

## TATUAGENS QUE PERFORMAM HISTÓRIAS

PEDRO YDAC<sup>1</sup>; NADIA LESCHKO<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [pedroyuri2@gmail.com](mailto:pedroyuri2@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [nadia.ufpel@gmail.com](mailto:nadia.ufpel@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

Ao longo da história da arte encontramos o desejo atávico dos humanos pela animação de suas criaturas. Vontade essa encontrada até em animais pintados em cavernas pré históricas (BARBOSA JÚNIOR, 2005). A busca pelo movimento desencadeará nos brinquedos ópticos<sup>1</sup> do pré-cinema, que utilizam da sobreposição e substituição de imagens para simular movimento, culminando no Cinematógrafo dos irmãos Lumière (OLIVEIRA, 2018).

A Animação se desenvolve em plena capacidade com o auxílio do Cinematógrafo como dispositivo exibidor. Para animar são utilizados os Princípios da Animação (JOHNSTON; THOMAS, 1981), 12 “guias” para uma maior fluidez da animação. Apesar da distância temporal e estética dos anos 1930, onde eles foram compilados pelos animadores da Disney através de suas experimentações, seu uso é essencial para a realização de animações na atualidade.

Tatuagem é o nome dado às ilustrações feitas na pele de corpos humanos. “O registro corporal hoje, mais do que uma marca estética ou um amuleto protetor, representa um prolongamento da mente” (PIRES, 2003) pois:

[...] pertencer a uma sociedade extremamente visual - a um período histórico onde o surgimento e a renovação de novos elementos e interesses sociais são constantes e ocorrem numa velocidade que dificulta sua apreensão, onde não existe mais nexos entre passado, presente e futuro, nem a obrigatoriedade e a segurança do definitivo, onde é cada vez mais difícil a sobrevivência de características próprias, sejam elas individuais ou sociais - desperta no indivíduo o desejo de apropriar-se fisicamente dessa inconstância e de adquirir por meio da fusão entre a ciência e a tecnologia atuais e o resgate de práticas milenares de alterações corporais desenvolvidas por outras sociedades, a opção de construir o seu corpo conforme a identidade que possui ou a identidade que deseja. (PIRES, 2003)

Construção essa que apresenta funções de linguagem para seu corpo portador, de maneira cultural e social, além do físico, por representarem expressões de vivências e experimentações singulares, e representação da subjetividade (PAVAN, 2010).

Diferente de telas, papel, metais e outros materiais das artes plásticas, o “corpo não é um suporte “neutro”, pois contém múltiplas facetas poéticas em si [...] sustentando na sua espacialidade e no seu deslocamento a interação de tridimensionalidade” (DA SILVA, 2021).

Performance é um termo abrangente para descrever apresentações artísticas que utilizam o corpo do artista como parte da obra (MELIM, 2008). Utilizar a espacialidade e deslocamento, interagindo com a tridimensionalidade do corpo, a fim de manipular a tatuagem, para através disso gerar linguagem e novos significados pode ser considerada uma performance.

O corpo tatuado ao mover-se anima a tatuagem que carrega, sendo esse corpo um artista performando com a intencionalidade de criar significados

---

<sup>1</sup> Taumatrópio, Fenaquistoscópio, Zootropo, Praxinoscópio, etc...

utilizando do corpo como mídia para tal; nas palavras de LONDERO (2014, p. 12) “o corpo é referência sendo simultaneamente criador e obra” na prática da performance.

## 2. METODOLOGIA

A partir da leitura desses textos para melhor compreensão dos conceitos, foi realizada uma seleção por cotas de fotos e vídeos de tatuagens na plataforma de rede social Instagram, a procura de tatuagens que utilizem da espacialidade e deslocamento, interagindo com a tridimensionalidade do corpo (DA SILVA, 2021), como elemento de sua linguagem (PAVAN, 2010) e marca estética (PIRES, 2003). Por fim uma retomada dos conceitos dos autores para a análise das tatuagens e suas performances.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nas aulas de Introdução a Animação, que tive durante minha formação, foram me apresentadas duas maneiras de se realizar a animação, referentes ao princípio *Pose to Pose / Straight Ahead* (JOHNSTON; THOMAS, 1981). No *Pose to Pose* planejamos os momentos chaves da animação, poses pelas quais o movimento deveria passar. No modo *Straight Ahead* a única pose definida antes de se começar a animar é a inicial, e a partir dela faz-se a próxima. Trago essa vivência pois esse princípio da animação aparenta aplicar-se a todas as tatuagens que utilizam do movimento do corpo para animarem-se.



