

*Ho creato questa raccolta di consigli - se così vogliamo chiamarli - per tutti gli autodidatti appena avvicinati a questo fantastico mondo, che non hanno magari la possibilità di confrontarsi con tatuatori e professionisti del settore, anche per delle semplici dritte. Sappiamo tutti quanto oggi giorno è complicato mettersi in gioco, soprattutto quando la voglia di imparare è tanta e il tempo a disposizione - vuoi un altro lavoro, vuoi la scuola, vuoi la famiglia - non è sempre sufficiente per abbassare la testa e concentrare le proprie energie al fine di costruirsi una propria strada, nel migliore dei modi.*



## *Avvertenze*

Tengo a precisare che con questa raccolta di consigli NON esorto alcuna persona ad avere atteggiamenti pericolosi e irresponsabili verso se stessi o gli altri, ricordando che la pratica del tatuaggio verso terzi è VIETATA se non si dispone di un attestato igienico/sanitario rilasciato dalla Regione di competenza, oltre ad un locale a norma quale studio professionale o altro.

Si tratta esclusivamente di consigli atti alla curiosità di chi vorrebbe imparare o è alle prime armi.



# PREMESSE



# Motivazione e volontà

Parte tutto da qui: se si vuole davvero tatuare è importante non farlo per gioco o per presunti e mirabolanti guadagni.

E' un mestiere che porta via una buona fetta di vita e tempo, e se si vogliono raggiungere dei livelli decorosi bisogna lavorare e impegnarsi, senza aver la presunzione di sentirsi "pronti" dopo poco tempo. Volontà e pazienza sono due peculiarità di cui non potete fare a meno, se ne manca a anche solo una è meglio fermarsi e riflettere sul tempo che state perdendo.

Preciso che in questa piccola guida citerò ma non *approfondirò* alcuni argomenti quali:

- aspetti igienico sanitari (fate o ripassate il corso apposito)
- aspetti legali (non sono un avvocato)
- aspetti fiscali (non sono un commercialista)
- stili e storia tattoo (studiate i libri)
- meccanica macchinette (online trovate info da costruttori ed esperti)



# *Importanza del disegno*

Dico sempre che gli unici limiti che puoi avere con una macchinetta sono gli stessi che hai su carta.

Disegnare è fondamentale, e bisogna dedicargli lo stesso tempo che impiegherete a studiare tecnica e a fare inutili pelli sintetiche con la Monna Lisa dot work.

I casi di preparazione al disegno in genere sono 3:

1. livello *paleolitico*. Non vuol dire che non puoi tatuare, devi solo esercitarti e studiare i fondamenti del disegno, forme, strutture, luci, ecc. Non diventerete dei pro-sketcher ma con la furbizia giusta sui flash che disegnerete potrete comunque dire la vostra. L'errore comune che fa questa categoria è di far subentrare il tatuaggio quando ancora non si è pronti con la matita, rinvigoriti da mamme e zie che vi diranno che siete bravissimi
2. livello *me la cavo*. Prende un sacco di persone, più o meno capaci e di buon comprendonio cerebrale, ma il discorso di apprendimento vale quello della categoria precedente





## *Importanza del disegno*

3. livello *caravaggio*. Qui si vive l'arte o in alcuni casi l'arte stessa è già fonte di sostentamento.

E' però la categoria più presuntuosa perchè spesso ci si trova a saltare una serie di passaggi fondamentali per poter disegnare qualcosa di tatuabile, manico o no che tu sia. Nulla di più sbagliato, non tutto è tatuabile e se non sai padronare la tecnica su pelle non saprai mai dove spingerti, in termini di scelte e difficoltà, nei flash che andranno poi tatuati.

Ma con la dovuta consapevolezza è indubbiamente la categoria che, agli inizi, è più in vantaggio.

Ricordate che è sempre meglio avere un buon disegno di partenza (dinamico, bilanciato e piacevole) tatuato in modo discreto che avere un disegno pessimo tatuato alla perfezione.

Bisogna comunque studiare la gente che sa lavorare, ed oggi con i social è alla portata di tutti.



## *Spendere ora*

Uno dei primi sacrifici a cui far fronte è di natura economica.

I ferri del mestiere hanno un loro costo e non bisogna sottovalutarne l'importanza. Alcuni preferiscono comprare attrezzatura cinese a pochi euro e, a parer mio, sono denari gettati al vento, anche perchè una volta fatte un paio di cottenne sarà necessario comprare la strumentazione adeguata per tatuare pelli vere.

L'utilizzo di una macchinetta di bassa fattura, oltre che avere una resa decisamente insufficiente, è deleteria per l'apprendimento in quanto non permette di capire se un eventuale errore sia dovuto alla mano o all'attrezzatura. L'unico senso che gli si può dare è che un neofita si compra una macchinettaccia come banco di prova per capire se il mestiere può fare al caso suo, ma qua ci sarebbe anche una questione di scarsa motivazione.

