido. A pessoa tem que entender que aquilo fez parte de um processo de vida. Se a pessoa escolheu minha arte para tatuar-se, ela está denotando uma grande afeição, admiração e identificação com aquela arte. Por isso, qualquer um que quiser tatuar um desenho meu, tem meu aval!

Em seu livro “Conversas com o Ciberpajé: Vida, arte, magia e transcendência”, de 2019, Edgar Franco e Danielle Barros apresentam algumas criações do artista que foram apropriadas por alguns dos apreciadores da obra, tatuadas em suas respectivas peles.

Figura 57 – O Ciberpajé e a IV Sacerdotisa Danielle Barros, apresentando sua tatuagem do aforismo do próprio Ciberpajé “Eterna vida breve, provarei de todas as suas cores, pois eu Sou” – estabelecendo o rito de sua transmutação como IV Sacerdotisa da Aurora Pós-humana



Fonte: Gazy Andraus/Franco e Barros (2019, p. 51)

De acordo com Franco & Barros (2019, p. 65), mais de 150 pessoas já tatuaram alguma imagem, frases e aforismos de sua obra, apesar do autor ter em seus registros cerca de apenas 30 imagens que ilustram tais procedimentos. Segundo o autor, o processo de apropriação por parte do indivíduo passa a ser uma ação de coautoria, visto que ao tatuar um trecho da obra ela passa a ter um novo significado, tornando-se um texto ou imagens vivas; esses trabalhos passam a transitar por diversos lugares e serão alvos de inúmeros questionamentos acerca

do seu significado. Durante a permanência dessas obras na pele elas poderão sofrer mutações, assim o autor entende que elas podem vir a ganhar novas interpretações e ressignificações.

Figura 58 – Tatuagem “O Sereno”, HQforismo que é uma das Chaves da Transmutação do Ciberpajé, feita por Silas Demétrio



Fonte: Franco e Barros (2019, p. 71)

Figura 59 – Tatuagem de Talyta Lago que representa uma criatura da “Aurora Pós-humana”, carregando em si as características da leveza da borboleta, a potência e a majestade do elefante, além das curvas de uma sereia. Signos que, segundo a própria Talyta, a representam



Fonte: Franco e Barros (2019, p. 72)

Figura 60 – Tatuagem de uma criatura gênese do equilíbrio transcendente retirada do universo ficcional da “Aurora Pós-Humana”, arte do Ciberpajé. Foi realizada na pesquisadora do pós-humano e III Sacerdotisa da Aurora Pós-Humana, Lillian Bento, que é doutora em artes pela UNICAMP



Fonte: Franco e Barros (2019, p. 72)

Tal transposição de um signo de uma linguagem para outra, refere-se ao que Plaza (2003, p. 71) denomina de “Transcrição”. Segundo o autor, essa transição necessita carregar não só os códigos visuais ou textuais para a nova forma de linguagem, mas também todo o sistema semiótico que o compõe. Dessa forma, a transcrição é uma forma de tradução que busca manter o significado e toda a expressividade da obra original, no entanto, levando em consideração todas as particularidades do sistema semiótico de destino. No contexto da tatuagem, pode-se configurar como uma releitura de determinada obra, considerando todos os aspectos fisiológicos da pele enquanto suporte, adaptando assim essa linguagem.

Segundo Santaella (2004, p. 8), a semiótica é um sistema interdisciplinar que estuda as relações entre signos – sejam eles verbais ou não verbais – e como tais signos criam e constituem um significado que são utilizados para a comunicação em uma sociedade. Tal campo de estudo tem suas raízes na filosofia, na linguística e também na psicologia, mas também relaciona-se com outros campos de estudo como a antropologia, a sociologia, a comunicação e a literatura. A Semiótica, segundo a autora, busca entender como os indivíduos e determinadas sociedades constroem e compreendem o significado dos signos em diferentes contextos, além de como as inúmeras culturas evoluem no decorrer do tempo e utilizam os signos de maneiras diversas.

De acordo com a autora, a pesquisa dos signos e seus respectivos significados produz uma ampla e complexa abordagem de estudos. Um dos conceitos que podemos utilizar – enquanto perspectiva de análise nesse contexto da tatuagem – é a semiótica intercultural, visto que ela deve ser entendida sob a ótica da cultura, levando em consideração as diferenças culturais e suas relações entre si (SANTAELLA, 2004, p. 5).

Assim, conforme Plaza (2003, p. 73) a transcrição é uma forma de reinterpretação dos signos que pode ser entendida como uma tradução intersemiótica, pois nesse âmbito tal “releitura” necessita carregar tais símbolos e características, visuais ou não, contendo toda a sua representatividade, possibilitando a preservação da riqueza e amplitudes das obras originais, tornando-se assim um processo altamente desafiador, pois o “tradutor” necessita estar imerso em determinada obra.

Dessa forma, a partir dessas apropriações e releituras da obra de Edgar Franco, foi possível avançar em alguns aspectos dentro desse processo criativo que compunha a prática artística principal desta dissertação, levando em consideração todas as experiências já aplicadas que relacionam a obra com o universo da tatuagem, contribuindo assim para uma melhor experiência e qualidade das criações aplicadas.

4.2. Processos criativos através das releituras

De acordo com Ostrower (1987, p. 286), o ato de criar é fundamentalmente a capacidade que o ser humano possui de significar ou ressignificar as coisas ao seu redor, nascendo assim o indivíduo “fazedor”, devido à sua capacidade de relacionar-se e (re)configurar as experiências de sua vida, construindo significados.

Nós, enquanto indivíduos, somos bombardeados por diversos estímulos – sejam eles visuais, sonoros, sensoriais, entre outros – a todo instante, devido ao contexto globalizado no qual estamos inseridos. Dessa forma, o princípio da criatividade é desenvolvido como um conceito relativo, sendo caracterizado como produto criativo, considerando todo o contexto histórico, a identificação e a transformação na qual o sujeito está inserido. Ainda segundo o autor, a criatividade pode implicar em certa urgência de um novo produto, podendo ser ela uma ideia, uma invenção original ou, até mesmo, uma nova elaboração e aprimoramento de um produto que já existe, mas que para tal criatividade ser atribuída é fundamental que a ideia seja condizente com a situação em questão (ALENCAR, 1993, p. 15).

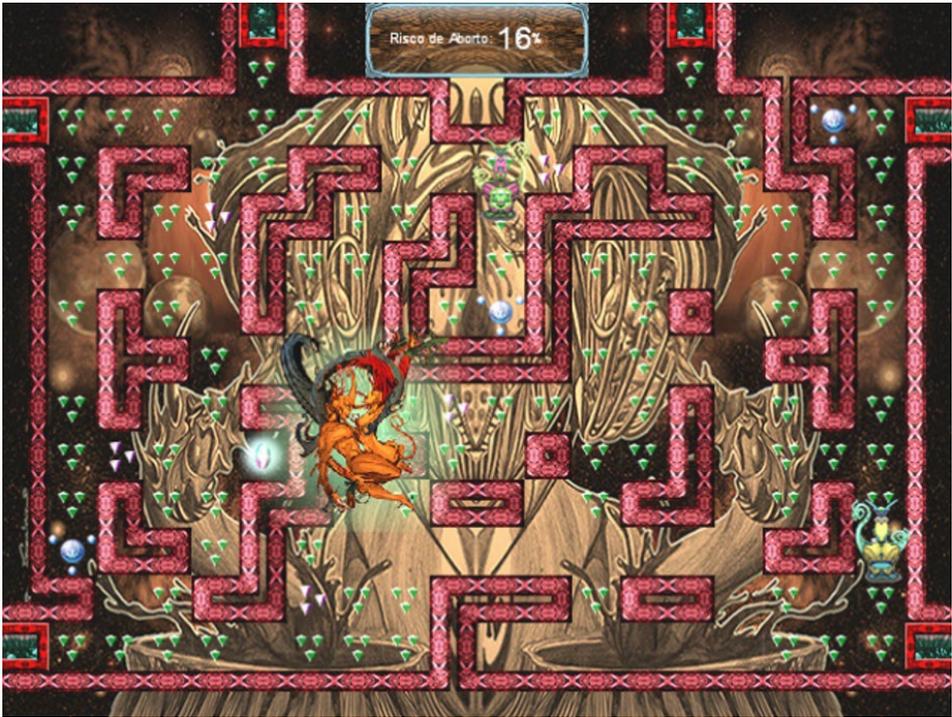
A Aurora Pós-Humana vem sendo alvo de inúmeras manifestações culturais e artísticas, que vão construindo todo um imaginário acerca dessa criação e que acabam contribuindo também para uma maior disseminação das reflexões acerca das propostas das múltiplas obras criadas em seu contexto. Seja enquanto pesquisa e criação da indumentária dos integrantes da banda Posthuman Tantra (figura 61) ou através da investigação acerca da criação de um objeto de gamearte (figura 62), as propostas possuem o mesmo objetivo: explorar as inúmeras formas de expressão possíveis dentro do universo poético, cada qual levantando algumas reflexões, sejam elas críticas à indústria da moda ou uma proposta de transcender as questões do entretenimento que caracterizam os games.

Figura 61 – Ciberpajé durante III Fórum Nacional de Pesquisa em Artes Sequencial apresenta a performance “Sex Bot Mantra”, com Posthuman Tantra. Indumentária criada por Luiz Fers e Ciberpajé



Fonte: Silva (2019, p. 101)

Figura 62 – Cena de sexo apresentada no jogo Posthuman Ms. Pacman, Objeto de game arte de autoria de Bruno Mendonça e Ciberpajé



Fonte: Mendonça (2014, p.100)

Tendo contato com boa parcela da obra da Aurora Pós-Humana, de Edgar Franco, composta por ilustrações, história em quadrinhos, músicas, entre outros, foi possível iniciar um processo daquilo que vou chamar de “hibridização de técnicas”, visto que seria a partir de toda uma estrutura imagética já presente nas obras que eu iria apropriar-me delas e desenvolver as minhas próprias releituras, levando em consideração todas as características físicas e fisiológicas presentes no contexto da tatuagem. Assim, parti do conceito de hibridização de técnicas e releituras dentro desse contexto de tecnologias avançadas e processos sociais.

Dessa forma, Canclini (1997, p. 20) aponta para uma constante ideia de culturas híbridas devido ao cenário de globalização no qual a socie-

dade está inserida. O autor destaca que tal contexto dificulta a formulação de identidade e autenticidade no sentido artístico. Para ele:

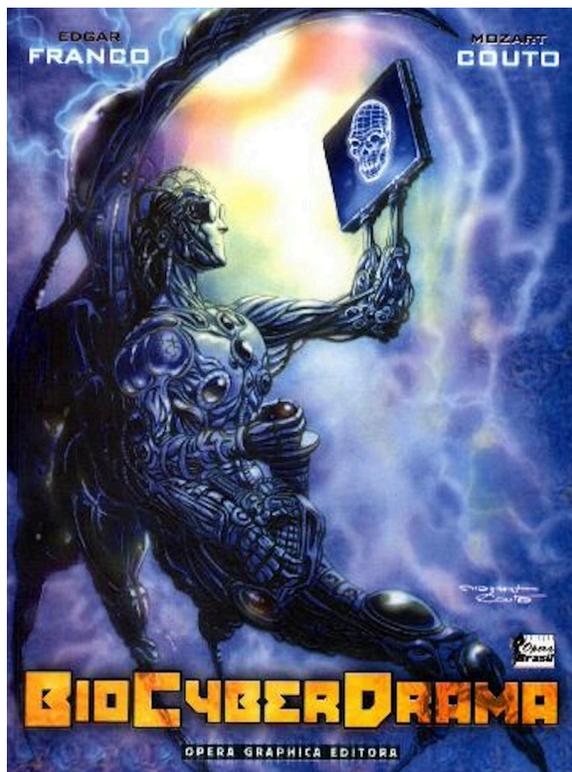
[] esses processos incessantes, variados, de hibridação levam a relativizar a noção de identidade. Questionam, inclusive, a tendência antropológica e a de um setor de estudos culturais ao considerar as identidades como objeto de pesquisa. A ênfase na hibridação não enclausura apenas a pretensão de estabelecer identidades ‘puras’ ou ‘autênticas’. Além disso, põe em evidência o risco de delimitar identidades locais autocontidas ou que tentem afirmar-se como radicalmente opostas à sociedade nacional ou à globalização (CANCLINI, 1997, p. 22).

Nesse sentido, partindo do cenário artístico já existente, uma nova obra é criada por meio de uma releitura híbrida, que envolve práticas digitais e físicas; visando um contexto pouco explorado da criação, após um período de imersão e análise do objeto de pesquisa.

4.3. Produção das ilustrações

Diante da vasta obra da Aurora Pós-Humana de Edgar Franco, foi possível levantar múltiplas características imagéticas que contribuíram para a construção das novas propostas de releituras da criação. Para tal, foram selecionadas diversas obras do autor que serviram de fonte de inspiração para a construção dessas releituras, como: “BioCyberDrama”, que teve sua primeira parte publicada em 2003 pela Editora Opera Graphica, com a colaboração de Mozart Couto, que traz a história em arte sequencial de um mundo futurista onde acompanhamos os dilemas da raça humana frente à tecnologia como ferramenta de aprimoramento humano (figura 63); e posteriormente a obra completa chamada de BioCyberDrama Saga, publicada pela Editora UFG em 2013, com uma segunda edição em capa dura publicada em 2016 pela mesma editora (figuras 64, 65 e 66).

