

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
ESCOLA DE MÚSICA E ARTES CÊNICAS**

GUZCO KIDD CARVALHO PARREIRA

**O CORPO REDESENHADO,
UMA VESTIMENTA MUTÁVEL**

**Goiânia
2024**

GUZCO KIDDO CARVALHO PARREIRA

**O CORPO REDESENHADO,
UMA VESTIMENTA MUTÁVEL**

Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Direção de Arte da Escola de Música e Artes

Cênicas da Universidade Federal de Goiás

Orientador(a): Profª. Drª Rafaela Blanch Pires

**Goiânia
2024**

Agradecimentos

A conclusão deste trabalho não seria possível sem o apoio de muitas pessoas que estiveram ao meu lado ao longo dessa trajetória. Agradeço, primeiramente, à minha mãe e ao meu pai, que, apesar de todas as divergências, acreditaram no meu potencial artístico e sempre me incentivaram a seguir em frente. Ao meu companheiro, Caio, expresso minha gratidão pelo carinho, pelo incentivo e pela presença constante em todos os momentos dessa jornada. À minha orientadora, Rafaela, agradeço pela dedicação, paciência e por iluminar meu caminho durante o desenvolvimento desta pesquisa, sua orientação foi essencial para a concretização deste trabalho. Estendo meus agradecimentos aos professores Wolney e Rosilandes, que, com suas reflexões e ensinamentos, me proporcionaram novos pontos de vista sobre o fazer artístico, enriquecendo minha trajetória acadêmica e pessoal. Por fim, agradeço aos meus amigos, que trouxeram descontração e inspiração, especialmente durante os momentos mais desafiadores da escrita. A todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização deste trabalho, meu sincero obrigado.

RESUMO

O presente trabalho surge em meio às observações das práticas artísticas que envolvem a caracterização, a tatuagem e o desenho. A partir dessas abordagens, busco propor, instigar e refletir sobre a possibilidade de novas criações em torno do corpo. A partir desta reflexão, pretende-se compreender como essas abordagens sempre estiveram presentes nos meus processos de criação, de modo geral, e como dialogam entre si atreladas ao meu cotidiano e minha produção artística. Busca-se também estimular a discussão a respeito das normas sociais que rodeiam o corpo. A figura do ciborgue é tomada como elemento de inspiração para descrever os processos complexos que perpassam o corpo e a aparência. O ciborgue descrito por Donna Haraway no “Manifesto Ciborgue” (1991) se apresenta como representação metafórica de um corpo em constante transformação com a quebra de dicotomias tradicionais como homem-máquina, homem-mulher, natureza/cultura, que estabelece novos paradigmas para compreender a relação entre humanos, tecnologia, ciência e natureza. Essa figura metafórica surge como faísca para a criação de uma arte performática que pretende desestabilizar lógicas binárias do corpo possibilitando outras formas de expressão e identificação além das normas convencionais. Então, a partir da seleção de algumas produções e processos criativos realizados durante os últimos 4 anos da minha graduação, foi possível observar um elemento comum entre elas, a transformação da aparência e a interrelação de técnicas e ferramentas neste processo. O propósito dessa investigação auto-reflexiva é relacionar teorias (com base nos escritos de Lúcia Santaella, Beatriz Pires, Michel Foucault e Donna Haraway) a respeito de meus processos de criação; sendo o corpo suporte da arte e a ferramenta como extensão da mão, do imaginário e da construção da memória.

Palavras-chave: Arte. Corpo. Memória. Tecnologia

ABSTRACT

This work arises from observations of artistic practices involving characterization, tattooing and drawing. From these approaches, I seek to propose, instigate and reflect on the possibility of new creations around the body. Based on this reflection, the aim is to understand how these approaches have always been present in my creative processes, in general, and how they interact with each other in my daily life and artistic production. It also seeks to stimulate discussion about the social norms surrounding the body. The figure of the cyborg is taken as an element of inspiration to describe the complex processes that permeate the body and appearance. The cyborg described by Donna Haraway in "The Cyborg Manifesto" (1991) is presented as a metaphorical representation of a body in constant transformation with the breaking down of traditional dichotomies such as man-machine, man-woman, nature/culture, which establishes new paradigms for understanding the relationship between humans, technology, science and nature. This metaphorical figure emerges as a spark for the creation of performance art that aims to destabilize binary logics of the body, enabling other forms of expression and identification beyond conventional norms. So, from a selection of some productions and creative processes carried out during the last four years of my degree, it was possible to observe a common element among them, the transformation of appearance and the interrelation of techniques and tools in this process. The purpose of this self-reflective investigation is to relate theories (based on the writings of Lúcia Santaella, Beatriz Pires, Michel Foucault and Donna Haraway) regarding my creative processes; the body being the support of art and the tool as an extension of the hand, the imaginary and the construction of memory.

Keywords: Art. Body. Memory. Technology

Lista de figuras

Figura 1: <i>Cao Fei – Hijacking</i>	20
Figura 2: <i>A Ming at Home, 2004</i>	21
Figura 3: <i>Coleção monstros</i>	22
Figura 4: <i>Coleção monstros: pesadelos doces</i>	22
Figura 5: Pintura em algodão cru.....	24
Figura 6: Estudo de movimento com carvão.....	25
Figura 7: Diário de desenho	26
Figura 8: Sem título.....	27
Figura 9: <i>Vírus</i>	28
Figura 10: <i>Coleção monstros</i>	29
Figura 11: <i>Sob a epiderme</i>	30
Figura 12: Sem título.....	31
Figura 13: Tatuagem em <i>handpoke</i> e máquina.....	32
Figura 14: Foto retirada da videoperformance <i>Marcado</i>	34

Sumário

1 INTRODUÇÃO	7
2 O OLHAR PARA O CORPO.....	8
3 MODA, COSPLAY E REINVENÇÕES DO CORPO	13
3.1 O que mais o corpo poderia ser?	17
4 CAMINHOS E DERIVAS	23
4.1 Experimentações com desenho.....	24
4.2 Edição e maquiagem	26
4.3 Tatuagem.....	31
5 CONCLUSÃO.....	33
REFERÊNCIAS.....	35

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como ponto de partida uma abordagem autobiográfica, fundamentada na coleta de dados por meio do diário de percurso desenvolvido ao longo do curso de Direção de Arte. A investigação concentra-se nas visualidades e modificações corporais, como a tatuagem, a caracterização, acompanhadas por expressões artísticas como o desenho, explorando como essas transformações dialogam com ferramentas, sejam elas digitais ou analógicas, como ferramentas de criação artística sob o corpo e a imagem do performer. Tais transformações tanto as mais ou menos permanentes (como a tatuagem e a caracterização) refletem desejos de atualização nas dinâmicas da aparência expressas na contemporaneidade. Busco, então, compreender o corpo e sua imagem, como vestimenta mutável em relação ao espaço que se coloca, como via de tentar alcançar espaços utópicos em meio a desestabilização de um cotidiano normatizado, ou mesmo agressivo ao que foge à regra.