Inoltre comprare subito una buona macchinetta - nuova o usata che sia - si ha poi per le mani qualcosa di facilmente rivendibile, che svaluterà poco o nulla in caso di rivendita.



# SETTING





## *Scelta della macchinetta*

Avessi scritto queste righe una manciata di anni fa sarebbe stato un concetto di macchinette più definito e selettivo nelle scelte, essendoci solo le elettromagnetiche (a bobine).

Oggi però hanno trovato una prepotente allocazione sul mercato le rotative, con diversi setting più o meno configurabili e di tutti i prezzi. Oggigiorno con una buona tattoo pen ci si può fare un po' di tutto, da linee anche spesse (sono poche le rotary che possono permetterselo) a sfumature morbide o riempimenti.

C'è ancora però chi, per fare traditional e tracciare linee solide, si affida a delle bobine big liner, in quanto - a parer di molti e anche mio - ancora più incisive di qualsiasi altra macchinetta. Riguardo invece a sfumature e riempimenti purtroppo le bobine si stanno autopensionando vista la versatilità e la morbidezza di lavoro che garantisce una rotativa, anche per le sfumature "grattate" che erano quasi un'esclusiva delle macchinette a bobine



## *Scelta degli aghi*

L'ago vale quanto un treno gomme di una macchina: è l'unico punto di contatto che la vettura ha con l'asfalto, e così la vostra attrezzatura con la cute del cliente.

Per questo dobbiamo assicurarci innanzitutto che sia uscito dalla fabbrica senza difetti. Spesso vedo e sento che la fase di controllo dell'ago viene saltata a piè pari, non bene in quanto un ago spuntato (che non è proprio una carezza), anche se raramente può capitare, in particolar modo quando si compra materiale non proprio eccelso.

In termini di misura la scelta dell'ago è del tutto personale e varia in base a stili e peculiarità personali, anche se ci sono dei vincoli in base alla leggibilità a cute cicatrizzata (vedasi l'esempio di scritte molto piccole che non possono essere fatte se non con aghi piccoli).



## *Diametro degli aghi*

Gli aghi, oltre alla configurazione che vedremo subito dopo, hanno anche dei diametri (intesi delle singole punte) che vanno dai 0,25mm a 0,40mm, anche se in fase di apprendimento non consiglio di perdersi la testa in quanto è meglio concentrare la scelta tecnica su una tipologia più standard, questo perchè ci vuole qualche anno di pratica per cogliere la differenza tra uno 0,25 e uno 0,30 (e non è detto di coglierla sempre), ora è pressoché inutile.

Stesso discorso per la lunghezza della punta dell'ago (long taper, medium taper, extra long, ecc) o per la finitura di superficie (textured).

Quando tutti questi dati non sono specificati, in genere si parla di long taper da 0,30 o 0,35 o, riguardo il diametro, potrete trovare dei codici (8, 10 o 12).



## *Liner*

Hanno misure che vanno da 1 a 18 ed hanno le punte a sezione circolare che convergono verso l'apice per veicolare il pigmento il più possibile permettendo di lavorare ad una sola passata.

Avere dei 5, 7, 9 e 11 per iniziare vanno più che bene, 1 e 3 sono ancora troppi piccoli da gestire e se ne potrà valutare l'utilizzo più avanti. Idem oltre gli 11, si parla di linee molto grandi e solide, e oltre l'attrezzatura giusta serve anche una mano più esperta.

Esiste ancora chi li scalda alla base della saldatura con l'accendino per "aprirli" e avere una misura maggiore. Pressoché inutile in quanto non siamo più negli anni 90 e l'attrezzatura disponibile sul mercato può soddisfare tutte le mani.



## *Round Shader*

Hanno misure che vanno da 5 a 18 e la configurazione è concentrica e simile ai liner, ma con le punte tra loro parallele e più lunghe e, a parte quelli eccessivamente grandi, sono aghi che si possono provare tutti in quanto usati con macchinette o settaggi diversi da quelli necessari per i liner, quindi non richiedono incisività al singolo passaggio.

Servono per riempire e sfumare, soprattutto per zone piccole o quando non si ha ancora dimestichezza con i magnum.

Qualcuno li usa anche per fare linee belle cicciotte, ma parliamo di spessori importanti.





# Magnum

Hanno misure che vanno da 5 a numeri inverosimili (36 e più) e hanno una disposizione a “doppio pettine” sovrapposto ed alternato.

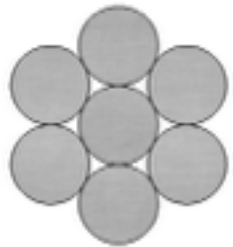
Sono l'evoluzione dei flat (a pettine singolo). In genere i più usati vanno dai 7 ai 15 e sono molto utilizzati per sfumature e riempimenti in quanto molto efficienti e permettono di lavorare in tempi più brevi.