Figura 63 – Capa da HQ BioCyberDrama (Opera Graphica, 2003).
Figura 64 – Capa da HQ BioCyberDrama Saga (Editora UFG, 2013)

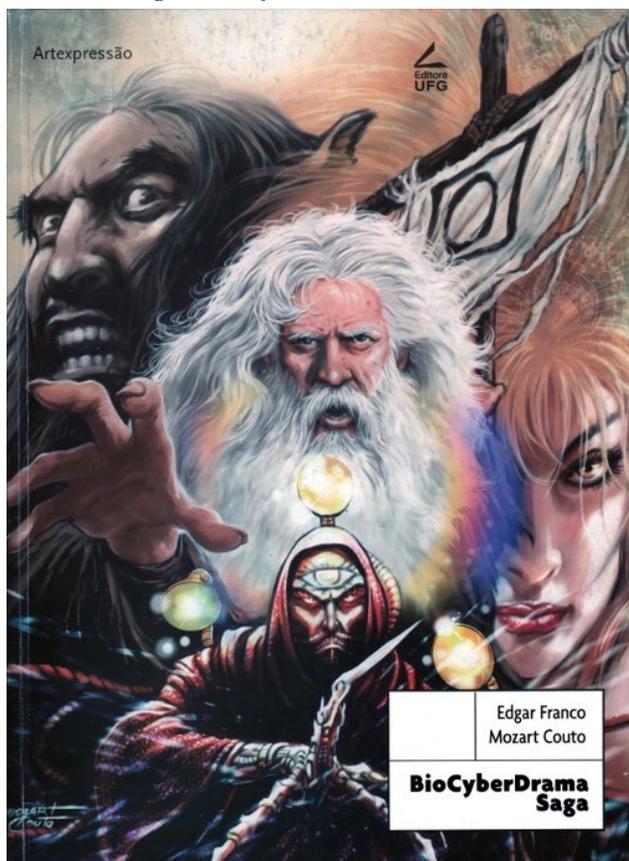


Fonte (figura 63): publicado por Sidney Gusman no site Universo HQ⁴² (2004).
Fonte (figura 64): publicada por Michelle Ramos no site Zine Brasil/WordPress⁴³ (2013)

42. GUSMAN, Sidney. Divulgados vencedores do 20º Troféu Ângelo Agostini. Universo HQ, 2004. Disponível em: <https://universohq.com/noticias/divulgados-vencedores-do-200-trofeu-angelo-agostini/>. Acesso em: 19 abr. 2023.

43. RAMOS, Michelle. “BioCyberDrama” lançamento de HQ de Edgar Franco e Mozart Couto acontece em SP. Zine Brasil WordPress, 2013.

Figura 65 – Capa da HQ BioCyberDrama Saga.
Segunda edição (Editora UFG, 2016)



Fonte: publicado por Luiz Bras no site
Ficção Científica Brasileira⁴⁴ (2018)

Dentre outras obras utilizadas, destaco a revista em quadrinhos “Artlectos e Pós-Humanos”, com 14 números publicados, sendo que os dois primeiros foram editados pela editora SM e as demais edições pela editora Marca de Fantasia. O primeiro número da revista foi lançado em 2006 (figura 66). Também um dos mais recentes lançamentos da editora Merda na Mão, com o título “Renovaceno” (fi-

44. BRAS, Luiz. BioCyberDrama Saga. Ficção Científica Brasileira, 2018. Disponível em: <https://ficciaoctificabrasileira.wordpress.com/2018/04/13/biocyberdrama-saga/>. Acesso em: 19 abr. 2023.

Figura 66 – Capa da HQ “Artlectos e Pós-humanos” pelas editoras SM Editora e Marca de Fantasia, lançado em 2006

Figura 67 – Capa do álbum em quadrinhos Renovaceno (Editora Merda na Mão, 2021)



Fonte (fig. 66): publicado por Edgar Franco no site da editora Marca de Fantasia⁴⁵ (2012)

Fonte (fig. 67): publicado por Rachel Cosme no site da Editora Marca de Fantasia⁴⁶ (2021)

gura 67) lançado em 2021, que traz mais narrativas em quadrinhos presentes no universo ficcional da Aurora Pós-Humana.

Então, a partir de leituras de determinados trechos das obras foi possível desenvolver algumas reformulações dessas artes, mas aplicando-as ao universo da tatuagem.

45. FRANCO, Edgar. Artlectos e Pós-humanos. Marca de Fantasia, 2012. Disponível em: <http://marcadefantasia.com/revistas/artlectos/artlectos01-10/artlectos06/artlectos06.htm>. Acesso em: 19. abr. 2023.

46. COSME, Rachel. Album em quadrinhos Renovaceno: as inquietações que anestesiámos. Editora Marca de Fantasia, 2021. Disponível em: <http://marcadefantasia.com/relicario/relicario2021-2025/relicario2021/renovaceno/renovaceno.html>. Acesso em: 19 abr. 2021.

Para que o processo fosse realizado de maneira satisfatória, foi feita previamente uma seleção de elementos, desenhos e imagens que pudessem ser aplicadas à tatuagem. Com formas mais simples ou com poucos elementos, tais desenhos eram escolhidos por suas características imagéticas e estruturais, que possibilitassem a aplicação na pele, sem que perdessem suas concepções semióticas, como é possível observar na imagem a seguir:

Figura 68 – HQforismo publicado no álbum em quadrinhos Renovaceno



Fonte: Editora Merda na Mão (2021. p. 53)

Este HQforismo⁴⁷ que revela a efemeridade da vida humana em um contexto pandêmico, e que integra o álbum Renovaceno (FRANCO, 2021), foi o primeiro a ser escolhido como arte para fazer uma releitura imagética enquanto representação. Então, pegando a es-

47. O termo HQforismo foi criado por Edgar Franco e Danielle Barros, que se origina da junção das palavras HQ (história em quadrinhos) e aforismos (textos curtos e sucintos presentes na escrita filosófica).

trutura visual e sua concepção semiótica, foi dado o início à produção de uma obra que poderia ser aplicada enquanto tatuagem em uma pele humana.

O processo de releitura dessa imagem durou em torno de 3 horas, desde a concepção da ideia até a finalização do desenho em plataforma digital; é possível ver o resultado na figura 69. Por tratar-se de um desenho em âmbito digital ele pode ser facilmente redimensionado ou redirecionado, sem que haja perda de suas características gráficas. Tal parâmetro possibilita maior aproveitamento da obra para a aplicação em uma tatuagem, podendo adequar-se às áreas disponíveis no corpo do indivíduo.

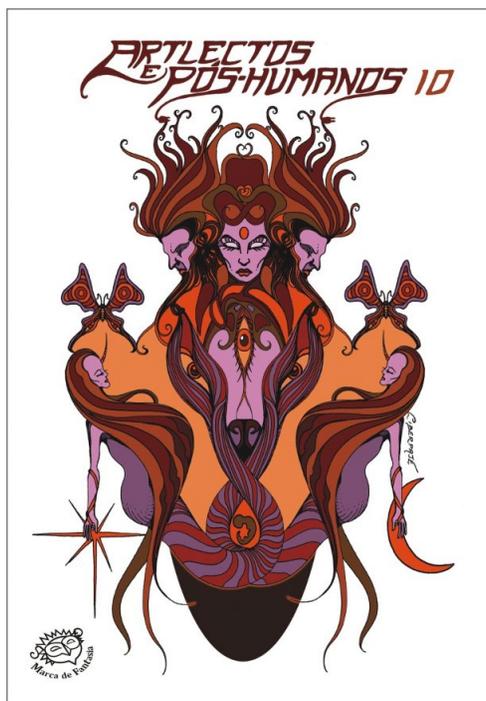
Figura 69 – Releitura de um aforismo feita em plataforma digital pelo autor



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Outro exemplo desse processo de apropriação que ocorreu, para dar início a uma série de obras, foi o uso de uma criação que ilustra a capa da revista *Artlectos e Pós-Humanos #10* (figura 70), que se trata de uma das primeiras ilustrações feitas por Edgar Franco e assinada como Ciberpajé. Essa arte também é um sigilo mágico artístico que se desdobra em uma HQ publicada no miolo da revista.

Figura 70 – Capa da 10ª edição da revista *Artlectos e Pós-Humanos*



Fonte: Ciberpajé⁴⁸ (2016)

Já nessa releitura houve um grande desafio, visto que, por tratar-se de uma ilustração tão especial para o contexto de emancipação do artista criador ela carrega em si inúmeros signos que a compõem e que são alvos de diversas análises e interpretações. Para a refor-

48. FRANCO, Edgar. *Artlectos e Pós-humano #10* – Novo número da revista em quadrinhos do Ciberpajé. Ciberpajé, 2018. Disponível em: <http://ciberpaje.blogspot.com/2016/05/lancamento-artlectos-pos-humanos-10.html>. Acesso em 19 abr. 2023.

mulação dessa obra foram necessárias mais de 4 horas, já que a redução imagética exigiu uma enorme reflexão sobre quais características seriam possíveis de serem removidas ou não; além de fatores como a possível aplicação do desenho na pele, que foram levados em consideração ao serem feitas. A obra resultante (figura 71), também foi desenvolvida em uma plataforma digital, em decorrência da necessidade de possível redimensionamento da criação para que fosse aplicada em um local adequado, resultando em uma imagem que se encaixa no conceito abordado anteriormente, de *Flash Tattoo*, mas que continuasse com a complexidade da imagem original presente na obra da Aurora Pós-Humana.

Figura 71 – Releitura de arte do Ciberpajé feita em plataforma digital pelo autor



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Já nesse outro trecho da criação de Edgar Franco (figura 72), é possível observar outros signos que são frutos de inúmeras interpretações por meio dos leitores e admiradores da obra. O estudo para a elaboração de uma arte a partir dela teve como base o princípio da releitura devido à quantidade de elementos gráficos visíveis.

Figura 72 – Trecho da obra da Aurora Pós-Humana



Fonte: foto do autor (2022) retirada da Revista Artlectos & Pós-Humanos, Parahyba: Marca de Fantasia, n° 13 (2020)

Assim, a obra ressignificada carrega em si uma boa redução imagética, se comparada à imagem de origem. Em um processo de pouco mais de 3 horas foi possível concluir o desenho, resultando em uma obra de fácil aplicação em uma tatuagem, no entanto, que carrega em si os princípios visuais e simbólicos característicos da obra originária.

Figura 73 – Releitura do trecho da obra de Edgar Franco, junto com as anotações referentes aos próximos passos, além da referência ao lado



Fonte: produzido do autor (2022)

E assim, as releituras foram surgindo a partir de reflexões e análises imersivas sobre as obras originais que fazem parte do universo ficcional da Aurora Pós-Humana de Edgar Franco, sempre respeitando as possíveis futuras aplicações em pele humana. As obras foram sendo feitas em âmbito digital para facilitar tanto o redimensionamento quanto a orientação (ou direcionamento) das imagens que eventualmente precisem acontecer no momento de serem tatuadas. É importante salientar que essas ressignificações imagéticas foram criadas com o aval e acompanhamento de Franco, que foi orientador da pesquisa de mestrado realizada no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG e coautor das obras artísticas apresentadas nesse quarto capítulo.

4.3.1. Materiais e *softwares* utilizados

Atualmente, existe um enorme crescimento e avanço na utilização de tecnologias nas artes e múltiplas linguagens expressivas. Esses avanços despertam o interesse de artistas que estão à procura de novas possibilidades de criação. Nessa busca dos artistas por esses novos horizontes artísticos, existe um complexo nível de recursos nas tecnologias digitais que sofrem com constantes atualizações quando são utilizados no processo criativo, como é o caso das RNAs (Redes Neurais Artificiais).

Durante o processo de criação, alguns softwares de edição de imagens foram utilizados. Entre as inúmeras ferramentas usadas cabe aqui falar sobre o Deep Dream⁴⁹. Esse instrumento é uma forma de inteligência artificial e também uma rede neural que modifica os modelos identificados em imagens de cunho digital e, a partir disso, ele as reorganiza para que sejam interpretadas pelo olho humano, resultando assim em efeitos que fazem alusão às experiências visuais psicodélicas. Tal resultado objetiva maior similaridade com os acabamentos gráficos das obras originais da Aurora Pós-Humana, visto que a estética está presente em muitas das obras do Ciberpajé.

O termo Deep Dream – que ficou amplamente conhecido na internet em meados de 2015, após os pesquisadores do Google publicarem os resultados de um determinado algoritmo de RNA – foi desenvolvido para identificar padrões visuais nas imagens. Além dessa ferramenta, o algoritmo também era capaz de sintetizar determinadas texturas visuais. Depois que esses pesquisadores publicaram suas técnicas e disponibi-

49. DeepDream é um *software* de visão computacional criado por Alexander Mordvintsev, um engenheiro do Google que utiliza uma rede neural para transformar imagens sob uma visão que simula uma experiência psicodélica por meio de um algoritmo. Disponível em: <https://deepdreamgenerator.com/>. Acesso em: 18 dez. 2022.

lizaram os códigos de maneira aberta, houve um salto no crescimento de ferramentas e experimentações acerca dessa temática surgindo na internet (MORDVINTSERV; OLAH; TYKA, 2015).

À medida que as ilustrações e releituras da obra da Aurora Pós-Humana foram sendo desenvolvidas, algumas delas foram aplicadas na ferramenta do Deep Dream, a fim de utilizar tal ferramenta tecnológica como parte desse processo criativo e, também, em coautoria dessas obras. Sobre a utilização de instrumentos tecnológicos:

Atualmente, várias gerações de artistas têm desenvolvido as suas obras focando as áreas técnico-científicas, os avanços na área computacional e dos meios de comunicação, a biologia e a engenharia genética, entre outros. Exploram a dimensão artística e estética das tecnologias através do tratamento eletrônico de imagens, vídeo, dispositivos de interação, redes neurais, em instalações interativas, web art e eventos robóticos. Esse é o caso do que tem sido nomeado como arte eletrônica, arte comunicação, ou ainda bioarte e arte genética. Esta relação entre arte, ciência e tecnologia é um sintoma mundial de que se trabalha com um novo conceito de arte. Para analisar este novo cenário, é necessário uma nova estética e uma nova crítica, e estas devem ser capazes de estabelecer uma ponte entre arte e ciência (AZEVEDO; OLIVEIRA; LARDOSA, 2008, p. 1640).

É por meio dessas provocações em circuitos e ferramentas em rede que os artistas desafiam os limites incógnitos das artes, além dessa troca entre a cognição humana e a inteligência binária eletrônica.