Enquanto base teórica desta pesquisa destacamos aqui a investigação realizada por Beatriz Ferreira Pires (2018) a respeito das modificações corporais enquanto parte de rituais para os povos originários e como são ressignificados por cidadãos na contemporaneidade. Essas marcações, que no passado eram símbolos religiosos e marcos sociais ou coletivos, passam a ser narrativas visíveis na pele que expressam aspectos da individualidade em um mundo acelerado e repleto de demandas sociais.

Outro pilar importante se baseia no “Manifesto Ciborgue” de Donna Haraway (1991), no qual a autora evidencia discussões relativas às vertigens do pós-humano ao desestabilizar hierarquias e dicotomias entre homem-máquina, tecnologia-natureza, homem-mulher, dentre outras dicotomias existentes na visão ocidental. Utilizo a figura do ciborgue para pensar minha relação com as técnicas e ferramentas que utilizo em meus processos criativos de transformação da aparência, a exemplo da relação de meu corpo e minha máquina de tatuar como sua extensão. Partindo dessa busca, podemos pensar em inúmeras possibilidades de reinvenção do corpo e busco questionar os limites estabelecidos pelas normas sociais quando se trata de transformações da aparência.

Como grande importância dessa investigação, Enquanto estudo de caso relativo ao levantamento teórico e em contraposição à minha própria produção artística, destaco o trabalho da artista chinesa Cao Fei, em “*Cosplayers & the power of costumes*” (2004) no qual os jovens *cosplayers* aparecem em fotografias com cenas cotidianas monótonas ou mesmo distópicas e apresentam através da aparência de personagens heróicos de obras da mídia de massa um desejo de transformar tais realidades. Contraponho tal obra ao meu trabalho com a justificativa de que as aparências construídas por mim, seja através dos personagens criados para tatuagem, desenhos/ilustrações ou seja para as fotografias, seguem na contramão de imagens heróicas de *cosplayers* que, por vezes, reforçam padrões estéticos (e mesmo atrelados ao gênero) normatizados na sociedade e impulsionados pela mídia.

Outros autores também relevantes apontados nesta pesquisa foram algumas falas da escritora Lúcia Santaella (2006) ao tratar dos dispositivos e ferramentas tecnológicas como ampliando a memória e a capacidade humana de criação, e também Michel Foucault em “O corpo utópico” (2013), no qual descreve o corpo utópico como um espaço idealizado e imaginado que transcende os limites físicos impostos pelo sistema, coexistindo entre o real e o imaginário, e constantemente se transformando como uma busca pela pulsão de vida.

Por fim, meus trabalhos artísticos são apresentados acompanhados por uma breve descrição e análise que se relacionam com o trabalho teórico desenvolvido anteriormente.

2. O OLHAR PARA O CORPO

A concepção de criar a visualidade de um corpo/organismo/máquina cibernetica capaz de hibridizar suas funções orgânicas e maquinícias sempre me pareceu algo futurista e instigante. Na ficção científica tais criações são elementos muito explorados culturalmente. Me instiga o fato de que certas modalidades de ficção científica, como a

fantasia, parecem ser mais difíceis de reproduzir na vida cotidiana, como super-poderes e magias, e como amante da ficção científica vejo que o imaginário relacionado ao ciborgue, corpo-máquina, me parece mais próximo e palpável, especialmente por eu ter uma atuação como tatuador. Visualizo como se meu corpo tivesse a máquina de tatuar como uma extensão. A máquina é como uma extensão do meu braço e minha mente, que me permite criar. Sozinha ela não gera o trabalho, é necessária a co-atuação com meu corpo para que uma pele seja tatuada. Além de essa máquina ser uma extensão do meu corpo é como se fosse também uma extensão da minha imaginação, como se fosse uma máquina capaz de trazer para o mundo físico e guardar sob o corpo-pele o que está em minha imaginação. Uma criação que a partir do momento em que finalizo ela deixa de existir somente para mim, em minha imaginação, e passa a circular pelo mundo, seja através do meu corpo ou o de outra pessoa. O desenho passa a ser a primeira ferramenta de manifestação de seres, personagens ou criaturas que existem na minha imaginação. O desenho é base inicial para a tatuagem, criação de maquiagens ou caracterização de personagens que também serão apresentados aqui. Neste trabalho apresento tipos de transformações da minha aparência física que estão diretamente relacionadas à minha imaginação que tem como fio condutor o desenho, o figurino, a caracterização e a presença de máquinas e ferramentas.

Lúcia Santaella (2009) no texto “Novas figuras da razão em consonância com a sensibilidade” trata da “Extrassomatização do cérebro e da memória” e afirma:

“As primeiras formas de desenho nas pedras e nas grutas, e todas as formas de escritura, pictográficas, ideográficas e alfabéticas, deram início ao processo gradativo e crescente de extrassomatização, de extrojeção para fora do corpo, da função armazenadora do cérebro, isto é, da memória. Não foram poucas nem triviais as consequências do aparecimento dos primeiros meios extrassomáticos de preservação da memória humana. Entre elas, deu-se início à intensificação da funcionalidade e da especialidade da visão humana, que hoje culmina no que vem sendo chamado de tecnovisão. No princípio timidamente, agora exacerbadamente, o planeta passou a ser povoado de imagens bi e tridimensionais e de escritas que não são outra coisa senão um tipo de imagem. Ora, quando passam para fora do cérebro, as imagens precisam de suportes externos nas quais devem encarnar-se para durar. No caso das imagens bidimensionais - em pedra, osso, metal, parede, placa de argila, madeira, couro, papiro, tecido, papel, tela eletrônica - a progressão que vai da pedra ao tecido, papel e tela eletrônica indica a passagem crescente do suporte fixo, preso ao solo, para o suporte transportável. Como extensão da memória, a produção de imagens fora do corpo provoca necessárias modificações também nos meios de transmissão e de recepção. Assim, a mão ligada a habilidades motoras do corpo, passa a desempenhar um papel de mediadora entre as faculdades cognitivas e imaginativas do cérebro e um certo suporte exterior no qual as imagens devem ficar armazenadas. Para realizar tal função, a mão necessita de instrumentos capazes de realizar as inscrições nos suportes. Esses

instrumentos podem ser dos mais diversos tipos - lápis, pincel, cinzel, tinta, teclado ou mouse, mas são sempre prolongamentos da mão. Desse modo, mão e instrumentos passam a funcionar como meios de produção, extensores do cérebro, deixando no mundo externo marcas da capacidade simbólica humana, memória destinada a ter uma duração que a evanescência inelutável da fala não pode alcançar." (SANTAELLA, L.; 2009; p. 11)

A partir do trecho de Santaella acima descrito, correlaciono diretamente sua fala com a ideia de meu corpo e a máquina de tatuar serem a extensão um do outro. Um híbrido de instrumentos usados para criar registros visuais como extensões da mão e, por sua vez, do cérebro, que desempenham um papel fundamental na produção simbólica humana. A partir de suas palavras podemos entender que tais ações e instrumentos permitem que a humanidade deixe marcas duradouras no mundo, que são mais permanentes do que a comunicação verbal. Em resumo, o texto ressalta como a tecnologia e a transformação dos suportes externos de memória ampliaram a capacidade humana de registrar, preservar e transmitir conhecimento, destacando o impacto dessa externalização das funções cognitivas e perceptivas.