Ne esistono 3 varianti:

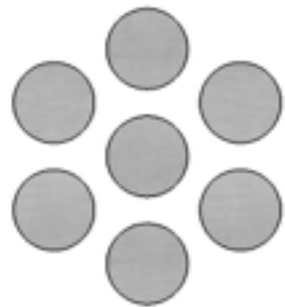
- M1 o classic, con sezione a scalpello. Ideali per riempimenti e sfumature più ruvide, e l'angolo che crea la forma a scalpello è comodo per arrivare nelle zone più piccole e difficili
- M2 o double stack, con la conformazione a “doppio pettine” più serrata. Tante marche non li fabbricano più e sconsiglio l'utilizzo da apprendista
- M3 o soft, o round. Hanno la sezione a scalpello arrotondato e sono molto utilizzati per realistici o sfumature velate. Gli angoli rialzati permettono di “pennellare” l'ago senza evidenziarne i bordi della passata



# *Geometrie aghi*



LINER



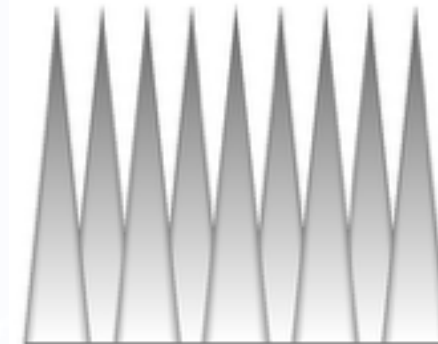
ROUND SHADER



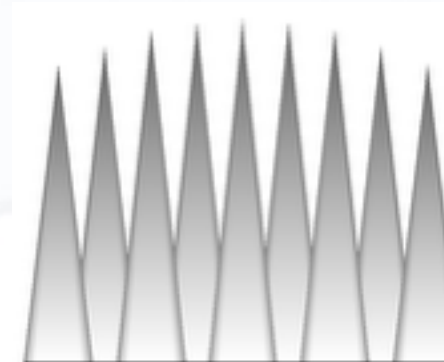
MAGNUM M1 o M3



MAGNUM M2



MAGNUM  
M1 CLASSIC



MAGNUM  
M3 ROUND  
o SOFT



## *Scelta del grip*

Quando parliamo di grip (l'impugnatura) parliamo di diametro, e il discorso è assolutamente soggettivo in quanto la presa che vogliamo sulla nostra macchinetta è molto personale e va in base al comfort dovuto alla grandezza delle mani e alla pressione che deve essere comunque comoda e poco affaticante.

Decenni fa i diametri dei grip era contenuto e man mano, negli anni, si è vista un'evoluzione delle misure maggiorate, e ormai tutti - me compreso - preferiscono avere impugnature molto grandi che permettono maggiore stabilità e minore fatica.

E' molto in voga inoltre applicare una garza per avere un comfort e una presa maggiore, magari ponendo sotto la garza un panno carta piegato e arrotolato per dare spessore e morbidezza al tutto.



## *Montaggio ago e grip*

Con il montaggio di ago e grip andremo subito a decidere quale escursione avrà la punta dell'ago fuori dal tip (che è la parte del grip con il serbatoio per l'inchiostro), per questo è sempre utile, nel momento in cui stringiamo il grip, avere l'ago in fase attiva e non di riposo.

Questo lo si può fare, nel caso delle macchinette a bobine, tenendo premuta l'armature bar sulle bobine.

O, nel caso di alcune rotative, tenendo con il dito la biella o l'eccentrico nel momento in cui l'ago risulta più fuori possibile.

Ovviamente nel caso di sistema a cartucce l'escursione è data predefinita o poco configurabile in quanto già dotata di punti fissi su cui clippare le cartucce.



## *Banchetto*

Mi piace pensare che facciate pratica in uno studio professionale ed abbiate un attestato che vi aiuti a fare il punto sui rischi del mestiere.

Nel caso in cui vi capiti di tatuare “altrove” e abbiate dimenticato di fare il corso (..) mettete davanti a tutto la pulizia. Non si transige, si ha a che fare con cute lesa e sangue, e la proliferazione batterica è molto più facile di quanto pensiate.

Fate il banchetto su superfici rigide facilmente pulibili, applicando comunque le dovute barriere protettive a tutte le superfici coinvolte e, non per ultimi, a voi.

Barriere everywhere: piano di lavoro, tra il cliente e il vostro arredo, macchinetta, cavo, spruzzetta, alimentatore e qualsiasi cosa tocchiate durante il processo (smartphone e pc inclusi)





## *Dispositivi di Protezione Personale*

La sicurezza è importante per il vostro cliente (..) quanto per voi.

Inoltre la vicenda del Covid lascerà delle abitudini - speriamo buone - sul versante igienico/sanitario.