Segundo Levy (1999, p. 35) todos esses novos elementos que nascem dessas interações entre humano-máquina, oriundas desse universo da cibercultura, advindas das tecnologias digitais, ocasionam uma enorme influência na sociedade. Em contrapartida, inúmeras discussões surgem a partir dessas interações entre artista e tecnologia:

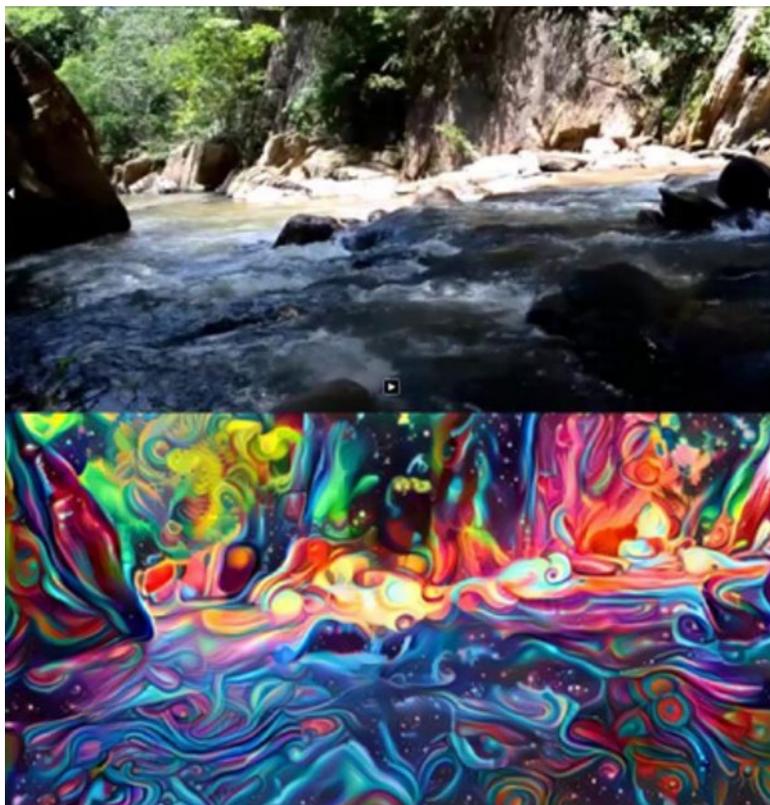
A inserção de imagens feitas por inteligências artificiais no circuito artístico, bem como a confecção e o uso de andróides cada vez mais parecidos com seres humanos, coloca diversos problemas políticos em destaque: quais instituições permitem e incentivam esses desenvolvimentos artístico-tecnológicos? Estamos diante de um processo cultural em que as pessoas serão progressivamente substituídas por artefatos tecnológicos, não apenas no trabalho mecânico, mas também na prestação de serviços, no atendimento, nos relacionamentos e até mesmo na produção de arte? Ainda faz sentido a divisão teórica, institucional e mercadológica entre arte, ciência e tecnologia? Como compreender politicamente uma sociedade em que, como diria Chico Science, computadores fazem arte e artistas fazem dinheiro? (FERREIRA, 2017, p. 13).

Ainda segundo a autora, tais imagens oriundas do Deep Dream se assemelham a pinturas surrealistas sob o aspecto cromático da “digitalidade”. E, no contexto da produção artística através das RNAs, sua similaridade com as redes nervosas humanas possibilitam uma proximidade entre o instrumento e o criador, com enorme capacidade de adequação e com inúmeras possibilidades por estar em constante evolução.

Assim, transferindo as obras que foram feitas digitalmente para a ferramenta do Deep Dream, foram geradas algumas imagens que utilizaram o efeito NST. Segundo Franco (2021, p. 52), nas redes neurais o efeito NST (*neural style transfer*), significando “transferência de estilo neural” em tradução do autor, é determinado por um grupo de algoritmos que transformam imagens buscando gerar o estilo ou aparência de outra imagem, através da utilização de redes neurais profundas. Ainda segundo Franco (2021, p. 53), a Adobe em parceria com alguns pesquisadores da Universidade de Cornell, localizada em Nova York (EUA), criaram uma das primeiras redes neurais em que uma imagem recebe o estilo visual de outra por meio de alguns algoritmos. Conforme pode ser visto na imagem utilizada

pelo próprio autor para representar tal efeito (figura 74) (FRANCO, 2021, p. 53). Assim, utilizando a rede neural NST do Deep Dream, foi possível gerar algumas imagens a partir das ilustrações já feitas previamente visando a sua utilização futura em tatuagens, conforme as figuras 75, 76, 77 e 78.

Figura 74 – O frame do vídeo e o frame base criado com as cores e texturas desejadas para a visualidade de toda a animação



Fonte: Franco (2021, p. 53)

Figura 75 – Resultado da releitura do trecho da obra de Edgar Franco, aplicada ao Deep Dream. Desenho digital



Fonte: produzido do autor (2022)

Figura 76 – Resultado da releitura do trecho da obra de Edgar Franco, aplicada ao Deep Dream. Desenho digital



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 77 – Resultado da releitura do trecho da obra de Edgar Franco, aplicada ao Deep Dream. Desenho digital



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 78 – Resultado da releitura do trecho da obra de Edgar Franco, aplicada ao Deep Dream. Desenho digital



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Após os resultados dessas interações, foi possível observar a impossibilidade de aplicação das obras enquanto *Flash Tattoo*, visto o alto grau de complexidade que a ferramenta proporcionou. Mas, alguns dos aspectos imagéticos foram agregados nas imagens e elas serão utilizadas em exercícios futuros em meus processos de tatuagem, como as texturas e hachuras que o uso do efeito NST no aplicativo Deep Dream proporcionou.

As ilustrações resultantes desse processo foram desenvolvidas com a ferramenta de inteligência artificial, tornando híbrido todo o processo criativo.

4.3.2. Finalização das ilustrações

A etapa de finalização das respectivas obras foi feita através do *software* digital Procreate, aplicativo de edição artística de gráficos para pinturas e ilustrações digitais, criado em 2011 e disponibilizado para o uso em iPad (PROCREATE, 2021). O principal objetivo deste *software* é proporcionar um cenário com ferramentas para a elaboração e manuseio de obras digitais.

Partindo dos resultados entre a criação digital das releituras e as finalizações das ilustrações pelo Deep Dream, foi possível chegar em um conjunto de obras que carregam características com certa unidade visual em seu conjunto. Dessa forma, conforme é possível observar na figura 79 e 80, após a elaboração da imagem a partir do Deep Dream, foi possível refinar o desenho para que ele pudesse ser tatuado.

Figura 79 – Comparação entre as obras resultantes da interação entre a ferramenta Deep Dream e a obra refinada no ProCreate



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 80 – Comparação entre as obras resultantes da interação entre a ferramenta Deep Dream e a obra refinada no ProCreate. Desenho digital



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Tais soluções vão sendo refinadas e finalizadas sempre com o direcionamento de uma percepção humana, não deixando a cargo exclusivamente de uma máquina ou *software*. Dessa forma, essas convergências entre a experimentação e a prática artística possibilitam inúmeras vertentes estéticas novas, não exclusivamente pelos resultados alcançados, mas também pelas interações entre o artista e suas ferramentas, sejam elas digitais ou não.

4.3.3. Pensando nas ilustrações enquanto tatuagem

Ao pensar em um projeto de tatuagem é necessário levar em consideração aspectos fisiológicos próprios da pele humana. Tais características já abordadas aqui, como: sua estrutura, composição orgânica e aplicabilidade; além, é claro, do aspecto artístico como a composição do desenho no corpo, proporção e aplicação, são fundamentais para o sucesso de uma tatuagem bem aplicada

Dessa forma, os resultados obtidos através do Deep Dream, apesar de visualmente fascinantes, não poderiam ser utilizados no contexto de *Flash Tattoo*, visto o alto grau de detalhamento que poderia prejudicar a aplicação na pele caso tivessem suas proporções reduzidas.

Ao utilizarmos linhas muito próximas em uma tatuagem pode ocorrer uma perda da legibilidade da imagem ou texto, visto que o impacto do tempo na pele pode acabar influenciando no pigmento depositado na derme, conforme é possível observar nas figuras 81 e 82.

Figura 81 – Exemplo de cicatrização de tatuagem escrita ao longo de 10 anos



Fonte: Publicado no site boredpanda⁵⁰ (2017)

Figura 82 – Exemplo de cicatrização de tatuagem simbólica ao longo de 15 anos



Fonte: Publicado no site boredpanda (2017)

50. Disponível em: https://www.boredpanda.com/blog/wp-content/uploads/2017/05/tattoo-aging-before-after-8-59097f49f094a__605.jpg. Acesso em: 20 abr. 2023.

Pensando nisso, o profissional de tatuagem precisa levar todas essas questões em consideração para que a criação de uma arte tenha uma “vida útil”, sem que haja perda de legibilidade ou pigmento, contribuindo para uma maior qualidade das suas obras.

Dessa forma, a utilização das imagens geradas pelo efeito NFT no aplicativo Deep Dream tiveram que ser alteradas para que pudessem ser utilizadas enquanto *Flash Tattoo*, respeitando todas essas características físicas da pele humana. Assim, as cores foram retiradas, mas as tonalidades de sombras e algumas hachuras e traços permaneceram para dar maior volume.

4.4. Produção do Flashbookzine “KZulovo”

A elaboração do *Flashbook* surgiu devido à necessidade de apresentar as obras para o público através de um suporte físico, que facilitaria a visualização e contemplação da obra. Dessa forma, em parceria com o artista Edgar Franco, foi proposta uma releitura desses portfólios através de um fanzine, a fim de proporcionar uma maior possibilidade de disseminação da obra.

Segundo Magalhães (2003, p. 23) o termo *fanzine* é um neologismo formado pela junção das palavras de origem inglesa “*magazine*” e “*fana-tic*” que viria a significar uma “revista feitas por fãs”, criada e direcionada exclusivamente para outros fãs. Mas, com o passar dos anos, a alcunha passou também a ser utilizada por publicações independentes paratópicas que editavam obras autorais podendo ser literatura, quadrinhos, poesia, conto, colagem e inúmeras outras possibilidades expressivas. Ainda segundo o autor, a proposta “*do it yourself*”, presente na prática dos fanzines, fortaleceu o movimento da contracultura, criando um sistema próprio e uma via alternativa de disseminação de informação frente às grandes empresas de comunicação de massa. Para ele:

Uma publicação independente e amadora, quase sempre de pequena tiragem, impressa em mimeógrafos, fotocopiadoras ou pequenas impressoras off set. Para sua edição contamos com fãs isolados, grupos e associações ou fãs clubes de determinada arte, personagem, personalidade, hobby ou gênero de expressão artística, para um público dirigido, podendo abordar um único tema ou a mistura de vários (MAGALHÃES, 2003, p. 27).

Desse modo, o conceito do fanzine seria o ideal para o projeto, visto que alcançaria todo o cenário *underground* de maneira mais satisfatória e comunicaria com toda a proposta do projeto, além de permitir a produção de uma pequena tiragem para ser distribuída entre os interatores e demais interessados.

O projeto “KZulovo” nasceu de uma parceria entre o Ciberpajé e o Rennan Queiroz, uma HQ poético-filosófica desenvolvida no contexto do universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana. Esse fanzine surgiu conceitualmente como uma proposta de desdobramento de outra HQ chamada Ovo, que trata da temática mais emergente desse universo, a conhecida tecnognose e as buscas incessantes transcendentais em contraste com o binarismo anticósmico. A narrativa visual foi composta por sete páginas com as artes criadas pelo Ciberpajé (Edgar Franco) e sete páginas com as artes criadas por Rennan Queiroz (eu), em exercício de ressignificar as artes da Aurora Pós-Humana já apresentadas nesse livro. As artes e o texto aforístico de Edgar Franco fizeram a conexão necessária à narrativa com as artes de Rennan Queiroz. A arte de capa ficou a cargo de Edgar Franco. A proposta da narrativa de KZulovo foi ter apenas uma arte por página para possibilitar o processo de tatuagem de todo o fanzine durante o processo performático.

O fanzine KZulovo propõe-se a investigar a tatuagem enquanto arte, através de uma narrativa que foi planejada com o desdobramento transmidiático. Ou seja, transportar as artes das páginas do

fanzine para as peles dos indivíduos interessados em participar de tal narrativa – carregando a arte em si – ressignificando-as e recontextualizando-as. Sendo essa proposta transmidiática uma intervenção inédita no contexto artístico da Aurora Pós-Humana.

Nesse fanzine, como já foi destacado, 14 obras visuais – 7 de minha autoria e as outras 7 de Edgar Franco – constituem uma narrativa gráfica conduzida por um texto de verve aforística bem característico das criações do Ciberpajé. Nas figuras 83-91 reproduzo na íntegra o fanzine, que pode ser visualizado em maior resolução pelo link⁵¹. Assim, possibilitando uma nova abordagem da prática da tatuagem, redefinindo-a enquanto prática artística e direcionando tal produção.

Figura 83 – Capa da 9ª edição dos fanzines do grupo de pesquisa “Cria_Ciber”, o Flashbookzine KZulovo



Fonte: produzido por Ciberpajé e Rennan Queiroz⁵² (2022)

51. Disponível em: <https://bityli.com/2WKea>. Acesso em: 18 dez. 2022.

52. Disponível em: http://www.marcadefantasia.com/parceiros/cria_ciberzines/kzulovo/kzulovo.pdf. Acesso em: 18 dez. 2022.