Essa exploração do imaginário de um corpo que funciona como máquina e humano ao mesmo tempo, desperta em mim certa curiosidade em saber quais são os limites em que o corpo consegue se mesclar com a máquina, e para além disso, como ele atua e como será fisicamente?

Em busca de refletir sobre isso sigo, a princípio, às origens das minhas práticas artísticas no ramo da tatuagem, por exemplo, que me servem de grande inspiração para refletir sobre transformações permanentes ou não relacionadas ao corpo e à aparência, sejam elas transformações mais dinâmicas e efêmeras com a caracterização ou seja dentro da prática da modificação corporal (body modification). Quando penso em uma figura para tatuar em alguém, nunca visualizo apenas o desenho de forma separada mas sim como um conjunto do corpo, esse desenho agora faz parte não apenas da aparência dessa pessoa como segue existindo de forma duradoura como uma marca perfurada no seu órgão mais exposto, a pele.

Ainda partindo da tatuagem, venho analisando cada meio que me possibilita realizar minhas criações. A agulha é o principal, não há marcação no corpo sem a ruptura da pele, e não há ruptura sem um objeto maciço, o aço. A máquina de tatuar, mesmo que não seja necessária na prática do "handpoke", promete agilidade na realização do

desenho e na perfuração da pele. Em resumo, trouxe o exemplo da prática de tatuar para destacar nossa dependência de ferramentas, sejam elas mais ancestrais ou mais recentes.

Quanto ao handpoke, sempre imaginei mimetizando meu braço como uma extensão da agulha, o movimento do aço acompanha o da mão e que sucessivamente constrói um padrão de movimento, característico da máquina. Esse pensamento, me inspirou a construir uma narrativa que possa contar, para o mundo e a mim mesmo, as possibilidades de exploração do meu corpo, seja com a fantasia ficcional do organismo cibernetico ou qualquer transformação que não seja totalmente humana. Certamente, sou influenciado pela rapidez com que elementos digitais estão sendo cada vez mais desenvolvidos e utilizados de milhares de formas, e como artista criador, desfruto de todos os aparatos que estão ao meu alcance, por nascer nesse espaço tomado pelo digital e virtual, me sinto compelido a me divertir com as possibilidades visuais de criação ainda inexistentes no mundo real.

A invenção que mais me agrada nos filmes de ficção científica e na literatura, é a existência de corpos ciberneticos, modificados, ou até mesmo organismos inteiros que quase se confundem com máquinas. Em *Tetsuo - The Iron Man*¹, a relação entre orgânico e artificial é tão evidenciada que é quase impossível enxergar o limite entre o corpo humano e a máquina que se alojou naquele organismo, corpo e máquina passam a ser extensão e híbrido um do outro. Donna Haraway, no "Manifesto Ciborgue" (publicado pela primeira vez em 1985), define o ciborgue como um híbrido de biológico e tecnológico que desafia as fronteiras tradicionais entre organismo e máquina, natureza e cultura. Ele serve como metáfora para questionar identidades fixas e promover novas formas de subjetividade, ao mesmo tempo em que critica narrativas ocidentais de unidade, pureza e essência natural. Algumas ideias centrais do manifesto indicam que o ciborgue é tanto uma **realidade social** quanto uma **ficção**, destacando a crescente integração entre humanos e tecnologia, tanto na vida cotidiana quanto na política e na cultura. Ao romper fronteiras, o ciborgue questiona a **noção de identidade fixa**, apontando para identidades fragmentadas e em constante transformação.

¹ Tetsuo é um filme dirigido por Shin'ya Tsukamoto de ficção científica influenciado pelo Cyberpunk sobre a intersecção do homem e uma tecnologia post-industrial acompanhada por uma apropriada banda sonora de música industrial. O filme é realizado em preto e branco, o que ainda mais acentua o lado obscuro e alucinatório de toda a narrativa.

Haraway usa o ciborgue como uma metáfora para propor uma crítica às narrativas de **origem, pureza e unidade**, comuns na tradição ocidental. O ciborgue representa a rejeição de uma identidade "natural", o que abre caminho para novas formas de resistência e liberdade. Donna Haraway em um encontro com Hari Kunzru, "Você é um ciborgue", afirma: "[...] Meu mito do ciborgue significa fronteiras transgredidas, potentes fusões e perigosas possibilidades – elementos que as pessoas progressistas podem explorar como um dos componentes de um necessário trabalho político" (HARAWAY, Donna. p.45, 2009)

Essa mudança, não é apenas apeladora como também é propositiva, é um convite que confronta o olhar do espectador para aquela figura que questiona o que é "natural" como se é esperado de um padrão social enraizado a respeito do corpo "puro", "original", como veio ao mundo, "à imagem e semelhança de Deus". Mas trata-se de um corpo (natural) que não é separado da cultura (o "impuro", que foi construído pelos humanos, como as tecnologias) é agora o fruto da influência de um mundo transformado pela ação humana. Se tornar parte de uma transformação física, seja estética ou não, é uma forma de confrontar ideias segregadoras e conservadoras a respeito do corpo, desde a religião até a política, romper esse padrão é não se conformar com a estagnação de um pensamento ultrapassado e limitante.