La mascherina era una protezione in essere anche prima del Covid, l'unica differenza è che ora per tatuatori e centri estetici è necessaria una FFP2 + visiera trasparente.

Guanti in lattice o nitrile? Il lattice può dare casi di intolleranza ma personalmente non è mai accaduto, anche perchè il guanto sta a contatto con la cute solo durante il processo, e per risentirne bisogna esserne molto allergici. Ad ogni modo con il nitrile vi togliete ogni dubbio. Chi siano però di natura medica, non quelli per pulire..

Ci sono inoltre delle barriere più o meno utili: manicotti, servono quando, ad esempio, si fa un pezzo sufficientemente grande per appoggiarci sopra l'inevitabile avambraccio.

Ovvio che se facciamo una microcosa sul polso (esempio), non servono a nulla.

Camici: dipende dai vostri indumenti. Nel senso, se utilizziamo degli abiti puliti e appositi per tatuare, non serve. In caso contrario utilizzatelo, anche usa e getta.

Cuffie: lo so, sono ridicole ma utili. Piuttosto, se avete i capelli un po' lunghi, raccoglieteli o usate un berretto. Avere il tatuatore che sembra Samara di The Ring non è mai bello.

Calzari: lasciano il tempo che trovano..



## *Stencil*

Oggigiorno si è un po' persa la questione dello stencil fatto a mano, ormai con 2 soldi hai la possibilità di avere una stampante termica che funziona bene e avvantaggia non di poco la velocità di produzione e l'ovvia precisione.

Ma se siete agli inizi non è necessaria, anzi, forse è meglio prendere ulteriore confidenza del pezzo che state per tatuare ripassandolo - e quindi ripercorrendone le linee - un'ultima volta con una penna a sfera. Se volete le linee fini non mettete nulla tra il foglio e la superficie rigida. Se invece gradite le linee più marcate mettete una dozzina di fogli sotto e ne gioverete in spessore (solo con penne a sfera, sia chiaro).

Non serve che buttiate via un foglio ad ogni stencil, potete utilizzare la parte copiativa (viola) un sacco di volte, semplicemente appoggiandoci sopra i vostri disegni e ribattendoli direttamente sul vostro foglio A4 da fotocopie.



# Applicazione stencil

I passaggi sono fondamentalmente 3:

- 1 detersione della cute con greensoap. Serve per sgrassare la cute ed eliminare il film idrolipidico che ricopre la nostra pelle ed è abitato da batteri macrofagi che servono da barriera, ma nel momento in cui apriamo un varco dovremmo averla rimossa prima.
- 2 tricotomia (quando necessaria), per eliminare peli e peluria che possono dare fastidio durante il processo
- 3 detersione bis
- 4 applicazione crema stencil. Applicatene un velo e massaggiate abbondantemente sulla zona interessata. Siate di manica larga in termini di area da incrementare, può capitare a volte di sottovalutarne la dimensione e trovarsi poi a mettere crema negli angolini con mezzo stencil attaccato. C'è chi mette la crema e prima di applicare lo stencil deterge la zona per rimettere la crema una seconda volta, ma è un vezzo.

Ora siete pronti per applicare il vostro stencil. Ricordate di ritagliare la parte disegnata senza avere troppa abbondanza di carta, o farete fatica ad andar dietro alle pieghe senza deformarne i tratti. Se si tratta di una zona concessa (spalla, ginocchio, ecc) aiutatevi facendo dei tagli con la forbice a forma di raggi per agevolarne la deformità di applicazione. Può essere utile anche aiutarsi, in zone cilindriche o a forma di mezzo cono (braccia e gambe), con del panno carta appoggiando appena lo stencil e pigiarlo bene sulla pelle non con le mani ma con un panno tenuto dalle 2 mani, per dare omogeneità sulla pressione.



## *Impugnatura*

Altra cosa profondamente personale anche se la maggior parte dei tatuatori afferra il grip con indice, medio e pollice opposto, tenendo l'anulare e il mignolo rannicchiato di fianco al tip, a volte lontano dal punto di contatto tra ago e cute, a volte molto vicino a fungere da "guida" per la mano.

C'è anche chi - sempre con la configurazione appena citata - utilizza il mignolo dritto e rigido con la punta appoggiata alla cute con funzione di pivot/perno.

Ad ogni modo, trovate il setup di lavoro andando dietro al comfort provando svariate posizioni a macchinetta accesa e tracciando qualche linea su sintetica.





## *Uso della vasellina*

La vasellina, oltre che tenere ben fermi i tappini, serve esclusivamente per tenere pulita la zona di lavoro, soprattutto quando non vogliamo che lo stencil si rovini passando con il panno carta, quindi un lieve strato di vasellina permetterà allo sporco di venir via con una passata, senza comprometterne la visibilità di lavoro, stencil o no.

Leggende metropolitane narrano che serva anche ad ammorbidire la pelle per favorire la penetrazione dell'ago.. quando la macchinetta che usiamo buca anche le lattine e non ha certo bisogno della cute morbida..