Figura 84– Páginas 02 e 03 da 9ª edição dos fanzines do grupo de pesquisa “Cria_Ciber”, o Flashbookzine Kzulovo



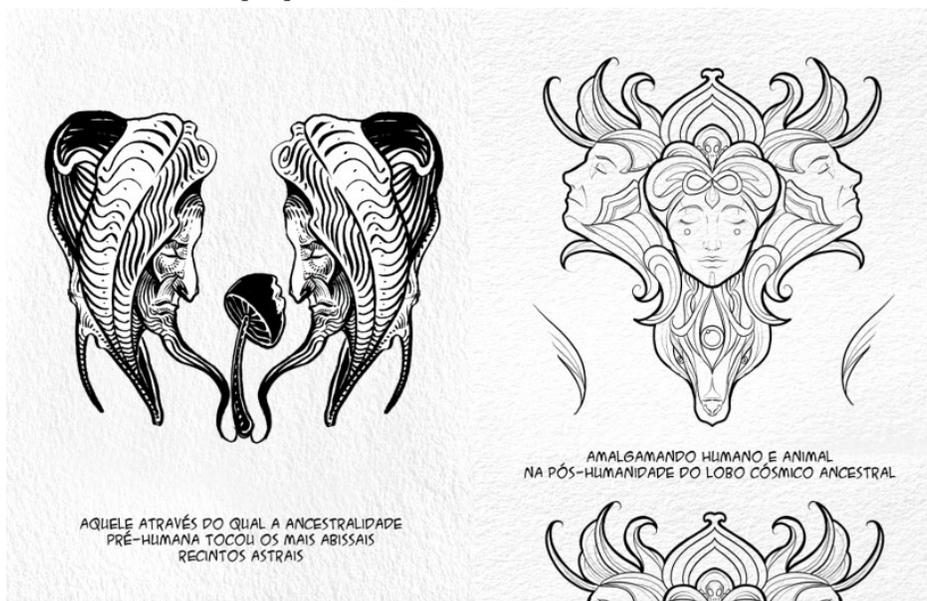
Fonte: produzido por Ciberpajé e Rennan Queiroz (2022)

Figura 85 – Páginas 04 e 05 da 9ª edição dos fanzines do grupo de pesquisa “Cria_Ciber”, o Flashbookzine Kzulovo



Fonte: produzido por Ciberpajé e Rennan Queiroz (2022)

Figura 86 – Páginas 06 e 07 da 9ª edição dos fanzines do grupo de pesquisa “Cria_Ciber”, o Flashbookzine Kzulovo



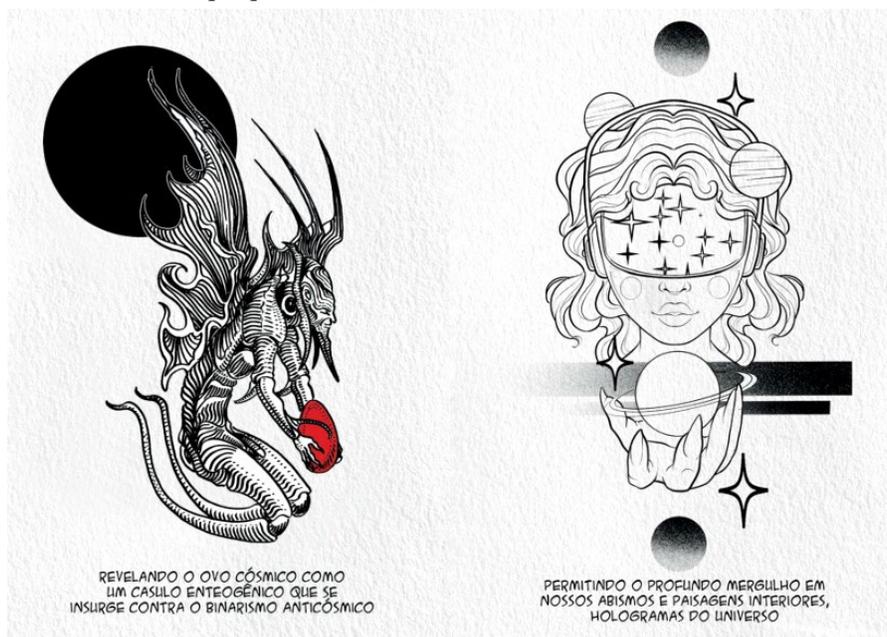
Fonte: produzido por Ciberpajé e Rennan Queiroz (2022)

Figura 87 – Páginas 08 e 09 da 9ª edição dos fanzines do grupo de pesquisa “Cria_Ciber”, o Flashbookzine Kzulovo



Fonte: produzido por Ciberpajé e Rennan Queiroz (2022)

Figura 88 – Páginas 10 e 11 da 9ª edição dos fanzines do grupo de pesquisa “Cria_Ciber”, o Flashbookzine Kzulovo



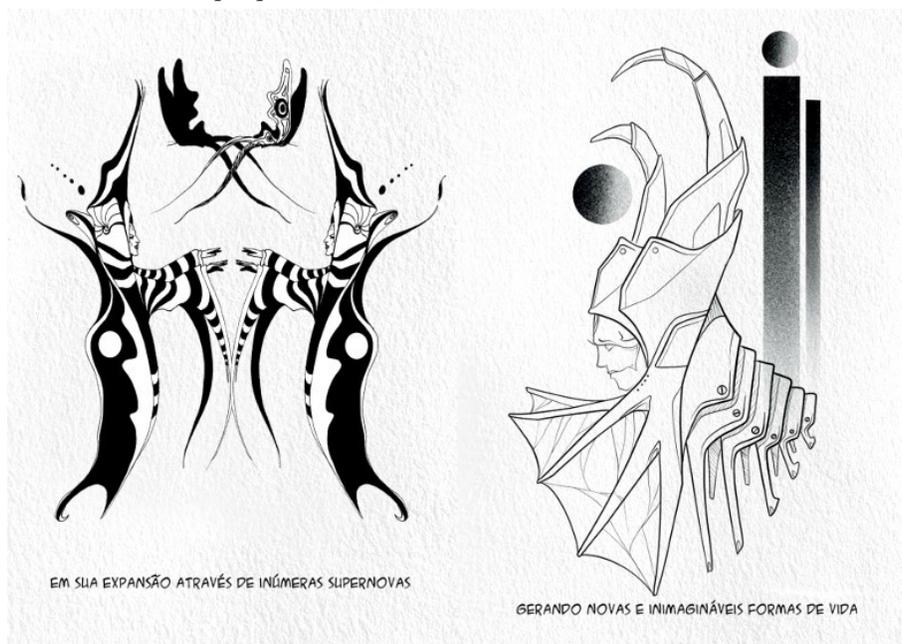
Fonte: produzido por Ciberpajé e Rennan Queiroz (2022)

Figura 89 – Páginas 12 e 13 da 9ª edição dos fanzines do grupo de pesquisa “Cria_Ciber”, o Flashbookzine Kzulovo



Fonte: produzido por Ciberpajé e Rennan Queiroz (2022)

Figura 90 – Páginas 14 e 15 da 9ª edição dos fanzines do grupo de pesquisa “Cria_Ciber”, o Flashbookzine Kzulovo



Fonte: produzido por Ciberpajé e Rennan Queiroz (2022)

Figura 91 – Contracapa da 9ª edição dos fanzines do grupo de pesquisa “Cria_Ciber”, o Flashbookzine Kzulovo



Fonte: produzido por Ciberpajé e Rennan Queiroz (2022)

Assim, o Flashbookzine pôde ser distribuído de maneira digital e também em formato físico (figura 92) em alguns eventos presenciais que aconteceram no ano de 2022, com destaque para o Festival de Artes Ciberpajelanças III, que aconteceu em Goiânia em novembro de 2022, no Espaço Cultural Ruptura, sendo um Projeto de Extensão realizado pelo Grupo de Pesquisa Cria_Ciber (Criação e Ciberarte), coordenado por Edgar Franco na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, o qual eu integro. A ação performática de tatuar a narrativa nos interatores interessados foi agendada para acontecer durante os dois dias de atividades do festival, 26 e 27 de novembro de 2022.

Figura 92 – Impressão do Flashbookzine



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Dessa forma, o público teve acesso à narrativa através do fanzine e pôde escolher interagir com ela tatuando uma de suas imagens em suas peles. As obras são de cunho artístico e cada imagem carrega um trecho aforístico da narrativa, o qual decidimos que não seria tatuado junto com a imagem. A ação performática e transmidiática amplia, assim, as plataformas de disseminação das narrativas da Aurora Pós-Humana, agora pela mídia pele humana.

4.4.1. Materiais e acabamentos gráficos

Objetivando o menor custo possível da produção do Flashbookzine, foi feito o levantamento de alguns recursos que poderiam ser utilizados para a produção do material físico, visto que um dos meios de divulgação das obras seria o suporte papel em eventos presenciais como feiras, simpósios, entre outros.

De acordo com Forty (2007, p. 12), boa parte dos objetos que utilizamos foram desenvolvidos e “o aspecto das coisas é, no sentido mais amplo, o resultado das condições de sua respectiva produção”. Inúmeros autores trazem algumas reflexões sobre essa relação entre o projeto de design e os materiais utilizados. Nesse sentido, é importante trazer as considerações de Dorfler (1990, p. 163) que defende que a forma surge da função e dos materiais utilizados, enquanto Papanek (1995, p. 57) reflete sobre a importância de os designers terem responsabilidade na escolha dos materiais que possuem baixo impacto ecológico.

Dessa forma, é possível dizer que, mesmo diante de inúmeros pontos de vista segundo os autores acima citados, todo o projeto que envolve o design do produto é inseparável dos materiais, suas respectivas características, execuções, aplicações e, não menos importante, seus impactos ambientais e econômicos. Sendo assim, o projeto gráfico do flashbookzine buscou utilizar determinados recursos

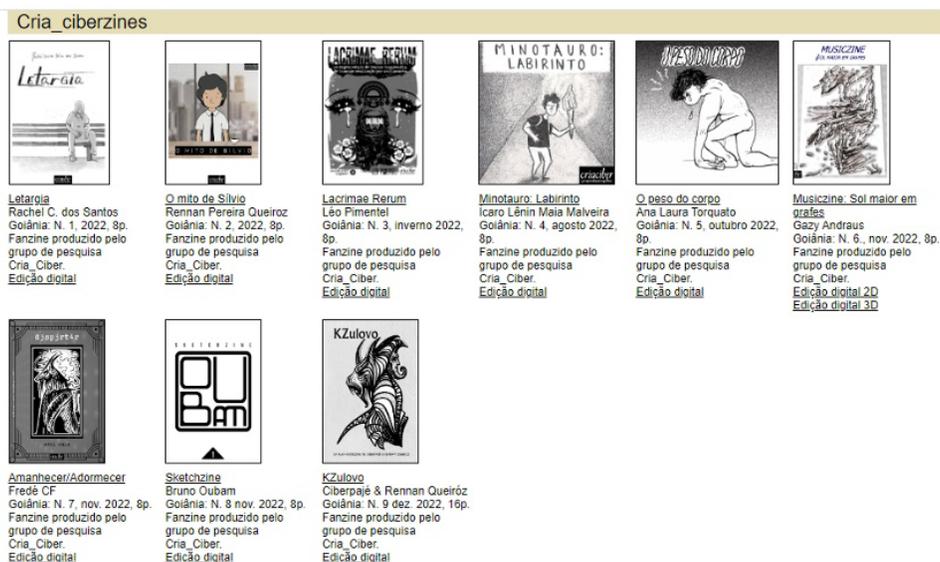
que pudessem contribuir de forma efetiva na redução dos impactos causados ao meio ambiente e utilizou um plano de corte que pudesse proporcionar um maior aproveitamento do papel utilizado.

Na produção do Flashbookzine, os materiais utilizados foram apenas papel sulfite 75g/m² no formato A4, impressora jato de tinta e grampeador. Esse tamanho de papel foi escolhido justamente para um maior aproveitamento gráfico, visto que o único processo seria o de produzir uma dobra/vinco no meio da página e grampear as folhas. Além de facilitar a legibilidade, esse formato permite a produção do mesmo em impressoras residenciais, sem a necessidade de um aparato de produção gráfica profissional.

4.4.2. Flashbookzine digital e seus desdobramentos

Além dos meios físicos, como o zine impresso, o Flashbookzine está presente no meio digital. Para maior amplitude de disseminação da obra, foi escolhido o site da editora Marca de Fantasia, que foi fundada em 1995 por Henrique Magalhães, que tem por finalidade a publicação de livros teóricos, fanzines e HQs. A editora é um movimento da Associação Marca de Fantasia e do Núcleo de Artes e Mídias Digitais do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba - NAMID. Assim, compondo o grupo de materiais produzidos pelo grupo de pesquisa “Cria_Ciber” (figura 93), o Flashbookzine dispõe de um espaço nobre no contexto fanzinístico brasileiro para a sua propagação.

Figura 93 – Imagem do site Marca de Fantasia, com a produção de fanzines de integrantes do Grupo de Pesquisa “Cria_Ciber” (FAV/UFU)



Fonte: produzido pelo autor (2023)

Junto com a divulgação pelo site Marca de Fantasia, a propagação do Flashbookzine se dá também por meio de e-mails; aplicativos de trocas de mensagens, como Whatsapp e Telegram; e redes sociais, como Facebook e Instagram. Dessa forma, a obra da Aurora Pós-Humana vai sendo difundida através de inúmeras plataformas, o que possibilita cada vez mais a interação de um público que busca conhecê-la.

4.5. Poéticas do Flashbookzine da Aurora Pós-Humana

A proposta inicial da produção das releituras da obra da Aurora Pós-Humana é, primeiramente, levantar o debate sobre como o método da tatuagem pode ser encarado enquanto prática artística. Muitos autores e autoras já propuseram este debate, mas ainda hoje não há um consenso sobre a temática.

Dessa forma, a poética artística presente nesse projeto traz, de maneira inédita, uma nova reflexão sobre a junção das temáticas da

Aurora Pós-Humana e a tatuagem. Apropriando-se de um universo ficcional já amplamente explorado e disseminado, a Aurora Pós-Humana, foi possível trazê-lo para um novo âmbito e plataforma midiática: a pele humana. Criando um laço ainda maior de proximidade com o público, tatuar tais obras possibilita uma interação maior, além do indivíduo passar da função de leitor e apreciador da obra, para a função de coautor, pois carregará aquela imagem-arte, parte representativa da narrativa, em sua pele durante toda a sua vida.

Nesse processo que envolve os artistas, os *softwares* utilizados e o indivíduo que deseja ter registrado na pele um trecho dessa obra de arte, fazendo parte de tal narrativa, compõe-se todo um ciclo novo desse processo criativo, que nasce desde a concepção dessas releituras. Tais reverberações proporcionam maior debate sobre a prática da tatuagem e sobre a forma como as pessoas que tiveram seus corpos tatuados passaram a entender que aquela marcação na pele não era apenas uma tinta aplicada por um profissional de tatuagem, e sim uma obra de arte desenvolvida e aplicada por um artista; ou seja, a pele tornou-se uma tela constituindo a composição artística.

Dessa forma, os indivíduos tatuados que passaram a integrar tal experiência artística transmídia ressignificaram a narrativa do fanzine KZulovo, que agora circula entre as pessoas pelo mundo, propagando ainda mais as reflexões e o ideário da Aurora Pós-Humana.

4.6. Reverberações da prática artística

Entre os dias 26 e 27 de novembro de 2022, na cidade de Goiânia, aconteceu o terceiro Festival de Artes Ciberpajelanças, que reuniu os artistas-pesquisadores do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (FAV/UFG) para a divulgação de suas respectivas obras e pesquisas. Neste ano, o evento aconteceu no espaço cultural Ruptura, localizado no setor Leste Universitário. Durante o evento, realizamos a ação

performática de aplicação do Flashbookzine na pele dos interatores que se propuseram a serem desdobramentos narrativos de KZulovo, gerando o que pode ser chamado de um tattoozine fragmentado e publicado nas peles dos tatuados.