Em entrevista com a já citada autora Lúcia Santaella, em resposta à pergunta sobre qual a relação da arte com o pós-humanismo, no qual a autora ressalta que a arte contemporânea, especialmente a body art e suas derivações, prepara o terreno para o pós-humanismo, cujo corpo humano se funde sim com tecnologias, não as puramente maquinícias, mas tecnologias que ampliam tanto suas capacidades físicas quanto mentais. Para o artista, o uso do corpo junto às tecnologias representa uma interface poderosa, onde a biologia humana é integrada e potencializada por instrumentos tecnológicos, rompendo com dicotomias tradicionais como humano/máquina e natureza/cultura:

"Os artistas foram os primeiros a se dar conta dessa transformação do humano, e isso começou no corpo. A arte, desde o início do século XX, começou a tomar o próprio corpo do artista como suporte. Isso foi preparando o terreno para que nos anos 1970, com o *body art*, e nos meados dos anos 1980, começo dos anos 1990, os artistas começassem a falar e produzir obras dentro do contexto do pós-humano. Então, a condição pós-humana é essa condição de expansão, tanto

da parte física quanto da parte mental, e ambas não se separam. Há a expansão do humano nas tecnologias, as interfaces do humano com as tecnologias, em todos os níveis, desde o nível da expansão da inteligência, por meio das redes, até o nível de transformações do próprio corpo".² (SANTAELLA, L.; In: univates.br; 2015)

A visão que foi construída, a partir do corpo já existente, submetido a transformação de uma figura completamente ficcional, é um meio de confrontar o habitual já tão saturado atualmente. O texto "O corpo utópico, as heterotopias", Michel Foucault (1966) inicia uma discussão sobre o corpo e espaço, físicos e utópicos, que co-existem em um não lugar. De forma poética, ele se refere ao corpo como algo idealizado e imaginado dentro de uma utopia, que necessariamente transcende os limites físicos estabelecidos pelo sistema que estamos inseridos e se lança às frequentes transformações como forma de atualizar no físico o que há no subjetivo como uma busca por pulsão de vida. Investigo essa busca de atualização que ocorre entre lugar e não-lugar, físico e subjetivo como uma das formas de me representar visualmente como artista no meu dia-dia cotidiano. Quando atravesso o limiar entre fotografia, edição digital, figurino, caracterização e maquiagem, crio uma figura completamente nova a cada dia, que mesmo sendo dentro de um "espaço utópico", se relaciona com meu corpo físico e minha aparência diretamente.

Retorno ao corpo ciborgue (HARAWAY, Donna. 1991) como proveito de uma situação ainda especulativa de um corpo inexistente, dessa dúvida construo um suporte para meu próprio processo de aceitação. Enxergar a matéria que me constitui como algo passível de transformação é me libertar do que me foi colocado como natural, uma presença corporal livre de qualquer aspecto já estabelecido.

3. MODA, COSPLAY E REINVENÇÕES DO CORPO

Dando continuidade à discussão do capítulo anterior "Corpo redesenhado", tanto nas transformações da aparência mais permanentes quanto nas mais efêmeras, desde a pré-história, o corpo sempre foi um espaço de expressão, comunicação e significação. Desde as pinturas corporais, construção da aparência com adereços como colares com

² Disponível em: <https://www.univates.br/noticia/17271-arte-e-pos-humanismo-pelos-olhos-de-lucia-santaella>

dentes de animais selvagens para comunicar “força” e “poder”, passando pelas escarificações, incisões na pele para registro ritualístico que marca a passagem de uma fase da vida à outra, modificações corporais duradouras, até as transformações temporárias atuais com as trocas de roupas, adereços ou coloração química de cabelo, ligadas à moda ou vestuário cotidiano, o corpo se manifesta como um meio de interação com o ambiente social e cultural da época em que se vive.

Este capítulo indica algumas práticas ligadas à transformação da visualidade e da aparência das antigas às contemporâneas, sem a intenção de definir um panorama histórico, mas como contribuição para um breve acatado que servirá de base teórica para a reflexão aqui proposta. Neste mesmo capítulo, consideramos também tanto as modificações mais duradouras, mais especificamente a tatuagem, quanto as mais efêmeras, que dialogam com o campo da moda e com as dinâmicas do corpo na cultura atual. A escolha por tratar tanto das transformações mais duradouras e mais efêmeras se dão pelo fato de a minha produção artística (a qual será abordada no capítulo seguinte) perpassar constantemente por esses dois campos, com a adição ainda dos registros fotográficos tratados por programas digitais de edição de imagem e que conferem ainda mais alteração dessa aparência.

Justifico o fato de tratar neste trabalho tanto da tatuagem quanto das caracterizações fotografadas e alteradas pelo *software* como parte de uma mesma linhagem de processo artístico e não como atos isolados, pelo fato de ambos lidarem com o corpo, a figura humana, como espaço de expressão, ambos partirem de minha subjetividade na criação de seres e personagens que se expressam por meio do corpo, da imagem e também pelo fato de essas práticas, ou atualização dos modos de ser através do corpo, ocorrerem em colaboração com ferramentas (lápis e papel, máquina de tatuar, roupas, tintas e maquiagens, máquina fotográfica, softwares) como extensões do corpo e da mente.

Partindo do pensamento sobre a pele é evidente que o uso dela como espaço, significado religioso, ritualístico ou representativo de uma posição social esteve presente em diversas culturas desde as mais ancestrais. Como por exemplo, no povo Maori, primeiros habitantes do leste da Polinésia na Nova Zelândia, há evidências arqueológicas que comprovam a existência da tatuagem e da pintura corporal

carregada de um grande significado de posição social dentro do clã. Para o povo Maori, o ato de um homem ter seu rosto tatuado por completo significava que este pertencia a uma família nobre, o que demonstra que a modificação na pele empregava um símbolo de status social e respeito dentro do grupo.

De acordo com o artigo da Beatriz Pires (2018) intitulado “O corpo como suporte da arte”, a tatuagem, pintura corporal, escarificação, no contemporâneo, deixa de ser um marcador social ritualístico determinado pela cultura do grupo ou da comunidade em que se vive como, por exemplo, quando a figura do pajé indica qual tipo de pintura será feita em determinada pessoa em determinada fase da vida. No contemporâneo, as decisões de se fazer ou não uma tatuagem, não necessariamente deixa de lado seu cunho ritualístico, mas a escolha deixa de ser feita em um ritual compartilhado pela comunidade e passa a ser feito e escolhido individualmente, sobre como cada indivíduo quer construir sua identidade ou ser visto no âmbito social. Não que a escolha individual não passe por uma relação de influência do coletivo que também se tatua, mas as escolhas e o ato de tatuar passam a ser mais individualizados. Além disso, a escolha individual do desenho e do que escolhe carregar como marca tatuada, diz respeito à uma característica da contemporaneidade de que com a aceleração das dinâmicas, trabalhos e procedimentos da vida, as memórias parecem ser atropeladas. Um modo de funcionamento social quase maquínico impessoal que exige rapidez e leveza, inclusive de memórias, para que se possa acompanhar o ritmo acelerado do cotidiano. Escolher marcar uma memória sobre o corpo através de um desenho é uma expressão do desejo de manter para si uma recordação que faz parte de uma identidade e, de algum modo, é uma maneira de revelar um desejo de retenção e preservação de algo que nos é valioso frente a aceleração da vida contemporânea e sua avalanche de dados e informações. Uma forma de encontrar estabilidade em ter à vista simbologias que representam valores e afetos como parte de uma individualidade em meio à instabilidade e efemeridade em tempos líquidos. Outro ponto que se relaciona com o que a Beatriz diz com relação à dor, marcar com a mão, sem a máquina (na técnica do *handpoke*), parece mais visceral, a dor lenta feita à mão se refere ao ritual e a compreensão que “vai passar”.