Altra piccola accortezza: abbiate cura di non sporcarvi inutilmente zone dei guanti che vi servono come le dita con cui impugnate il grip (applicare la vasellina con il mignolo) o, sempre della mano che impugna la macchinetta, la parte di palmo che appoggia sul cliente o rischiate - per colpa della tensione utilizzata per tracciare una linea - di scivolare d'improvviso e far danni.





## *Voltaggio*

Qual'è il voltaggio giusto? Semplicemente non c'è.

Esistono dei range di lavoro dati dalle case produttrici di macchinette, ed anche se l'ottimizzazione di queste avviene in un più ridotto range di voltaggio tutto dipende sempre dai fattori soggettivi che caratterizzano la mano di un tatuatore, il tutto diviso poi per una serie di caratteristiche della cute potrebbe far oscillare ulteriormente il voltaggio nella sua ampiezza di utilizzo.

Una cosa che non inganna è sempre l'orecchio, soprattutto nelle macchinette a bobine quando hanno il suono pulito (non troppo affaticato e lento, non troppo aggressivo e gracchiante) e facilmente settabile.

Le rotative spaziano sicuramente di più come voltaggio anche in base a cosa ci devi fare.



## *Riempire il tip*

Che attingiate con la macchinetta in azione o attingiate da ferma per poi azionarla subito dopo, cambia poco.

L'importante è avere i caps (tappini) sempre decorosamente pieni, piuttosto usatene di più piccoli, questo perchè il tappino mezzo vuoto o a metà farà sì che la punta dell'ago sbatta in fondo con il rischio di spuntarsi. Dovesse capitare controllatene subito l'integrità, e alla peggio cambiatelo o saranno dolori per il vostro cliente.



DIECIDIECI

Saronno

SU PELLE



## *La cute nei vari punti*

La cute (che avrete già studiato al corso o studierete spero a breve) ha spessori diversi secondo le varie zone del corpo, così come ha spessori diversi tra persone diverse. Questa è una delle difficoltà a cui si può far fronte solo ed esclusivamente con l'esperienza perchè ogni volta che tocchiamo una cute possiamo solo immaginarne lo spessore e appoggiando la punta dell'ago ne capiamo quasi subito la profondità di lavoro, non ci sono altri mezzi.

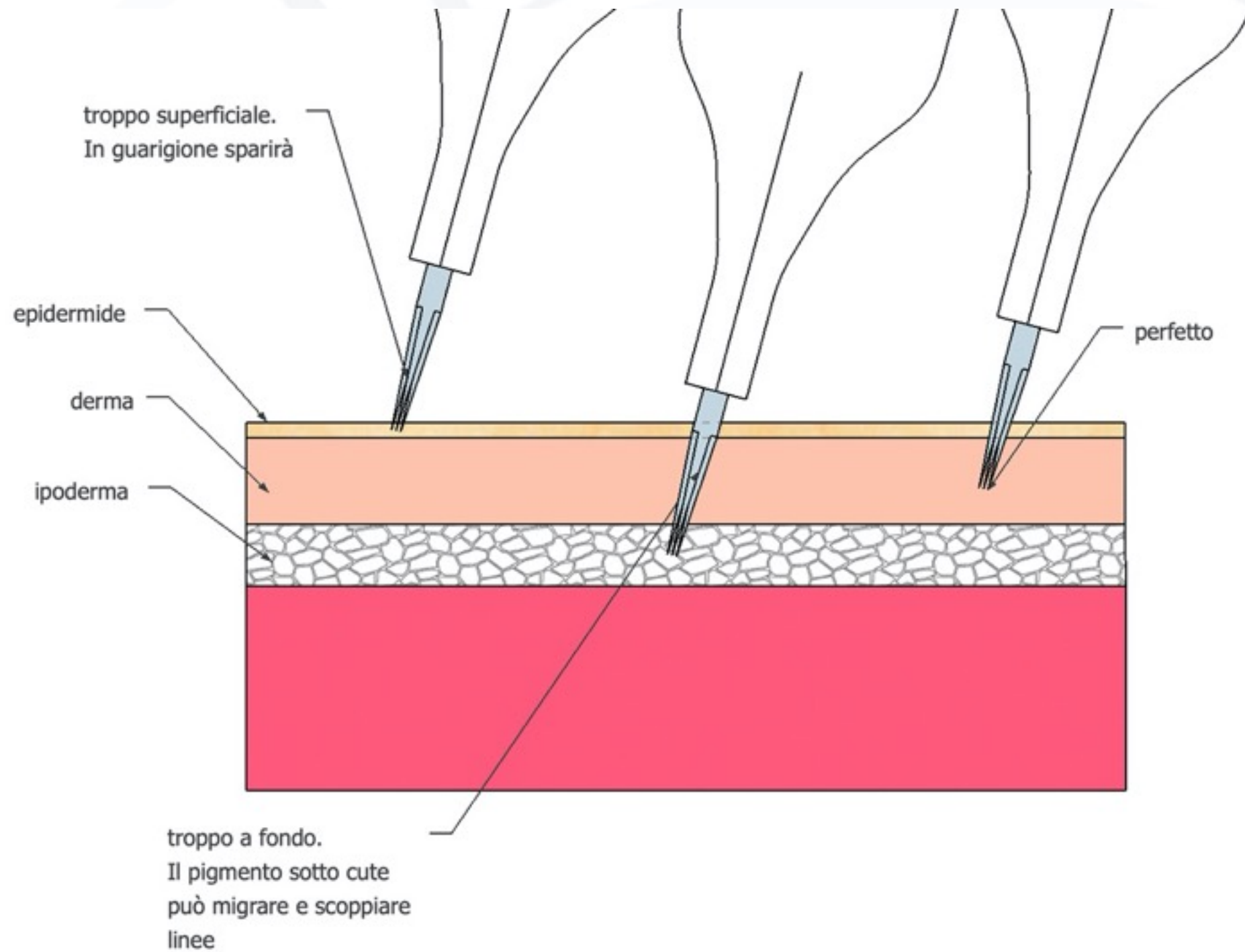
Poi in linea di massima sai che se tatui un coppino (dietro il collo) avrai una profondità di lavoro diversa da un interno polso..