As tatuagens foram feitas de maneira gratuita, não necessitando de qualquer forma de contribuição financeira. Antes que a tatuagem fosse realizada, a pessoa interessada era direcionada a preencher um Termo de Responsabilidade, além de confirmar de forma legal a maioria através de documentação; requisitos básicos legais para um processo de tatuagem seguro e conforme as leis vigentes. Dessa forma, as pessoas agendaram seus horários, a princípio, dentro do prazo do evento em uma ação performática no contexto do Festival de Artes Ciberpajelanças III.

A performance de *Flashbookzinetattoo* foi realizada dentro de uma sala no Espaço Cultural Ruptura, com os requisitos fundamentais da normativa de biossegurança para a elaboração de uma tatuagem, com todos os equipamentos devidamente esterilizados, além do descarte correto dos objetos perfurocortantes em *descarpacks*. Durante o processo de tatuagem era possível aos visitantes do festival acompanharem à distância a realização das tatuagens; e alguns tatuados integrantes do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (FAV/UFG) integraram-se ao ato performático utilizando máscaras e outras indumentárias.

Toda a proposta da prática performática foi previamente planejada em suas várias etapas, desde a visitação do público, em que era apresentada por mim toda a concepção da performance, destacando a relevância da narrativa, passando para a tatuagem enquanto prática artística, além de salientar a pertinência dessa obra enquanto veículo de disseminação da Aurora Pós-Humana. Ao final, cada pessoa que foi tatuada, foi presenteada com um Flashbookzine KZulovo, contendo a narrativa gráfica completa.

Outra ação performática foi realizada em parceria com os artistas Léo Pimentel Souto (Amante da Heresia) e Frederico Carvalho Felipe (Fredé CF), com as máscaras produzidas pelo artista Luiz Carlos Ferreira da Silva (Luiz Fers), a partir da qual será realizado um videoclipe. Aqui vale ressaltar a pluralidade possível que essa performance proporciona, visto que a partir da ação foi possível estender a obra para outras mídias.

Após os dois dias do evento, foi possível analisar os resultados obtidos de maneira mais clara e objetiva, conforme serão apresentados mais adiante. Assim, 13 pessoas foram tatuadas e todos os processos foram devidamente registrados. Houve grande aceitação por parte do público, visto que todas as 14 obras apresentadas foram escolhidas em poucas horas, sendo que um dos interatores escolheu tatuar duas das páginas/artes em seu corpo. Algumas obras, pela limitação de tempo imposto pelo espaço cultural, foram remarcadas para a realização no estúdio de tatuagem. Durante a realização das obras no espaço cultural, houve mais duas produções que ocorreram durante o procedimento da tatuagem: um videoclipe musical e uma animação em *stopmotion* (figuras 94, 95, 96 e 97), feitas pelas pessoas que foram tatuadas, apresentando todo o processo. Nessa ação, estavam presentes além de mim, Léo Pimentel Souto, Frederico Carvalho Felipe e Luiz Carlos Ferreira da Silva na captação de imagem e som, além da produção prévia das máscaras.

Figura 94 – Performance Flashbookzinetattoo durante o processo de criação de um videoclipe, no Festival de Artes Ciberpajelança III. Máscara criada por Luiz Carlos Ferreira da Silva



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 95 – Processo de criação de um videoclipe, durante a produção de uma tatuagem no Festival de Artes Ciberpajelança III. Máscara criada por Luiz Carlos Ferreira da Silva



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 96 – Processo de criação de uma animação em stop motion, durante a produção de uma tatuagem no Festival de Artes Ciberpajelança III. Máscara criada por Luiz Carlos Ferreira da Silva



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 97 – Processo de criação de um videoclipe, durante a produção de uma tatuagem no Festival de Artes Ciberpajelança III. Máscara criada por Luiz Carlos Ferreira da Silva



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Tais reverberações midiáticas da obra possibilitaram maiores disseminações do contexto da Aurora Pós-Humana de Edgar Franco e contribuíram, também, para a disseminação da tatuagem enquanto prática artística; além de comprovar identificações por parte do público, tanto pelas obras estéticas quanto pelas narrativas presentes nas obras. Dessa forma, o público participa e contribui na construção desta narrativa artística.

Assim, a todos que adentravam o espaço do Festival de Artes destinado à tatuagem, era apresentada uma breve introdução sobre a proposta do projeto artístico, toda a narrativa e reflexão. Para todos os interessados em tatuar alguma das obras era entregue um Flashbookzine impresso, como parte da ação, para que o indivíduo pudesse propagar ainda mais a obra.

Diante da relevância do Festival de Artes Ciberpajelanças III – que atraiu cerca de 500 pessoas em Goiânia e de municípios próximos como Brasília, Inhumas e Senador Canedo – a metodologia utilizada partiu desde a concepção das artes que compõem o Flashbookzine “Kzulovo”, que se deu através de 7 obras de Edgar Franco juntamente com as minhas releituras visuais desse universo ficcional, até a aplicação das obras nas peles dos indivíduos interessados, que prestigiaram o evento em um contexto performático que permitia ao público acompanhar o desdobramento transmidiático da narrativa em sua transposição para as peles dos interatores.

Além da distribuição do fanzine, as artes que compuseram a narrativa quadrinhística foram dispostas em uma parede na sala da performance, conforme a figura 98, onde o público poderia escolher de maneira autônoma o trecho da obra que gostaria de tatuar, dessa forma, reservando um horário dentro da agenda da ação performática Flashbookzinetattoo, no evento, para a aplicação da obra.

Figura 98 – Obras disponíveis para tatuar durante Festival de Artes Ciberpajelança III



Fonte: produzida pelo autor (2022)

Dessa forma, as pessoas presentes no evento podiam adentrar a sala destinada à performance e escolher determinada obra que estivesse disponível. Assim, o interator tinha o nome agendado em uma planilha, além de colocar o nome nas fitas adesivas. À medida que chegava o momento de tatuar, o interator era chamado pelo nome para direcionar-se à sala para iniciar o processo da tatuagem, colando o decalque para começarmos o procedimento (figura 99).

Figura 99 – Aplicação do decalque no braço da Glacykelly Andrade Ribeiro para dar início ao procedimento da tatuagem durante Festival de Artes Ciberpajelança III



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Como cada tatuagem exigia um certo nível de detalhamento, houveram tatuagens que levaram de 1 hora até 3 horas cada para serem feitas. Assim, os interessados tinham que aguardar até que chegassem seus respectivos horários agendados, o que fazia com que pudessem desfrutar das demais atrações do evento, que foi composto por Exposição Internacional de Fanzines Ciberpajelanças III; Mos-

tra de Arte do Grupo CRIA_CIBER (FAV/UFG); Oficinas de Ilustração, Fanzine e HQforismo; Mostra de Videoarte e Animação do CRIA_CIBER (FAV/UFG), e performances artísticas.

Dessa forma, foi possível realizar nove tatuagens durante os dois dias de evento e outras cinco tatuagens que foram realizadas no estúdio, dias após o evento. Seguem as tatuagens que foram realizadas durante o Festival de Artes Ciberpajelações III, gerando a etapa da narrativa de aplicação da obra na pele (figuras 100 a 113); seguindo a mesma ordem da narrativa presente no zine KZulovo.

Figura 100 – Tatuagem feita na interatora Sara de Almeida Ferreira durante o Festival de Artes Ciberpajelação III



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 101 – Tatuagem feita na interatora Bárbara Crystyna Martins da Silva, durante o Festival de Artes Ciberpajelança III



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 102 – Tatuagem feita no interator Frederico Gomes Suzarte Magalhães, já no estúdio de tatuagem após o evento



Fonte: produzido pelo autor (2023)

Figura 103 – Tatuagem feita no interator Frederico Gomes Suzarte Magalhães, já no estúdio de tatuagem após o evento. Magalhães foi o único interator a tatuar duas artes da narrativa KZUlovo



Fonte: produzido pelo autor (2023)

Figura 104 – Tatuagem feita no interator Alberto Rodrigues dos Santos, durante Festival de Artes Ciberpajelança III



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 105 – Tatuagem feita no interator Frederico Carvalho Felipe. Obra desenvolvida exclusivamente em projeção ao trabalho do próprio Fredé, denominado Cão Breu, durante o Festival de Artes Ciberpajelança III



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 106 – Primeira tatuagem feita no interator Bruno de Abreu Mendonça durante o Festival de Artes Ciberpajelança III



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 107 – Tatuagem feita no interator Jefferson Ferreira de Souza, já no estúdio de tatuagem



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 108 – Tatuagem feita na interatora Stella Vitória Vieira de Azevedo durante Festival de Artes Ciberpajelança III



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 109 – Tatuagem feita no interator Léo Pimentel Souto, durante o Festival de Artes Ciberpajelança III



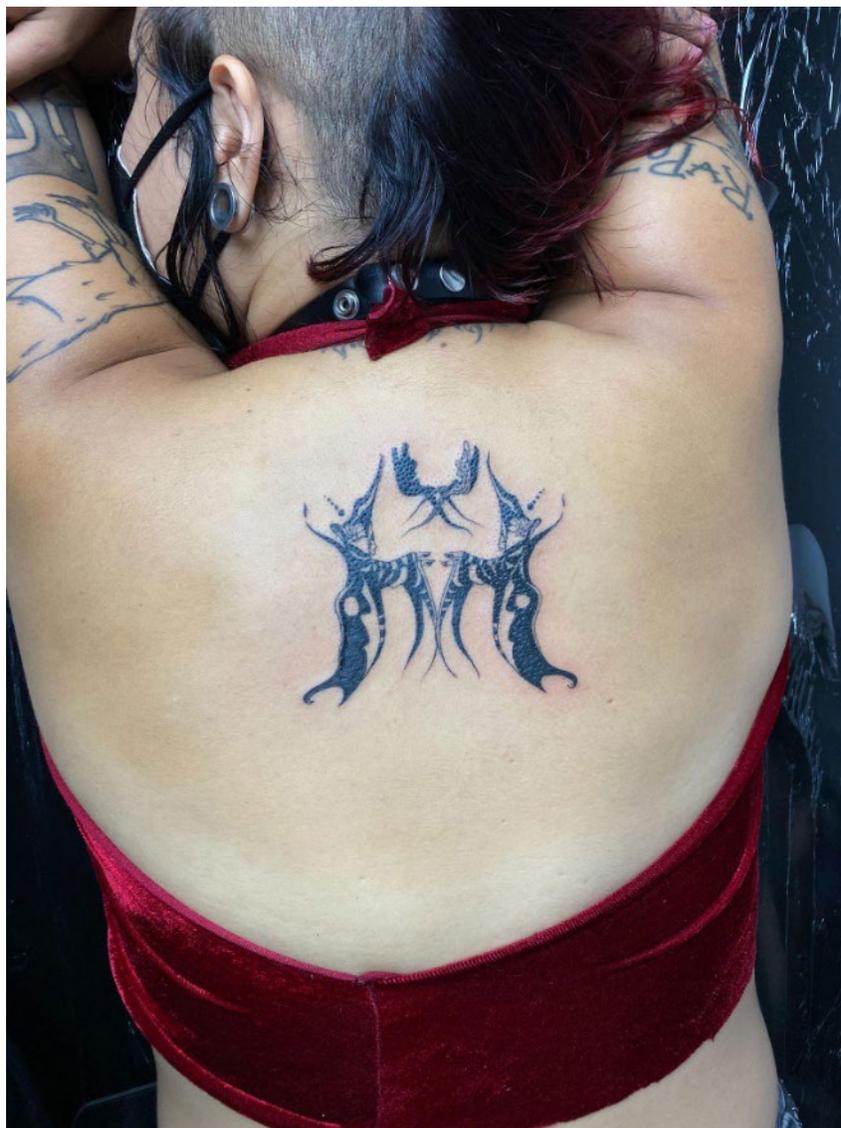
Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 110 – Tatuagem feita na interatora Glacykelly Andrade Ribeiro, durante Festival de Artes Ciberpajelança III



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 111 – Tatuagem feita na interatora Johanny Cássia Cavalcanti Barros, durante Festival de Artes Ciberpajelança III



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Figura 112 – Tatuagem feita no interator Leandro Pereira Bezerra, já no estúdio de tatuagem após o evento



Fonte: produzido pelo autor (2023)

Figura 113 – Tatuagem feita na interatora Andressa Regina Gagliadi, já no estúdio de tatuagem



Fonte: produzido pelo autor (2022)

Dessa forma, cada indivíduo carrega em si um trecho dessa narrativa que compõe toda a proposta, servindo de tela ou suporte para um objeto artístico, ressignificando e construindo inúmeras novas possibilidades de narrativas para a obra que passa a circular em todos os locais em que os interatores conviverem e visitarem.

Considerações finais

Durante esta pesquisa, foram levantadas diversas reflexões que envolvem a percepção da tatuagem enquanto prática artística. Assim, buscou-se analisar esse procedimento sob a ótica da *process art* – dentro de um contexto de reapropriação de uma obra transmídia, aplicando-a no campo da tatuagem performática – e observando como esse processo se articula em uma narrativa gráfica aplicada à pele de interatores em forma de tatuagem.

Quando analisadas todas as etapas, é possível relacioná-las à perspectiva da *process art*, chancelando assim a tatuagem sob um ponto de vista artístico, propondo desdobramentos inusitados às narrativas transmídia da Aurora Pós-Humana, de Edgar Franco; dessa forma, explorando múltiplas nuances dessa nova produção artística. A investigação teórico-prática buscou refletir sobre os processos criativos e os suportes narrativos do universo ficcional em questão.

Tal narrativa não foi apresentada dentro dos padrões mercadológicos, em que há um processo de “compra” e “venda”, e sim uma voluntariedade por parte do público em participar desse experimento artístico. Também não se propôs a ser uma “obra acabada” visto que, fisiologicamente e conceitualmente, a tatuagem em si estará em um contínuo processo de transformação nas peles dos interatores. Assim, não se trata de um procedimento mercantilista e sim uma proposição da linguagem da tatuagem enquanto prática artística, tendo suas propriedades e peculiaridades sendo analisadas e registradas.

A partir da percepção de todos os processos envolvidos, desde a concepção da narrativa, passando pelos materiais utilizados e manipulados, além da pele enquanto suporte da obra, propõe-se uma

nova abordagem para a tatuagem enquanto linguagem artística, considerando o indivíduo tatuado um voluntário consciente de que carrega parte de uma narrativa visual e que, em certa medida, ele atua agora como seu co-criador por levá-la consigo a todos os espaços em que frequentar ou visitar.