Em relação a marcação da pele, recorro as origens do *handpoke*, especificamente a

técnica de tatuar sem a máquina, será possível observar que sua forma de execução carrega diversos significados religiosos e ritualísticos. Pensando nisso, observa-se através dessa prática, uma ressignificação e reivindicação artística do fazer tradicional. O *handpoke* surge como uma técnica ancestral na Ásia, originalmente chamada de *Tebori*, tatuagem tradicionalmente japonesa que é realizada à mão sem o auxílio da máquina de tatuar. Essa técnica secular dispõe de vários estilos, dentre eles o *Tsuki-Bori*³, *Hane-Bori*², *Kakushi-Bori*³ e *Keshow-Bori*⁴, que manifestam diversos desenhos carregados de significados na cultura japonesa, desde ritmos, texturas e formas diferentes. O *handpoke* surge pra mim como uma iniciação da técnica de tatuagem, me apaixonei pela textura e pela desconstrução de uma marcação perfeita na pele, além de contar com poucos materiais e por isso ser mais rentável para um artista iniciante.

Com o passar do tempo em que eu utilizava cada vez mais o *handpoke* foram surgindo dúvidas através das pessoas que se interessavam pelo meu trabalho, não só pela técnica mas por conseguir criar desenhos que dialogam muito bem com essa prática, e que, por fim, definiram parte da minha identidade artística. A influência dos traços que o *handpoke* gera me permitiu recriá-los quando entrei em contato com a máquina de tatuar, parte de mim acredita que essa mistura de técnicas é essencial para meu processo de desenvolvimento enquanto profissional e criador.

Essa técnica, atualmente vem chamando a atenção de muitos tatuadores iniciantes que contam com instrumentos limitados mas que desejam usar seu corpo como uma “tela” a ser desenhada, o que permite certa liberdade nos traços, misturas, na pessoalidade no corpo das pessoas, além de ser um processo menos doloroso. É com essa liberdade que o *handpoke* permite entender sua relação social com a transformação e subversão do próprio corpo dentro do universo da tatuagem clássica com seus traços perfeitos e sem “hachuras” nos desenhos.

Sua importância social teve e continua presente em todo mundo, levando em consideração seus aspectos políticos e culturais dentro da sociedade japonesa e levada

³ Método de tatuagem empregada pelos artistas de Osaka, significa “impulso”, arte de tatuar à mão. ² Método de tatuar que possui ritmos diferentes, usualmente praticada no leste do Japão e Tóquio. ³ Geralmente é feita em lugares escondidos do corpo, mais comum entre mulheres. ⁴ Serve para dar ênfase a imagem principal , como os ornamentos ao redor da tatuagem por exemplo.

para o resto do mundo como expressão artística e usada como modificação corporal. Busca-se entender as manifestações corporais e sua leitura no espaço em que compartilhamos, além da epiderme em seu sentido literal, é necessário entender seu significado poético. Conhecer a finalidade do porquê escolhemos inserir marcas no corpo como a tatuagem, *piercing*, e outras modificações é desvendar a finalidade dessas ações como um sinal de inclusão e inserção na sociedade: [...]O corpo, unidade central que pauta nossa relação com o externo, sofre interferências e adquire possibilidades até então inimagináveis." (PIRES, Beatriz. p.60, 2001)

É a ação que estabelece símbolos marcados na pele como se fossem "cicatrizes" que assumimos e mostramos ao mundo como queremos que esse corpo seja visto. A resposta que será recebida pela sociedade revelará o conflito ou admiração que virá. Entender a marca que escolhemos é colocar em nosso corpo um significado cada vez mais pessoal, transformando-o em uma história a ser contada visualmente, em como ele é colocado no mundo.

Embora as tatuagens sejam permanentes (ou mais duradouras, até que o indivíduo decida apagar ou tatuar outra em seu lugar) e marquem o corpo de forma duradoura, o figurino e a caracterização proporcionam transformações temporárias e efêmeras, que podem ser facilmente alteradas ou ajustadas. No entanto, as duas práticas compartilham o objetivo de construir uma identidade visual que se comunique com o mundo externo e interno de cada um.

3.1 O que mais o corpo poderia ser?

Ressignificar práticas artísticas no corpo também é relacionar com a democratização da moda, vestuários e acessórios que deixaram de ser apenas símbolos de status social e se tornaram expressões de uma identidade.

De acordo com Lev Manovich (In: PIRES, R.; 2013; p. 33) em comentário sobre a moda e a contemporaneidade em seu website, os movimentos artísticos modernistas vanguardistas deixaram de fora uma de suas principais funções no passado que era a de representar a figura humana. Neste sentido, a moda acaba tomando a função de

representar a figura humana na contemporaneidade. Continua dizendo que enquanto o cinema, majoritariamente representa a figura humana em sua forma mais realista, as vertentes mais vanguardistas da moda, do figurino, parece colocar a seguinte pergunta: “O que mais o ser humano poderia vir a ser? O que teria acontecido se a revolução darwiniana tivesse dado alguns passos de forma diferente? Então, não precisamos mais esperar até que os cientistas começem a dividir nossos DNAs para reinventar a nós mesmos, pois a moda cria continuamente novas definições da figura humana”.