Sostanzialmente la cute è formata da 3 strati:

- epidermide, il più superficiale e dotato a sua volta di 5 strati che si rigenerano. Non è vascolarizzato e se tatuate a questa profondità perderete il vostro lavoro dopo la guarigione. Ci mette 2/3 mesi a rigenerarsi
- derma, intermedio e quello giusto da tatuare. E' vascolarizzato e ci mette 10/15gg a cicatrizzare
- ipoderma, strato adiposo profondo, se tatui a questa profondità fai danni irreversibili (linee scoppiate)



# *La cute in sezione*





## *Tirare la pelle*

L'elasticità pone una difficoltà in più che possiamo ovviare solo tirando la pelle a dovere. Anche qua, come lo spessore, ci sono cuti più elastiche o meno, anche in diverse zone dello stesso corpo.

Ad esempio, se tatuiamo un polpaccio quasi si potrebbe fare con una mano sola vista la naturale tensione della pelle in quella zona, o se tatuiamo un costato dovremo tirare la cute a pelle di tamburo o quasi sicuramente il tatuaggio verrà imperfetto e poco deciso. Non tirare la pelle o tirarla in modo insufficiente o inadeguato causa la poca incisività dei tratti e a volte casi di inceppamento dell'ago.



## *Tirare luna linea, direzione e asse*

Ci sono 2 modi sostanziali per tirare una linea: a spingere o a tirare.

A spingere vuol dire che l'asse della macchinetta si "incunea" in direzione della linea, un po' come fa una scopa quando spazziamo lo sporco in avanti camminando, e si ottiene chiudendo l'articolazione del polso verso l'interno.

Invece, a tirare, la macchinetta si piega nel lato opposto, un po' come fa una scopa quando spazziamo lo sporco camminando indietro, e si ottiene aprendo l'articolazione del polso verso l'esterno.

La differenza pratica è che spingere (come si fa di solito) impatta con più decisione e spinge il pigmento senza perdere mai di intensità, e più si piega la macchinetta più l'effetto penetrante sarà efficiente (perdendone però in omogeneità di lavoro).

Si potrebbe anche avere la stessa resa tirando, e alcuni lo fanno abitualmente, ma devi avere un setting di lavoro appropriato, quale la macchinetta ad ottimo rendimento, cute tesa, ecc.

Più l'ago è grande e più la macchinetta dovrà essere performante, quindi se vi capiterà di tirare (e non spingere) una linea fatelo per il momento solo con aghi piccoli.