Nesta pesquisa, não se questionou a qualidade estética das obras realizadas e nem a comparamos com a prática tradicional da tatuagem. Buscou-se levantar reflexões sobre novas alternativas para a tatuagem enquanto arte autoral, refletindo sobre as suas possíveis origens até as suas práticas performáticas artísticas contemporâneas, realizando a ação performática Flashbookzinetattoo, caracterizada por desdobrar-se em um tattoozine, ou seja, uma narrativa gráfica aplicada e publicada na pele dos interatores.

Apesar da vasta produção acadêmica da tatuagem sob a luz da antropologia, sociologia ou visualidades, ela tem sido pouco examinada em perspectivas artísticas no campo acadêmico. Assim, por meio desta pesquisa de cunho descritivo e teórico-prático, um dos objetivos foi o de estabelecer futuras referências para a temática. Outra proposta dessa investigação foi a de desvincular a tatuagem das questões exclusivamente comerciais, buscando dar ênfase aos processos envolvidos e às perspectivas dos artistas tatuadores, levantando algumas críticas às formalidades da tatuagem enquanto produto mercadológico.

Produzir uma pesquisa acadêmica de cunho teórico-prático, encarando a tatuagem como prática artística, foi uma tarefa desafiadora, visto que além de não ser chancelada como arte por diversas instituições artísticas, ela ainda é cercada por alguns estigmas sociais; por esses motivos a tatuagem tem sido pouco compreendida e estudada. Além disso, trata-se de uma prática dinâmica e em constante evolução, o que torna árdua a tarefa de manter-se atualizado com as suas gradativas mudanças técnicas, tecnológicas e culturais.

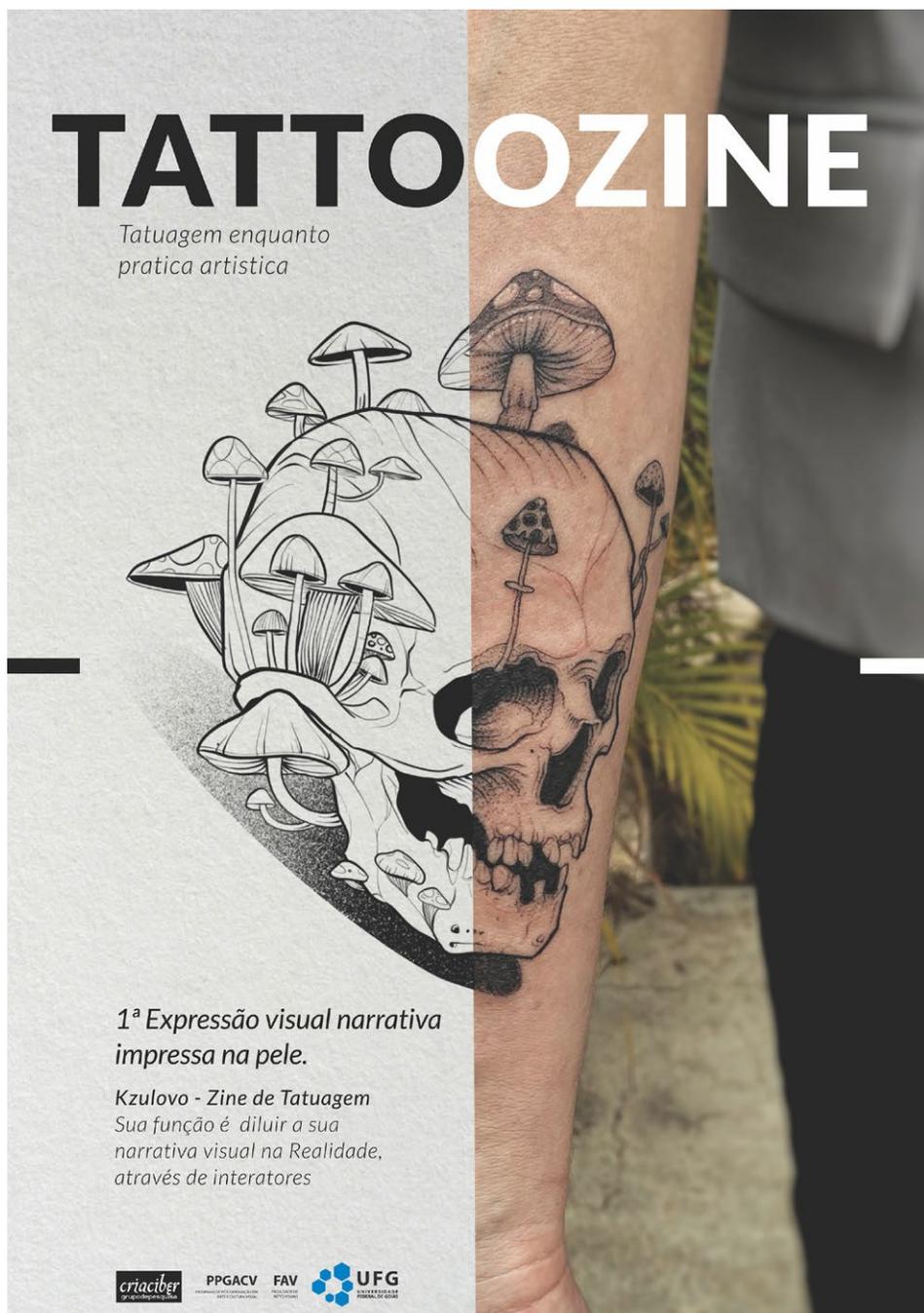
Outro desafio enfrentado na produção desta pesquisa acadêmica foi a falta de legitimidade que a tatuagem ainda sofre no meio acadêmico enquanto prática artística, o que ocasiona uma enorme escassez bibliográfica sobre o tema, sobretudo no âmbito das artes visuais. Embora a tatuagem esteja se tornando cada vez mais popular e aceita, ainda existe um certo preconceito contra ela, sendo ainda associada como marginal ou ligada a subculturas específicas e não como uma forma de arte legítima.

Um dos fatores que demonstram que parte dos objetivos dessa pesquisa na intenção de legitimar a tatuagem como arte foram alcançados, foi a sua inclusão na exposição *EmMeio#15*, que ocorreu entre os dias 21 de setembro e 21 de outubro de 2023, no Museu Nacional da República, em Brasília. A exposição é um dos eventos de destaque no cenário artístico e tecnológico do Brasil e aconteceu no contexto do *22#ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*. Foi realizada com o apoio da Fundação Itaú, Universidade de Brasília e Universidade Anhembi Morumbi. A edição de 2023 se propõe a explorar um tema crucial e contemporâneo: a *Xenopaisagem*. O *Zine KZulovo* e o seu desdobramento em *tattoozone* na pele dos integrantes foram apresentados na forma de 3 painéis (figuras 114, 115 e 116) selecionados pela curadoria da exposição e expostos no espaço ocupado por obras do Grupo de Pesquisa *CRIA_CIBER (FAV/UFG)*.

Assim, a dimensão desta pesquisa, seja ela teórica ou prática, visou possibilitar um aparato acadêmico que possa proporcionar futuras reflexões sobre as relações entre a tatuagem e a arte. Explicito aqui o meu interesse em seguir com a investigação em uma futura tese de doutorado, pois acredito que ainda há muito a ser explorado nesta área de estudo. Durante meu mestrado eu pude identificar lacunas na literatura do campo das artes e questões que ainda carecem de resposta, o que me motivou a decidir seguir aprofundando a minha investigação. Além disso, sinto que ainda há espaço para de-

envolver novas metodologias e técnicas que possam contribuir para o avanço da prática da tatuagem enquanto arte. Tenho a convicção de que uma tese de doutorado me possibilitará não apenas expandir meu conhecimento, mas também contribuir para o desenvolvimento do campo da tatuagem como legítima prática artística.

Figura 114 – Painel 1 exposto na exposição EmMeio#15, que ocorreu entre os dias 21 de setembro e 21 de outubro de 2023, no Museu Nacional da República, em Brasília



Fonte: produzido pelo autor (2023)

Figura 115 – Painel 2 exposto na exposição EmMeio#15, que ocorreu entre os dias 21 de setembro e 21 de outubro de 2023, no Museu Nacional da República, em Brasília

FLASHBOOKZINE

Rennan Pereira Queiroz
Edgar Silveira Franco

KZulovo



UM FLASHBOOKZINE DE CIBERPAJÉ E RENNAN QUEIROZ

De uma proposta que se baseia na percepção da tatuagem enquanto prática artística, nasce o Kzulovo, uma obra em formato de Zine para ser feita "impresso" na pele. Uma Expressão visual Narrativa que tem como função diluir a sua narrativa visual na Realidade, através de interatores (interessados em participar da obra), carregando em si trechos dessa narrativa composta por aforismos e ilustrações criados em parceria com o artista Edgar Franco, ou como é conhecido, Ciberpajé. Tal narrativa é composta por 14 imagens, 7 de autoria do artista-tatuador Rennan Queiroz e 7 do Ciberpajé, que são acompanhadas por aforismos, idealizados e escritos pelo Edgar Franco.



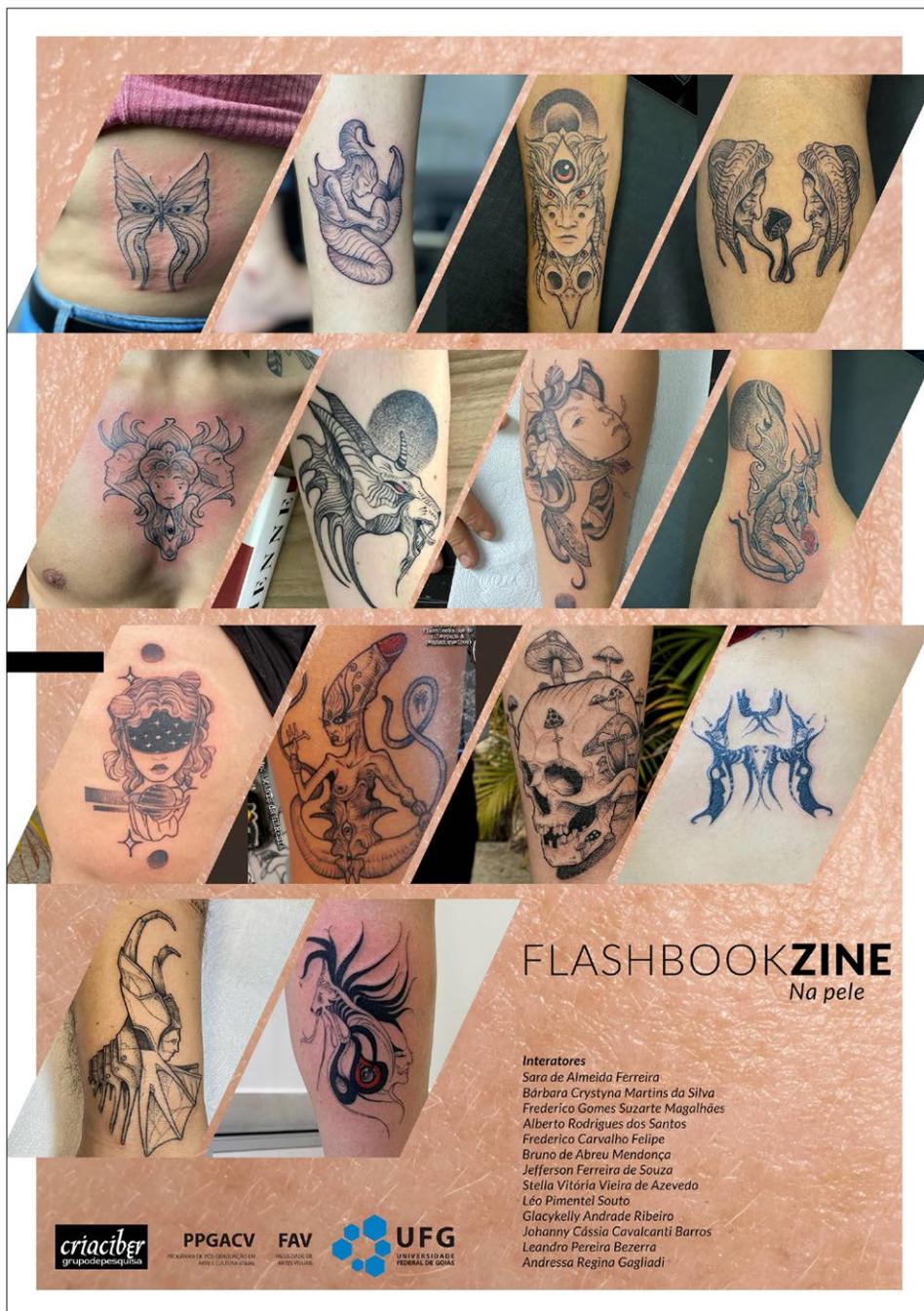
Para visualizar o conteúdo na íntegra, acesse o QR Code ao lado

Algumas ilustrações que podem ser encontradas no Kzulovo - Flashbookzin



Fonte: produzido pelo autor (2023)

Figura 116 – Painel 3 exposto na exposição EmMeio#15, que ocorreu entre os dias 21 de setembro e 21 de outubro de 2023, no Museu Nacional da República, em Brasília



Fonte: produzido pelo autor (2023)

Referências bibliográficas

AHLGREN, Matt. *Mais de 40 estatísticas e fatos do Instagram*. Website Rating, 2023. Disponível em: <https://www.websitehostingrating.com/pt/instagram-statistics/>. Acesso em: 05 set. 2021.

AKESSON, Maria. *E-ink Technology*. ResearchGate, 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/E-ink-technology-Source-E-ink-2006_fig1_228959859. Acesso em: 18 abr. 2023.

ALENCAR, Eunice M. L. S. *Criatividade*. Brasília: Editora Edunb, 1993.

ARAÚJO, Leusa. *Tatuagem, piercing e outras mensagens do corpo*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

AZEVEDO, Isabel; OLIVEIRA, Rosa Maria; LARDOSA, Fernando. Arte e Ciência, um novo olhar na Arte Contemporânea. In: MARTINS, Moisés de Lemos; PINTO, Manuel (Orgs.). *Comunicação e cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação*. Braga, Portugal: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho), p. 1639-1649, 2008.

BARNA, Maxwell. *Who Was Sailor Jerry, the Godfather of American Tattooing?* Cool Material. Disponível em: <https://coolmaterial.com/food-drink/sailor-jerry-profile/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

BAKUNISTA. *Rebirth through the pain 2hrs creation in trance state of mind FIX SLOTH NOW*. Berlim, Alemanha. 14 ago. 2021. Instagram: @bakunistasect. Disponível em: www.instagram.com/p/CSjxTf-iZlW/. Acesso em: 20 abr. 2023.