É claro que quando utilizamos o termo “moda”, é difícil distanciar o papel que o campo tem com relação ao consumo e ao capitalismo, porém, tratamos aqui mais especificamente sobre o que diz respeito à compreensão da aparência enquanto exercício performativo, relativo também ao campo da caracterização e do figurino. Assim, como o uso das tatuagens, pinturas corporais eram utilizadas como marcadores de classe social, função social (profissão), gênero em etnias indígenas, as roupas (até o século XIX, mas em especial até a idade média) também refletiam os mesmos status e deixaram de ser marcadores sociais tão estáticos a partir da revolução industrial, também da difusão dos meios de comunicação que influenciavam outras culturas promovendo a variação de estilos, bem como, o barateamento e maior possibilidade de acesso à produtos de moda. Sendo assim, a moda das periferias passam a influenciar os estilos consumidos pela elite (a partir da década de 60) e um estilo usado pelas camadas mais altas podem ser produzidos em massa, vendidos no *pret-a-porter* em valor mais acessível e serem vestidos por pessoas de classe social mais baixa. Não que isso signifique uma democratização da moda entre as classes, as demarcações por meio da aparência não deixaram de existir e passam frequentemente por reinvenções a fim de se estabelecer novos critérios para o que é considerado “luxo”. Porém, houve uma maior flexibilização que confunde o uso de estilos como marcadores sociais, antes definido pelo grupo social no qual se nasceu e atualmente a escolha da construção do próprio estilo/aparência passa a ficar na mão do próprio indivíduo. Fruto de um novo olhar para a criação na moda, criadores utilizam de referências já existentes e criaram a partir disso. Em “A moda e seu papel social”, Diana Crane revela:

Uma diversidade de looks inconsistentes e contraditórios, frequentemente influenciados direta ou indiretamente pela moda de rua, está disponível a qualquer hora. A motivação do consumidor

para adotar um estilo baseia-se em sua identificação com grupos sociais através dos bens de consumo, e não no medo de ser penalizado pela não-conformidade. Modelos de comportamento são extraídos da cultura de mídia, a saber: astros da televisão, da música popular, do cinema e dos esportes. Com base em suas observações sobre criadores de moda na Paris do final da década de 1950, Herbert Blumer concluiu que eles "criavam, independentemente uns dos outros, [...] modelos bastante semelhantes", pois tiravam suas ideias da observação de materiais parecidos, como velhos figurinos, arte contemporânea e mídia. (Crane, Diana. p.274)

Um exemplo disso é um sujeito que nasceu na cultura brasileira ser fortemente influenciado em sua aparência cotidiana pela cultura japonesa dos animes. A construção do próprio estilo na contemporaneidade é fluido, efêmero, influenciado pelos meios de comunicação globalizado, a informação simultânea, a multiculturalidade e com o que cada sujeito mais se identifica.

Moda, vestuário e arte se relacionam nos trabalhos de muitos artistas, um que podemos destacar aqui é o modo como a artista chinesa Cao Fei explora as fantasias de jovens *cosplayers* em contraposição ao cenário cotidiano decadente, cheio de obstáculos e desafios que as futuras gerações precisam enfrentar.

Para Cao Fei, em seu trabalho *Cosplayers & the power of costumes*, o uso das fantasias no cotidiano possibilitam o rompimento com normas sociais, além de propor novas narrativas individuais inseridas em um contexto de rápido desenvolvimento tecnológico e transformação. Cao Fei enfatiza em seu trabalho uma fuga da realidade através da fantasia e da criação de uma expressão artística pessoal, inseridas em situações e atividades habituais. Para o “Corpo Redesenhado”, é possível encontrar algumas diferenças discursivas entre esta obra dos *cosplayers* e o que produzo. A primeira delas é que a cultura do *cosplay* bebe de fontes e personagens já existentes na cultura midiática de massa, muitas das vezes reforçando estereótipos de gênero, seus objetos típicos de desejo e poder. Tais estereótipos são nitidamente vistos através da aparência das fantasias *cosplay*. Em meus trabalhos, como poderá ser visto nas imagens a seguir, investigo as possibilidades de um corpo híbrido, que foge dos padrões estereotipados midiáticos da cultura de massa, que vai além da percepção das dicotomias entre o que é natural-artificial, homem-mulher, humano-máquina. Além disso, o redesenho do corpo que foge de tais dicotomias apresenta uma transformação constante e política, que vai na contra-mão dos reforços estereotipados, baseada em

críticas às identidades fixas em conjunto com o uso subversivo da tecnologia. Assim como é apresentado nas imagens dos cosplayers inseridos no cotidiano decadente dos registros de Cao Fei, também me baseio em ideais utópicos, recrio outras visualidades corporais que invadem a rotina maçante. Porém, ao invés de transformar essa realidade cotidiana maçante através de uma aparência que representa “super-poderes” heróicos cultivados pela cultura hegemônica, meus personagens mais se assemelham a anti-heróis que tem o mesmo poder de transformar distopias em utopias cotidianas, uma utopia verdadeiramente livre das amarras pré-concebidas dos padrões predominantes.



Figura 1: Cao Fei – *Hijacking*

Fonte: <<https://publicdelivery.org/>> Acesso em: 2024.



Figura 2; *A Ming at Home*, 2004

Fonte: <<https://publicdelivery.org/>> Acesso em: 2024.



Figura 3: Coleção monstros

Fonte: Acervo pessoal



Figura 4: Coleção monstros: pesadelos doces

Fonte: Acervo pessoal

A começar pelo desenho, me permito explorar imagens monstruosas, grotescas, abstratas e desconstruir completamente a anatomia, até mesmo as cores, não costumo me prender a realidade, pinto os pés de azul, os braços de vermelho e vou seguindo assim. Em minhas caracterizações, a maquiagem nem sempre exerce um papel corretivo ou embelezador, ela também cria um signo visual muito marcante para o que pretendo expressar através da caracterização. E por fim, a tatuagem inserida nesse contexto de disruptão amplia ainda mais as possibilidades de modificação e intervenção nesse corpo permitindo cada vez mais a criação de novas formas de subjetividade.

4. CAMINHOS E DERIVAS

A partir das reflexões a respeito do corpo, das técnicas de modificação, das criações de visualidade através de técnicas e tecnologias, experimentações na moda, aparência, nas artes plásticas, entende-se que os meios para criar novas possibilidades do ser e experimentar no físico o que há na subjetividade são conexões que me permitiram caminhar e me abrir para um novo olhar para minhas criações. Apresento aqui produções e processos criativos que foram criados antes e durante essa pesquisa e que posteriormente servirão como suporte para novas criações. A partir da minha própria prática como objeto de pesquisa, foi possível alinhavar justificativas e refletir sobre novas possibilidades narrativas relacionadas ao que já estava sendo criado de forma “intuitiva”.

Explorar ferramentas das mais variadas, como a agulha, maquiagens, o giz até o photoshop foi essencial para a formação de uma identidade visual que evidenciasse meus desejos, preferências estéticas, e a visão do mundo que me atravessa, expressas através do desenho, da caracterização e da tatuagem.

Neste capítulo apresento alguns processos criativos que vão desde a percepção dos aspectos visuais e simbólicos até a experimentação prática dos elementos e técnicas que passei a descobrir e experimentar durante esse processo de criação.

4.1 Experimentações com desenho



Figura 5: Pintura em algodão cru.

Fonte: Próprio acervo

Essa pintura é um diálogo com a essência do humano colocado em um território de experimentação visual. As figuras reconfiguradas, humanóides, monstruosas e até fragmentos do corpo humano são inseridas em um ambiente de transformação, onde o desconhecido e o familiar se mesclam para além dos limites existentes.