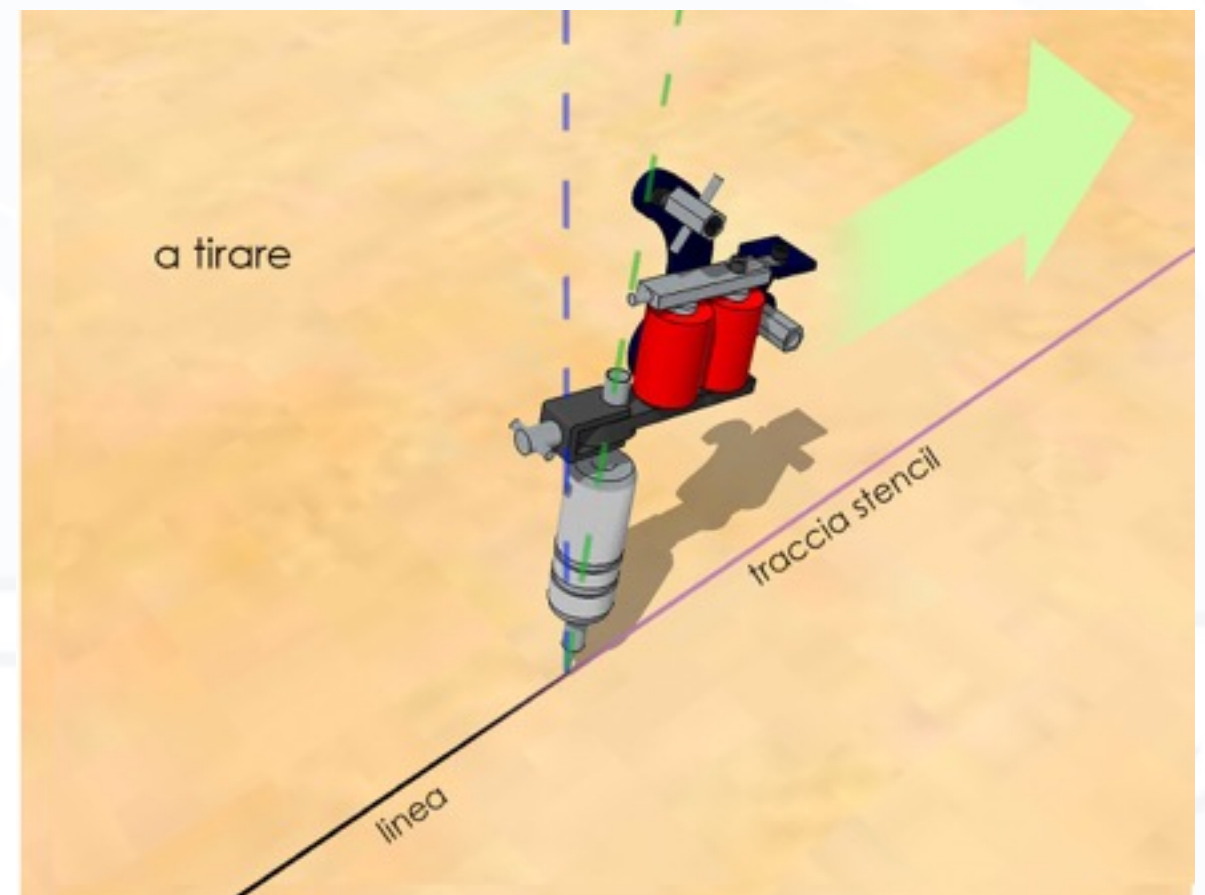
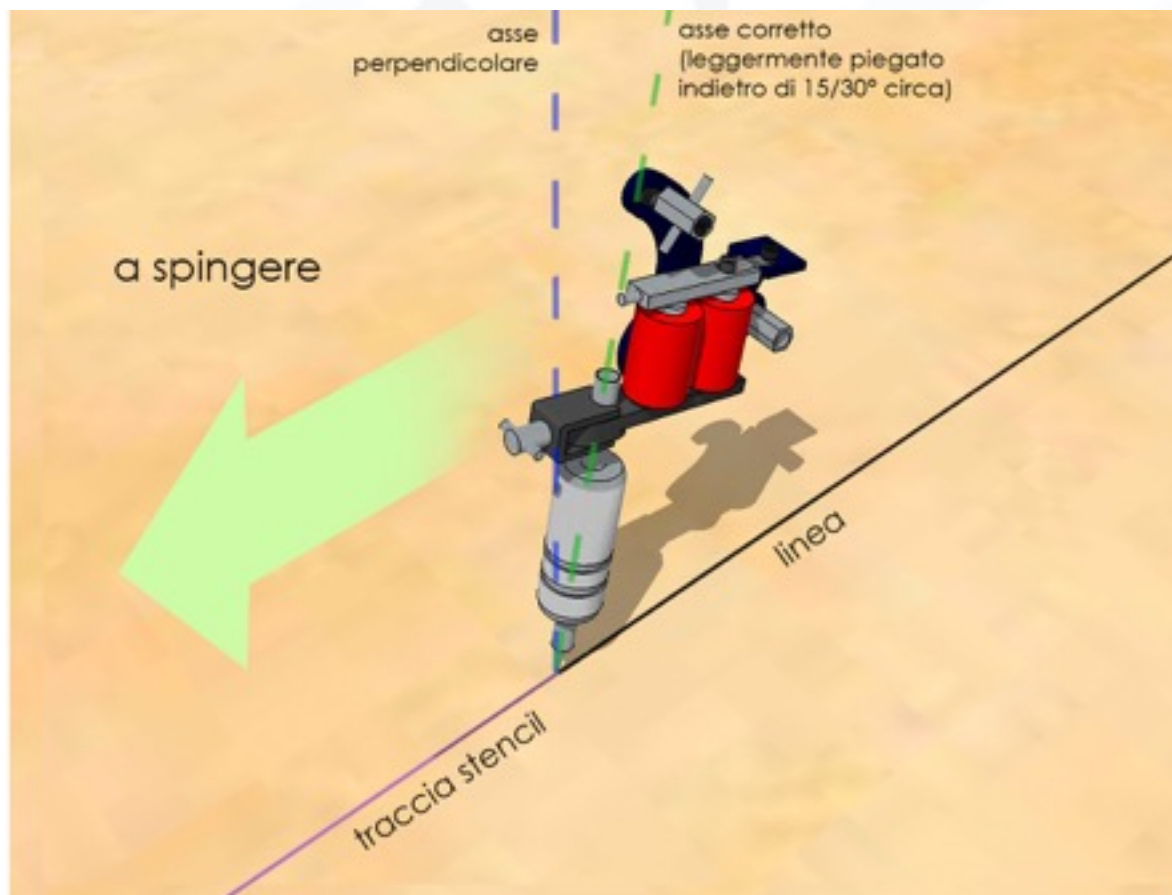
Alcuni addirittura tengono la macchinetta verticale per avere line omogenee al massimo, ma perdi di penetrabilità e di comfort, che non è poco.