BAKUNISTA. *ceremony 1 km into the underground cave 10 часов ползти на коленях в тоннелях BERLIN SEPT• LEIPZIG OCTOBER*. Ternopil, Ucrânia, 12 set. 2021. Instagram: bakunistasect. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CTu1wn8jTjX/>. Acesso em: 20 abr. 2023.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água Editores Lda, 1991.

- BECKER, Howard. *Art Worlds*. Berkeley: University of California Press, 1982.
- BITARELLO, Breno; QUEIROZ, João. Embodied semiotic artefacts: On the role of the skin as a semiotic niche. *Technoetic Arts: A journal of speculative research*. v.12. n.1, 2014. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/265173158_Embodied_semiotic_artefacts_On_the_role_of_the_skin_as_a_semiotic_niche. Acesso em: 20 abr. 2023.
- BRAS, Luiz. *BioCyberDrama Saga*. Ficção Científica Brasileira, 2018. Disponível em: <https://ficcaocientificabrasileira.wordpress.com/2018/04/13/biocyberdrama-saga/>. Acesso em: 19 abr. 2023.
- BRAZ, Camilo A. Além da pele: reflexões sobre *a extreme body modification* em São Paulo. In: *OS URBANITAS - Revista de Antropologia Urbana* Ano 2, vol.2, n.3, 2005.
- BORGES-BRANCO, A.; CAMPOS, A. C. L.; GROTH, A. K. *Cicatrização de feridas*. Scielo, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-67202007000100010>. Acesso em: 20 abr. 2023.
- CALCHI-NOVATI, Gabriela. Paradigms of Participation: Wim Delvoye and Wafa Bilal's Tattooing Performances. *Performance research*. n 16, v. 4, pp. 34-46, 2011.
- CANCLINI, Nestor. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: EDUSP, 1997.
- CONHEÇA as tintas de tatuagem autorizadas. Gov.br – ANVISA, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/anvisa/pt-br/assuntos/noticias-anvisa/2016/conheca-as-tintas-de-tatuagem-autorizadas>. Acesso em: 19 dez. 2021.
- COSME, Rachel. *Album em quadrinhos Renovaceno: as inquietações que anestesiemos*. Editora Marca de Fantasia, 2021. Disponível em: <http://marcadefantasia.com/relicario/relicario2021-2025/relicario2021/renovaceno/renovaceno.html>. Acesso em: 19 abr. 2021
- COSTA, Ana. *Tatuagem e marcas corporais: atualizações do sagrado*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

DICKSON, Jim; OEGGL, Klauss; HANDLEY, Linda. *A saga revivida de Ötzi, o Homem do Gelo*. Disponível em: <http://hido141.blogspot.com/2011/01/saga-revivida-de-otzi-o-homem-do-gelo.html>. Acesso em: 25 abr. 2021.

DORFLES, G. *Introdução ao desenho industrial: linguagem e história da produção em série*. Lisboa: Edições 70, 1990.

DUFF, Tagny; MUHLING, Dr. Jill; GODINHO, Maria G.; MUHLING, Dr. Stuart H. How to Make Living Viral Tattoos. *Leonardo Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology*. [S. l.], v. 44, n.2, p. 164-165, apr. 2011.

DUFF, Tagny. Living viral tattoos? Crisis alert! *Total Art Journal*. v.1, n. 1. 2011.

FADING ink: Japan's 'hand-carved' tattoo masters fight to keep their art alive. CNN, Style, 2019. Disponível em: <https://edition.cnn.com/style/article/japan-tattoo-artist-tebori/index.html>. Acesso em: 14 abr. 2023.

FDA's Testing of Cosmetics for Arsenic, Cadmium, Chromium, Cobalt, Lead, Mercury, and Nickel Content. FDA, Food and Drugs Administration Disponível em: <https://www.fda.gov/cosmetics/potential-contaminants-cosmetics/fdas-testing-cosmetics-arsenic-cadmium-chromium-cobalt-lead-mercury-and-nickel-content>. Acesso em: 19 dez. 2021.

FEATHERSTONE, Mike. *Body modification: an introduction*. United Kingdom: Sage Publications, 2003.

FERREIRA, Debora Pazetto. Desviar de programas: Vilém Flusser nas fronteiras entre arte, tecnologia e política. *Perspectiva Filosófica*. Recife, v. 44, n. 1, p. 1-16, jan/jun. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/perspectivafilosofica/article/view/230354/24513>. Acesso em: 20 jan. 2022.

FERREIRA, Vítor Sérgio. *Marcas que Demarcam: Corpo, Tatuagem e Body Piercing em Contextos Juvenis*. [Tese de doutorado em Sociologia] Lisboa: Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa/ Departamento de Sociologia, 2006. Disponível em: <https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/608/1/Marcas%20que%20Demarcam%20PDF.pdf>. Acesso em: 21 abr. 2023.

FERRERIRA, Sérgio. Política do corpo e política da vida: a tatuagem e o body piercing como expressão corporal de uma ética da dissidência. *Etnográfica*, [S.I., v. 11, n.2, p.291-326. Nov. 2007.

FORTY, A. *Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. 7ed. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2008.

FRANCO, Edgar. *Artlectos e Pós-humanos*. Marca de Fantasia, 2012. Disponível em: <http://marcadefantasia.com/revistas/artlectos/artlectos01-10/artlectos06/artlectos06.htm>. Acesso em: 19. abr. 2023.

FRANCO, Edgar. FORTUNA, Danielle Barros. Histórias em Quadrinhos, Performance e Vida: Da “Aurora Pós-humana” à “Ciberpajelança”. In *Arte sequencial em perspectiva multidisciplinar [recurso eletrônico] / Iuri Andréas Reblin, Márcio dos Santos Rodrigues (organização)*. – Leopoldina: ASPAS, 285 p. 2015.

FRANCO, Edgar. *Conversas com o Ciberpajé: Vida, arte, magia e transcendência*. Paraíba: Marca de Fantasia. 2019.

FRANCO, Edgar. Arte e Novas Tecnologias: O Movimento Pós-Humano, in *Quiosque: Observatório das Mídias*, João Pessoa, Marca de Fantasia, nº 2, João Pessoa, 2001, p.11-14.

FRANCO, Edgar. *Perspectivas Pós-humanas nas ciberartes*. 2006. Tese (Doutorado em Artes) Universidade de São Paulo, São Paulo.

FRANCO, Edgar. *Artlectos e Pós-humanos*. Parahyba: Marca de Fantasia. n.12, 2018.

FRANCO, Edgar. *Artlectos e Pós-humanos*. Parahyba: Marca de Fantasia, n.13, 2020.

FRANCO, Edgar. *[Lançamento] Artlectos e Pós-humano #10 – Novo número da revista em quadrinhos do Ciberpajé*. Ciberpajé, 2018. Disponível em: <http://ciberpaje.blogspot.com/2016/05/lancamento-artlectos-pos-humanos-10.html>. Acesso em 19 abr. 2023.

FRANCO, Edgar. (In)Finitum: processo criativo de animação experimental enteogênica utilizando rede neural. In *V Simpósio Internacional de Innovación en Medio Interactivos*. Universitat Politècnica de València/España. p.41-56, 2021.

FREEHAND FUTURISM BY BAKUNISTA. Stuck Magazine. Disponível em: <https://www.stuck-magazine.com/bakunista>. Acesso em: 17 abr. 2023.

GIDDENS, Anthony. *Sociologia*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4ed. São Paulo: Atlas S/A, 2002.

GILBERT, Steve. *Tattoo History: a Source Book*. Nova York: Juno Books, p.244. 2000.

GLLTN. *Christian Warlich – tatoo flash book*. Paperblg, 2019. Disponível em: <https://www.paperblog.fr/9031062/christian-warlich-tattoo-flash-book/>. Acesso em: 17 abr. 2023.

GOFFMAN, Erving. *Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1982.

GOPEE, Neera V. et al. Response of mouse skin to tattooing: use of SKH-1 mice as a surrogate model for human tattooing. *Toxicol Applied Pharmacology*, [S.l.], v. 209, n.2, p. 145–158, may. 2005.

GORENDER, Miriam. Estéticas do corpo: técnicas de modificação corporal. *Cógito*, Salvador, v.9, n.9, p. 39-41, 2008.

GUSMAN, Sidney. *Divulgados vencedores do 20º Troféu Ângelo Agostini*. *Universo HQ*, 2004. Disponível em: <https://universohq.com/noticias/divulgados-vencedores-do-200-trofeu-angelo-agostini/>. Acesso em: 19 abr. 2023.

HARDY, Ed. *Pierced Hearts and True Love: A Century of Drawings for Tattoos*. San Francisco: Hard Marks Pubns, 1996.

HARDY, Ed. *Sailor Jerry Collins: American Tattoo Master*. San Francisco: Hard Marks Pubns, 1994.

HILL, Amie. *Tattoo Renaissance*. In *Side-Saddle on the Golden Calf*, ed. G. Lewis, 245–249. Pacific Palisades, CA: Goodyear, 1972.

HOUSE, Jason. *American Museum of Natural History, Nova York*. Flickr, 2010. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/jhousephoto/4969165749/>. Acesso em: 14 abr. 2023.

HOUSEMAN, Molly. *Dunedin man's ta moko a pattern of redemption*. *Otago Daily Times* (2021). Disponível em: <https://www.odt.co.nz/lifestyle/summer-times/dunedin-man%E2%80%99s-ta-moko-pattern-redemption>. Acesso em: 14 abr. 2023.

IRWIN, Katherine. *Negotiating the tattoo*. Pp 469-79 in *constructions of Deviance: social power, context and interactions*. 3ed. Patricia A. Adler e Peter Adler (eds). Belmont, CA: Wadsworth, 2001.

IRWIN, Katherine. *Saints and Sinners: Elite Tattoo Collectors and Tattooists as Positive and Negative Deviants*. *Sociological Spectrum*, 23: 25-27, 2003.

JAIHO. *A Story of Ink: How a Polynesian Tradition Shaped the Modern Tattoo Industry*. Medium, 2018. Disponível em: <https://medium.com/@jhaiho17/a-story-of-ink-how-a-polynesian-tradition-shaped-the-modern-tattoo-industry-96dbe162e1f6>. Acesso em: 14 abr. 2023.

JEHA, Silvana. *Uma história da tatuagem no Brasil: do Século XIX à década de 1970* / Silvana Jeha. São Paulo: Veneta, 2019.

JOHNSON, Elena. *Immersed in history: tattoo museum, shop tells story of American ink*. 2020. Disponível em: <https://cdapress.com/news/2020/may/13/immersed-in-history-tattoo-museum-shop-tells-5/>. Acesso em: 17 abr. 2023.

JUNQUEIRA, L.C.U. & CARNEIRO, J. *Histologia Básica*. 12ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2013.

KASHIWABARA, Tatiliana Bacelar; KASHIWABARA, Ysadora Mayume Bacelar; ROCHA Lamara Laguardia Valente; BACELAR, Leticia França Fiuza; FRANÇA, Patsy Luciana Valadares Lanza. *Medicina Ambulatorial IV*. Minas Gerais: Dejan Gráfica e Editora. 560 p. 2016.

KOSUT, Mary. The Artification of Tattoo: Transformations within a Cultural Field. *Cultural Sociology Online*. v. 0, n. 0, p. 1–17, 2013.

LASTER, Paul. *Bringing Home the Bacon: Wim Delvoye*. ArtAsiaPacific, p.154-159, September. 2007.

LE BRETON, David. *Sinais de identidade: tatuagens, piercings e outras marcas corporais*. Lisboa: Mosótiis, 2004.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEVY, David H.; CHERRY, John-Paul F. *Changeable tattoos*. US n. 6.192.890. 30 mar. 1999. 27 feb. 2001.

LIMA FILHO, Manuel Ferreira. *Karajá. Povos indígenas no Brasil*, 1999. Disponível em: <https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Karaj%C3%A1>. Acesso em: 17 abr. 2023.

LUIZ, Lúcio. *Ficheiro: Edgar Franco*. Wikipédia, 2018. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Edgar_Franco.jpg. Acesso em: 18 abr. 2023.

LODDER, Matt. *Santiago Sierra, Person Paid to Have 30cm Line Tattooed on Them, 1998 Mexico City, Mexico*. ResearchGate, 2010. Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/Santiago-Sierra-Person-Paid-to-Have-30cm-Line-Tattooed-on-Them-1998-Mexico-City-Mexico_fig21_282667817. Acesso em: 15 abr. 2023.

MAGALHÃES, Henrique. *O rebuliço apaixonante dos fanzines*. João Pessoa: Marca de Fantasia/Editora Universitária UFPB. 2003.

MARQUES, José Roberto. *Dicas de como apresentar um produto ao cliente*. Disponível em: <https://jrmcoaching.com.br/blog/dicas-de-como-apresentar-um-produto-ao-cliente/>. Acesso em: 23 jan. 2022.

MAYER, Danielle. *Inked Identity: A social history of the tattoo in America: 1900-1950*. University of Wisconsin, p.16. 2010.

MCCORMACK, Alyssa Renee. *Tebori Tattoos: history, tattoo ideas & more*. TATT MAG, 2021. Disponível em: <https://tattmag.com/tebori-tattoo/>. Acesso em: 14 abr. 2023.

MENDONÇA, Bruno de Abreu. *Do game à arte: processo criativo em gameart*. 2014. 171 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual). Universidade Federal de Goiás, Goiânia.

MORDVINTSEV, Alexander; OLAH, Christopher; TYKA, Mike. *Inceptionism: going deeper into neural networks*. Google Research, 2015. Disponível em: <https://ai.googleblog.com/2015/06/inceptionism-going-deeper-into-neural.html>. Acesso em: 10 jan. 2023.

MORSY, Hana; MOGENSEN, Mette; THRANEE, Lars; JEMEC, Gregor B. E. Imaging of intradermal tattoos by optical coherence Tomography. *Skin research and technology*. v. 13, n. 4, p. 444–448, nov. 2007.

MOURA, Silvestre; CORTÊS-SALVIO, Vanessa; VARGAS, Maria; LEME, Monise; RODRIGUES, Gustavo; BABINSKI, Marcio. Principais efeitos fisiológicos imediatos e aplicação de tatuagens sobre os meridianos acupuntura. *Acta Scientiae Medica On*. v.2, n.1, p. 29–38, abr. 2009.