Figura 6: Estudo de movimento com carvão

Fonte: Próprio acervo

As formas nos meus desenhos são essenciais para a ideia de desconstrução e reconstrução do corpo, são elementos que permitem experimentar novas possibilidades narrativas e subjetividades.

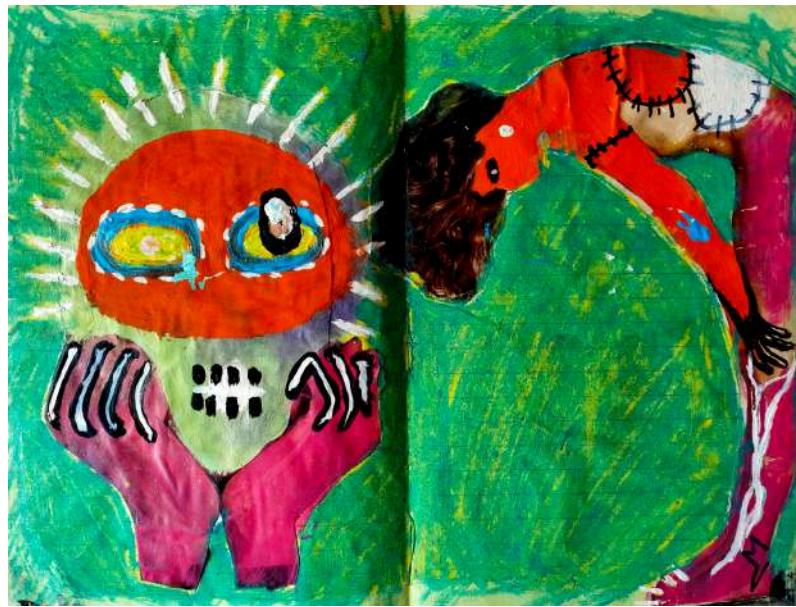


Figura 7: Diário de desenho

Fonte: Próprio acervo

No exercício de tentar descrever visualmente a ideia do corpo redesenhado, realizei experimentos com colagens e pinturas. A figura à direita, que parece humana, possui marcas de costuras e fragmentos, como se tivesse sido montada a partir de partes distintas, sugerindo uma reflexão sobre a reconstrução do corpo, não apenas de forma biológica mas também como um espaço de transformação e múltiplas narrativas. A costura representa um corpo reparado e danificado ao mesmo tempo, ou seja é um corpo que aceita suas imperfeições e transforma suas cicatrizes em elementos capazes de contar suas próprias histórias. A figura à esquerda, mais monstruosa, reforça a ideia do corpo reconstruído, assim como seu traço e suas cores vibrantes refletem um universo ainda mais imaginativo e fantástico.

4.2 Edição e maquiagem

Misturar técnicas de desenho com a própria fotografia, escanear a maquiagem, são para mim, práticas essenciais para explorar as potencialidades que o corpo pode alcançar visualmente através de sua imagem. Há algo de anárquico e provocador nisso

tudo, uma forma de me descobrir e de experimentar meu corpo não-cis como um espaço de criação. Gosto de viver dessa maneira: mantendo registros pontuais para uma obra, mas também levo essa abordagem para o cotidiano. Sempre gostei de modificar o corpo: pintar o cabelo, fazer tatuagens, colocar piercings, raspar as sobrancelhas. Durante a pandemia, comecei a explorar minha imagem com ainda mais intensidade, em fase de isolamento social e nos espaços da cidade, foi uma oportunidade de expandir meu desejo de circular por outros cantos da imaginação. Sem dúvida, compreender-me como uma pessoa não-binária teve grande influência nesses anos. Meu corpo foi o primeiro alvo de questionamentos sobre as conformidades de gênero profundamente enraizadas no pensamento cismaterialista. Esse processo deixou ainda mais evidente que meu corpo não tinha forma fixa nem nome definido, ele estava sendo continuamente reinventado.



Figura 8: Sem título
Fonte: Próprio acervo

Na busca por explorar outras ferramentas e técnicas, a maquiagem se apresenta como um poderoso meio de experimentação e transformação. Ao utilizar a pele como superfície criativa e dialogar com a luz, concentrei-me em elementos que evocam a estética do metal; Como o brilho reluzente do alumínio, as texturas irregulares e a

opulência de pedras e jóias. Esses materiais foram fundamentais para construir uma identidade visual híbrida, capaz de transgredir os limites tradicionais da figura humana. Essa figura vai muito além da ornamentação, ela propõe uma reinvenção do corpo, assim como, a maquiagem não só surge como linguagem visual como também reconfigura a pele como um elemento expansivo, a maquiagem como ferramenta que altera o corpo e cria novos significados, como uma tecnologia corporal.



Figura 9: Vírus
Fonte: Próprio acervo

O ciborgue, nessa obra, emerge como a principal faísca criativa, funcionando como uma representação do corpo em sua fusão com elementos tecnológicos. Essa mescla pode ser lida como um símbolo de transcendência, um corpo que ultrapassa sua condição puramente orgânica. Ainda que, à primeira vista, ninguém identifique a figura

como um ciborgue, há algo que escapa ao natural, algo não orgânico que está sendo performado como um material. Essa presença sugere um diálogo entre o humano e o artificial, convidando o espectador a questionar os limites entre esses dois universos.



Figura 10: Coleção monstros
Fonte: Próprio acervo

No ano de 2020, estava experimentando bastante algumas ferramentas digitais como o photoshop, já que para mim só maquiagem não era o bastante. Para conseguir ficar

irreconhecível, o photoshop permite mais rapidez, pode apagar com facilidade, além da praticidade, criar sobreposições infinitas e mesclar técnicas rapidamente. Havia o desejo de imitar alguns de meus próprios desenhos, os monstros, figuras humanóides, etc. Além disso, já começava a demonstrar interesse em peles desenhadas, marcações que simulavam tatuagens nas edições.



Figura 11: Sob a epiderme
Fonte: Próprio acervo

Meu intuito era criar algo bem grotesco, sabe-se que o espinho (a prótese) não é dela, o efeito que realizo no photoshop, faço no mundo físico, mantendo a mesma proposta. Deformações na pele, no corpo, para que não pareçam algo humano, o plástico foi usado para imitar uma pele plastificada artificial e as luvas nas mãos, dão um ar estético ao boneco.

Esse corpo misturado, sujo, incômodo, indo pro *punk*, deseja incomodar um padrão estabelecido, quero chocar esse corpo, reinventar ele grotescamente. Um corpo que

não nasceu binário, ele é estranho, é visto de forma incômoda, e eleva isso por um ponto de vista, quero mostrar até onde esse corpo pode chegar, ele pode se tornar muitas coisas, assim como a ideia do corpo que não é binário, te encaixa em duas caixas, a não-binariedade te leva por infinitos caminhos.