Figura 1 - “Long cats doing yoga!!!”<sup>2</sup>

Na figura 1 a tatuagem de um gato, em estilo cartunizado, em pé, localizada na região lateral do tórax do corpo. A movimentação do corpo deforma o gato, amassando-o e esticando-o. Não é possível determinar uma pose que atua como início ou fim da animação, tendo como início a primeira pose que é vista, independente de qual é, aproximando essa animação do princípio *Straight ahead*. No vídeo da postagem na plataforma Instagram, o título para essa e outras tatuagens é “Long cats doing yoga!!!”, ou “Gatos longos fazendo yoga!!!” em

<sup>2</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/Crk9-YRu6ji/?hl=pt-br>> Acesso em 10 mai 2023.

português (tradução nossa). O corpo se movendo performa tatuagem, animando os movimentos de yoga do gato.



Figura 2 - *"I always said I would never do one of these lil folding tattoos.... Well, here we are"*<sup>3</sup>

Na figura 2 a tatuagem de uma cigarra, em estilo realístico, localizada na lateral da perna, com a articulação do joelho no seu meio. Enquanto a articulação está fechada, a cigarra não demonstra suas asas, pose inicial; conforme a articulação se move, a cigarra vai abrindo suas asas, poses intermediárias; na extensão total da articulação, a cigarra está com as asas abertas, pose final. A tatuagem aproveita-se de que: ao se movimentar as articulações revelam e ocultam áreas da pele, utilizando desse espaço para ter a outra pose extrema do movimento. Evidenciando o princípio *Pose to pose*, no planejamento para a tatuagem se beneficiar do movimento do corpo. O corpo se movendo performa a cigarra, animando seu abrir de asas.

#### 4. CONCLUSÕES

As tatuagens se tornam animadas pelo movimento do corpo que transfere-se para as tatuagens. Movimentando as tatuagens não apenas adicionam significados para os corpos que as hospedam, mas também ressignificam os movimentos por eles realizados. Utilizando desses movimentos para realizarem os próprios, onde o corpo se torna o motor de sua animação, através de sua performance, é criador (da animação da tatuagem), e obra ao mesmo tempo (LONDERO, 2014, p. 12). Corpo que não apenas carrega a tatuagem, mas movimenta-a, deforma-a e reinterpreta-a à sua vontade.

Esse movimento, por sua vez, potencializa a narrativa das tatuagens: o gato pratica yoga; a cigarra abre as asas; Esses contos são potencializados e amplificados pelos movimentos realizados pelo corpo, ampliando a função da linguagem das tatuagens (PAVAN, 2010).

O corpo tatuado, nesse contexto, aproxima-se de um brinquedo óptico do pré cinema, manipulando a imagem da tatuagem para gerar a sensação de movimento para narrar uma história. O desejo humano de animar suas criaturas encontra uma resolução no corpo que o carrega.

<sup>3</sup> Disponível em: <[https://www.instagram.com/p/Cu0BCz2yyq6/?img\\_index=2](https://www.instagram.com/p/Cu0BCz2yyq6/?img_index=2)> . Acesso em: 11 ago 2023.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA JÚNIOR, alberto Lucena. **Arte da Animação. Técnica e estética através da história**. 2 ed. São Paulo, SP. SENAC São Paulo, 2005.

DA SILVA, Jamily Tuanny Alves et al. O CORPO COMO SUPORTE NA ARTE DA TATUAGEM. **Revista Cidade Nuvens**, v. 2, n. 4, p. 90-90, 2021.

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **Disney Animation: The Illusion of Life**. Abbeville Press, 1981.

LONDERO, A. C. et al. **O corpo na arte da performance: artistas visuais e artistas da cena no Rio Grande do Sul**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Centro de Letras e Artes, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2014.

MELIM, R. **Performance nas artes visuais**. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2008.

OLIVEIRA, Thais Caroline de. **Animação experimental: da definição da linguagem à arte**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) - Departamento de Artes e Representações Gráficas, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2018.

PAVAN, Maria Angela; SILVA, Josimey C. Tatuagem: cultura de massas e afirmação subjetiva incorporadas. **Signos do Consumo**, v. 2, n. 1, p. 67-81, 2010.

PIRES, Beatriz Ferreira. O corpo como suporte da arte. **Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental**, v. 6, p. 76-85, 2003.