NACHMANOVITCH, Stephen. *Ser criativo: o poder da improvisação na vida e na arte*. São Paulo: Summus, 1993.

NUNES, Fábio Oliveira. *Mentira de artista: arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo*. São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1987.

PAINE, Jocelyn. *Skin deep: a brief history of tattooing*. *Mankind* 6 (May): 18p., 1979.

PARKINSON, Sydney, 1745–1771: The head of a chief of New Zealand, the face curiously tataow'd, or marked according to their manner. S. Parkinson del. T. Chambers sc. London, 1784. Plate XVI. *National Library of New Zealand*. Disponível em: <https://natlib.govt.nz/records/22753134>. Acesso em: 14 abr. 2023

PAPANEK, V. *Arquitectura e Design: ecologia e ética*. Lisboa: Edições 70, 1995.

PEPPLER, Dayane. *Flashbook: criação e apresentação de ilustrações para tatuagem*. 2020. 97 p. (Trabalho de Conclusão de Curso em Design). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

- PETER, Hanns. *Moko: decoration, sign of rank and coat of arms*. Londres: Thames & Hudson, 1997. Separata de: GRÖNING, Karl. *Decorated skin: a world survey of body art*. Londres: p. 96-98. Thames & Hudson, 1997.
- PINCUS-WITTEN, Robert. *Postminimalism into Maximalism: American Art*. UMI Research Press, 1987.
- PLAZA, Julio & TAVARES, Mônica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Gucitec, 1998.
- PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- QUINTANA, Haenz Gutiérrez. Os discursos da ciência na ficção. *Revista On-line Com Ciência* (Tema: Ficção e Ciência, nº 59, outubro), 2004.
- RAMOS, Michelle. “BioCyberDrama” lançamento de HQ de Edgar Franco e Mozart Couto acontece em SP. *Zine Brasil WordPress*, 2013. Disponível em: <https://zinebrasil.wordpress.com/2013/08/21/biocyberdrama/>. Acesso em: 19 abr. 2023.
- REECE, PJ. *Ancient tattoos: Theories of Heaven and Earth*. 2009. Disponível em: http://www.vanishingtattoo.com/ancient_tattoos.htm. Acesso em: 25 abr. 2021.
- REICHEL-DOLMATOFF, Elizabeth. Foreword. Londres: Thames & Hudson, 1997.
- Separata de: GRÖNING, Karl. *Decorated skin: a world survey of body art*. Londres: Thames & Hudson, p. 12-16. 2005.
- RICHARDSON, R. J. et al. *Pesquisa social: métodos e técnicas*. São Paulo: Atlas. 1999.
- RIDSDALE, Lucinda. *Santiago Sierra – “160 cm Line Tattooed on Four People” (2000)*. WordPress, 2016. Disponível em: <https://thegypsycactus.wordpress.com/2016/11/11/santiago-sierra-160-cm-line-tattooed-on-four-people-2000/>. Acesso em: 15 abr. 2023.
- ROCHA, C. S. Da singularidade da arte tecnológica. *Revista VIS* (UnB), v. 12, p. 49-55, 2013.

ROEWASHINGTON, Paul. *The tattoo machine*. 2005. Disponível em: <https://www.jamesstreetparlour.com/tattoo-machine-history>. Acesso em: 22 jan. 2022.

ROEWASHINGTON, Paul. *Tattoo techniques and methods in ancient and modern*. 2005. Disponível em: <https://www.jamesstreetparlour.com/tattoo-techniques-and-methods-ancient-and-modern>. Acesso em: 22 jan. 2022.

RUBIN, Arnold. *Prologue to a History of the Tattoo Renaissance*. Paper presented at the Art of the Body Symposium, January, at University of California, Los Angeles, 1983.

RUSH, John A. *Spiritual Tattoo: A Cultural History of Tattooing, Piercing, Scarification, Branding and Implants*. [S.I.]: North Atlantic, 2005. 256p.

THEVOZ, Michel. *The Painted Body*. New York: Rizzoli, 1984.

SACKS, Tatiana Goldophim; BARCAUÍ, Carlos Baptista. Laser e luz pulsada de alta energia - Indução e tratamento de reações alérgicas relacionadas a tatuagens. *Anais Brasileiros de Dermatologia*. Rio de Janeiro, v.79, n.6, nov/dez. 2004.

SAD, Breno Bitarello. *O design de interfaces epiteliais dinâmicas: como as novas tecnologias afetam o projeto de tatuagens*. 2012. 136 f. Dissertação (Mestrado para Programa de Pós-graduação em Design). Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

SAD, Breno Bitarello. *A tatuagem como processo*. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2016.

SANDERS, Clinton R. *Tattoos and Tattooing*. In *The Guide to United States Popular Culture*. Ray Browne e Pat Browne (eds.), 806–807. Bowling Green, OH: Popular Press. 2001.

SANDERS, Clinton R.; VAIL, Angus D. *Customizing the body: the art and culture of tattooing*. 2 (ed) revisada e ampliada. Filadélfia: Temple University Press. 2008.

SANTAELLA, Lúcia. *O que é Semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 33^a reimpressão. 2004.

SANTIAGO SIERRA: 160 cm Line Tattooed on 4 People El Gallo Arte Contemporáneo. Salamanca, Spain. December 2000. TATE, 2000. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/sierra-160-cm-line-tattooed-on-4-people-el-gallo-arte-contemporaneo-salamanca-spain-t11852>. Acesso em: 15 abr. 2023.

SANTIAGO SIERRA: 250 cm Line Tattooed on Paid People. Museu de Arte Contemporânea de Lima – LiMAC, 1999. Disponível em: <https://limac.org/collection/limac-collection/santiago-sierra/works/250-cm-line-tattooed-on-paid-people/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

SAMUEL O'Reylly's peculiar reciprocating electromotored tattoo machine. Tattoodo, 2017. Disponível em: <https://www.tattoodo.com/articles/samuel-oreillys-peculiar-reciprocating-electromotored-tattoo-machine-12648>. Acesso em: 17 abr. 2023.

SCHIFFMACHER, Henk. *1000 Tattoos*. Cologne: Taschen, 2005.

SIX early American original tattoo flash art sheets sell for a combined \$41,375 at Ripley Auctions, July 28th. *ARTFIX daily*, 2018. Disponível em: <https://www.artfixdaily.com/artwire/release/1395-six-early-american-original-tattoo-flash-art-sheets-sell-for-a-co>. Acesso em: 17 abr. 2023.

SILVA, Edilberto. *Metodologia de Pesquisa Aplicada Como escrever um artigo científico?* Brasília: Faculdade de Tecnologia Senac, 2010.

SILVA, Luiz Carlos Ferreira. *Performance Cibergótica [manuscrito]: Processo Criativo de Figurino para o Posthuman Tantra*. 2019. 150 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual). Universidade Federal de Goiás, Goiânia.

SPIEGLER, Marc. When human beings are the canvas. *ArtNews*, p.94- 97. 2003.

STILES, Kristine; SELZ, Peter. *Theories and Documents of Contemporary Art: A sourcebook of artist's writings*. 2ed. California: University of California Press, 2012.

TATTOOS: 7 unexpected skin reactions and what to do about them. AAD, American Academy of Dermatology. Disponível em: <https://www.aad.org/public/everyday-care/skin-care-basics/tattoos/tattoo-skin-reactions>. Acesso dia 19 dez. 2021.

TATTOO *Machine Exhibit*, 2009. Disponível em: <http://www.triangletattoo.com/machines.htm>. Acesso em: 17 abr. 2023.

TATTOO, Rixard. *Performance Tattoo bike*. Amsterdã, 20 maio. 2020. Instagram: @rixardtattoo. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CAaOfddjxTm/?__coig_restricted=1. Acesso em: 16 abr. 2023.

TEIXEIRA, P.; VALLE, S. *Biossegurança: uma abordagem multidisciplinar*. Rio de Janeiro: Fiocruz, 1996.

TRAWART Tattoo Performance. *CAROUSEL*. Praga-República Checa. 28 set. 2021. Instagram: @trawart. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CUXMW7SAa3X/>. Acesso em: 16 abr. 2023.

TUCKER, Marcia. Tattoo: The State of the Art. *Artforum*. May. 1981.

U.S. PATENTS. SINGER, Jay; WHITE, Sean. *Programmable subcutaneous visible implant*. US n. 5.638.832, 7 jun. 1995, 17 jun. Disponível em: <https://patents.google.com/patent/US5638832A/en>. Acesso em: 03 fev. 2022.

VAIL, D. Angus. Tattoos are like potato chips...you can't have Just one: The process of becoming and being a collector. *Deviant behavior*. Jun. 1999

VASOLD, Rudolf; ENGEL, Eva; KONIG, Burkhard; LANDTHALER, Michael; BAUMLER, Wolfgang. Health risks of tattoo colors. *Anal Bioanal Chem*. Ed. 391. p. 9-13, 2008.

Zavarizzi, Fernando. *Criatividade e gestão individual de carreira: um estudo com profissionais de educação física*. 2016. 140 f. Dissertação (Mestrado em Administração). Faculdades Metropolitanas Unidas, São Paulo.



Rennan Pereira Queiroz

Nascido em 15 de outubro de 1988, na cidade de Gurupi - Tocantins, desde cedo foi apaixonado por ilustração, literatura e um explorador por natureza. Sempre em busca de compreender aquilo que o rodeava, foi por meio das práticas artísticas que ele se mostrou ao mundo e, através delas, busca compreender as relações que permeiam tudo e todos ao seu redor. Mestre em Arte e Cultura Visual, na linha de pesquisa “Poéticas Artísticas e Processos de Criação” pelo Programa de Pós-Graduação em

Artes e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. Pesquisador e membro do grupo de pesquisa Cria_Ciber (PPGACV/UFG/CNPq) com foco em arte, tecnologia, transmídia, poéticas artísticas e processos de criação. Especialista em UX Design e Learning Experience pelo Instituto de Desenho Instrucional - FAHE, Faculdade de Administração Humanas e Exatas, (2020). Especialista em Docência Universitária pela Universidade Salgado de Oliveira - Universo (2018). Graduado em Design Gráfico pela Faculdade de Tecnologia do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial do Estado de Goiás - SENAC-GO (2015). Autor de diversos artigos científicos, capítulos de livros, organizador e participante de diversos congressos, seminários e festivais de artes. Atua enquanto professor universitário e tatuador, buscando conciliar o ensino técnico e processos criativos práticos, com o objetivo de alinhar os conceitos e vivência, enquanto forma de enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. Em suas obras busca produzir e refletir acerca da ação da tatuagem enquanto prática artística, analisando os seus processos criativos singulares.

Instagram: <https://www.instagram.com/tatuadouro/>

E-mails: rennan.provi@gmail.com rennanqueiroz@discente.ufg.br

Ciberpajé

Edgar Franco é o Ciberpajé, um ser mutante como o Cosmos, em constante transmutação. Livre de dogmas e verdades, mago psiconauta pronto a experimentar a novidade, focado em viver o único momento que existe: o agora. Artista transmídia com premiações nacionais nas áreas de quadrinhos, artes visuais, arte e tecnologia, e ficção científica como: Prêmio Rumos Arte e Tecnologia - Itaú Cultural (2003), Troféu Bigorna de melhor HQ de Aventura/FC (2010), Medalha Frei Confaloni de Artes Visuais (UBE-GO, 2019), Prêmio Argos de Literatura Fantástica (2021), Troféu Angelo Agostini de Mestre do Quadrinho Nacional (2022). Criador do universo ficcional da Aurora Pós-Humana com o qual tem realizado obras em múltiplas mídias e suportes como quadrinhos, ilustração, poesia, aforismo, conto, música, vídeo, cinema, animação, instalação, web arte, gamearte e performance. É um dos pioneiros brasileiros do gênero poético-filosófico de quadrinhos. Mentor da banda performática Posthuman Tantra e do Projeto Musical Ciberpajé. Pesquisador criador do termo HQtrônicas, autor de 4 livros acadêmicos e dezenas de artigos. Pós-doutor em Arte, Quadrinhos e Performance pela UNESP, Pós-Doutor em Arte e Tecnociência pela UnB, Doutor em Artes pela USP, Mestre em Múltiplos Meios pela UNICAMP, Arquiteto e Urbanista pela UnB. Desde 2008 atua como professor permanente do Programa de Mestrado e Doutorado em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás, em Goiânia. Desde 2010 coordena o Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER na Faculdade de Artes Visuais da UFG no qual orientou dezenas de pesquisadores de iniciação científica, mestrado e doutorado. Sua obra artística transmídia tem sido estudada por pesquisadores do Brasil e do exterior de múltiplas áreas, tendo gerado 5 livros dedicados a ela e inúmeros artigos científicos.

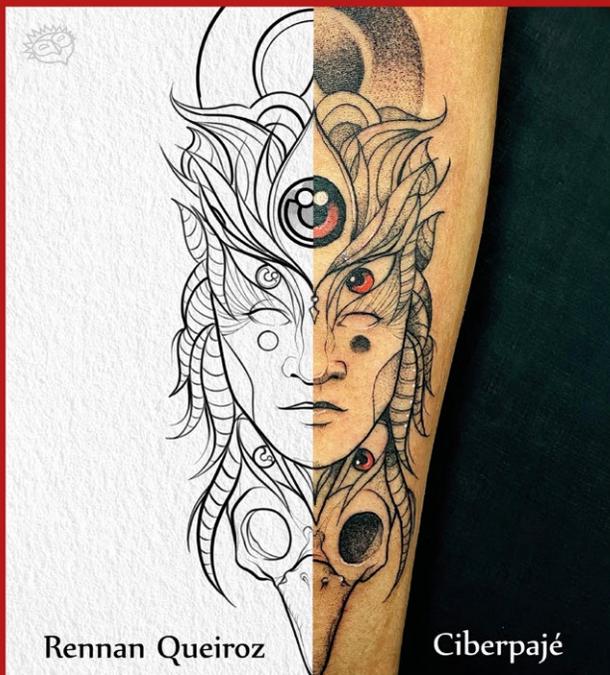


Instagram: <https://www.instagram.com/ciberpaje/>

Blog: <http://ciberpaje.blogspot.com/>

TattooZine

Quadrinhos da Aurora Pós-Humana
enquanto prática artística de tatuagem



Rennan Queiroz

Ciberpajé



<https://www.marcadefantasia.com>