4.3. Tatuagem

A tatuagem se apresenta para mim como forte movimento de encarnar ainda mais meus desenhos. Dentro dessa técnica, as marcações na pele elevaram minhas criações para outro espaço, o meu corpo e o do outro se transformaram em instrumentos de expressão artística.



Figura 12: Sem título
Fonte: Próprio acervo

Assim como nas obras anteriores, os braços estão separados do corpo humano e funcionam como elementos autônomos, ao mesmo tempo que faço uso desses

fragmentos como tela de expressão para tatuagens futuras. Essas marcas, não são naturais assim como a cor acinzentada nos braços, transformam essa composição em algo não humano; eles são quase objetos se observarmos que os braços mesclam a artificialidade e a organicidade.



Figura 13: Tatuagem em handpoke e máquina
Fonte: Próprio acervo

A escolha de posicionar a tatuagem em uma parte específica do corpo (a perna, isolada do todo) dá continuidade a ideia de fragmentação que permeia as outras obras. Assim como braços separados ou humanoides reconfigurados, a tatuagem atua como uma parte autônoma que carrega um significado próprio, mas que também faz parte de um

todo maior. Esse jogo entre fragmentação e reconfiguração reforça a noção de que o corpo pode ser desconstruído e reorganizado, tanto de forma visual como simbólica.

5. CONCLUSÃO

Chego a este ponto com inúmeras inquietações e perguntas ainda sem resposta. Repensar minhas práticas artísticas foi o principal objetivo desta investigação. No entanto, avaliar um processo que se encontra em constante transformação, nutrido pela imprevisibilidade e pelo desconhecido, é um desafio por si só. Ao longo desta pesquisa, algumas dessas dúvidas se dissiparam. Revisitar minhas práticas me ajudou a entender que a essência do que produzo não busca respostas definitivas, mas sim refletir a imprevisibilidade da vida por meio da experimentação artística.

A experimentação sempre foi o alicerce do meu trabalho, seja no uso de ferramentas de tatuagem, pintura, edição ou até de objetos descartados. Explorar possibilidades além do papel foi crucial para ressignificar o uso do meu próprio corpo como tela e meio de expressão. Mais do que um recurso visual, essa abordagem me permitiu vivenciar a visceralidade da tatuagem, onde a dor e a permanência da marca criam uma arte profundamente pessoal e duradoura.

Como resultado desta investigação, desenvolvi uma videoperformance em stop motion que simboliza minha percepção de um corpo redesenhado. Nesse vídeo, o conceito de transformação é explorado de forma literal, ultrapassando os limites convencionais da maquiagem e transcendendo o habitual. O processo criativo dialoga com minha pesquisa sobre modificações corporais, abrangendo desde tatuagens até a maquiagem e caracterização como ferramentas de expressão artística. Aqui, a maquiagem não é apenas um elemento decorativo, mas uma ferramenta de transformação visual que atua como uma "tatuagem temporária," revelando camadas de identidade, emoção e subjetividade.

Ao integrar desenho, pintura, fotografia e outras técnicas, criei texturas e formas que refletem a fluidez de um corpo em constante transformação. Essa abordagem híbrida não apenas reflete minha trajetória artística, mas também posiciona o corpo como um espaço de experimentação e reinvenção, desafiando normatividades de gênero e padrões estabelecidos. A escolha do stop motion como técnica destaca a ideia de um corpo dinâmico, sempre em movimento, constantemente reconstruído. Cada quadro representa uma mudança simbólica, remetendo às modificações físicas e imaginárias que permeiam minha prática artística.

Assim como a tatuagem marca o corpo de forma duradoura, cada intervenção artística, seja maquiagem, desenho ou caracterização, deixa uma marca no imaginário coletivo, desafiando as percepções sobre o corpo humano. Esta obra não é apenas o reflexo desta pesquisa, mas também uma celebração do corpo como território de possibilidades infinitas, onde arte, identidade e experimentação se entrelaçam de maneira visceral e transformadora.



Figura 14: Foto retirada da videoperformance *Marcado*
Fonte: <https://youtu.be/4RnUYmlRWwo>

REFERÊNCIAS

CLAUSSI, B. **A mão na massa, actuando na sociedade.** Tese (Licenciatura em Belas Artes) - Faculdade de Belas Artes, Universidade Nacional de La Plata. La Plata, p.13. 2019

CRANE, Diana. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas.** (1933) tradução de Cristiana Coimbra. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico: as heterotopias.** (1966). Tradução de Salma Tannus Muchail . São Paulo: Edições n-1, 2013.

HOLANDA, Oscar. **Tabus contínuos.** CNN, 2019. Disponível em:
<https://edition.cnn.com/style/article>. Acesso em: 27 de jan. 2024.

HARAWAY, Donna. **Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX.** In: HARAWAY, Donna.; KUNZRU, Hari.; TADEU, Tomaz (orgs). Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2009, p. 33-118.

MALTEZ, M. **10 Perguntas Que Sempre Quiseste Fazer a um tatuador de "hand poked tattoos"**. Revista Vice, 2019. Disponível em:

<https://www.vice.com/pt/article/bjqyd8/10-perguntas-que-sempre-quiseste-fazer-a-um-tatuador-de-hand-poked-tattoos>. Acesso em: 27 de jan. 2024.

PATRIOTA, Beatriz. **Moda, corpo a modificações corporais: uma entrevista com Beatriz Ferreira Pires**. 2018. Áskesis, v.7, n.1. Janeiro/Junho, 2018 p.102-104.

PIRES, Beatriz. **O corpo como suporte da Arte**. São Paulo. Editora Senac São Paulo, 2019.

PIRES, Rafaela Blanch. **Moda e tecnologia como suporte para expressões poéticas: discursos da moda, do corpo e da tecnologia na contemporaneidade**. 2013. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/>. Acesso em: 20 out. 2024.

Reinaldo. **Wabori temple**. Private tattoo studio. Disponível em:

<https://waboritemple.com/tabori-tatuagem-feita-a-mao/>. Acesso em: 12 de jan. 2024.

SANTAELLA, Lúcia. **Mesa: Memória, Ciência, Arte e Tecnologia - Novas figuras da razão em consonância com a sensibilidade**. In: Resgate: Revista Interdisciplinar de Cultura (Unicamp), vol. 17, n. 1, 2009. Disponível em:

<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/resgate/article/view/8645667>. Acesso em: 20 de outubro de 2024, 14h37min.

MARQUETTI, F.R. **Sobre a Pele. Imagens e Metamorfooses do Corpo**. 2016. São Paulo. Intermeios. Janeiro, 2016.