Si può dire che l'inclinazione corretta è tra i 15 e i 30 gradi, more or less.

Altra cosa molto importante è di non inclinare la macchinetta lateralmente all'asse di movimento o in alcuni punti la stessa linea (ad esempio curva) avrà uno spessore più largo (anche del doppio) sul punto in cui avete piegato troppo. Gestitevi la piega dell'asse in avanti o indietro (tirare o spingere) ma lateralmente tenetela sempre dritta.



# Assi macchinetta





## *Velocità di esecuzione*

Non capisci se vai troppo veloce o troppo piano? Partiamo dal presupposto che ciò che lede più la cute (di cui l'integrità è la nostra priorità) è andare troppo piano, questo perchè più piano vai e maggiori saranno i fori causati dalle punte degli aghi sulla cute, e più ci si ferma con la macchinetta accesa su un punto, più la pelle inizierà a lacerarsi.

E' anche vero che più piano vai e più solida sarà la tua linea.

La difficoltà sta nel massimizzare un punto di incontro tra le due cose.

Ricordatevi che per tirare una linea decente ci possono volere giorni, settimane o mesi.

Andare troppo veloce invece genererà meno fori sulla cute perdendo di intensità, e vi ritroverete linee spente.

Quando parliamo di velocità non parliamo solo di picco ma anche di continuità e regolarità, fattori ugualmente importanti. E' facile agli inizi incappare in questo errore, ad esempio quando si entra con l'ago per iniziare una linea e, impercettibilmente per noi, aspettiamo un attimo che l'ago raggiunga la giusta profondità per poi iniziare a muovere in direzione della linea. Tutto questo deve avvenire con una naturale velocità di esecuzione o ci ritroveremo ad avere i punti di inizio delle linee un pelo scoppiati.

Importante anche sapere quando e in che punto spezzare una linea per farla in 2 momenti, ad esempio: linea molto lunga? in che modo farla in 2 parti senza leggerne il "nodo"? In questo caso consiglio di uscire dalla cute continuando il movimento della linea, e rientrare, sempre gradualmente, dal punto in cui abbiamo iniziato ad uscire.

Altro esempio: in un angolo ottuso continuo ed esco quando sono sulla parte dritta o esco all'angolo? Sono giuste entrambe le cose, fate come vi trovate meglio.

Meno sensato è farlo con un angolo acuto, dove spezzi per forza sull'apice.



# *Riempimento, movimenti*

Anche qua ci sono dei punti cardine da cui non si scappa, esempio la profondità di lavoro, ed altre questioni tecniche e di movimento che sono totalmente soggettive.

Dividiamo intanto le due cose per tipo di aghi: magnum e round shader.

I movimenti possono essere simili, cerchietti, ellissi, strisce, ecc, con l'accortezza però di stare attenti ad utilizzare il magnum non troppo di taglio o si fanno danni. L'efficienza maggiore, in termini di geometrie, si ha con delle ellissi strette, in modo da sfruttare al massimo la larghezza del magnum senza però utilizzarlo in verticale (come i pennelli), o al posto di riempire farete tante piccole righe sulla larghezza del tratto.

I round shader sono invece più facili perchè non hanno verso o direzione, ne paga però l'efficienza.

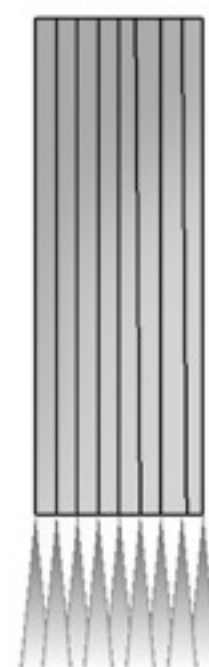
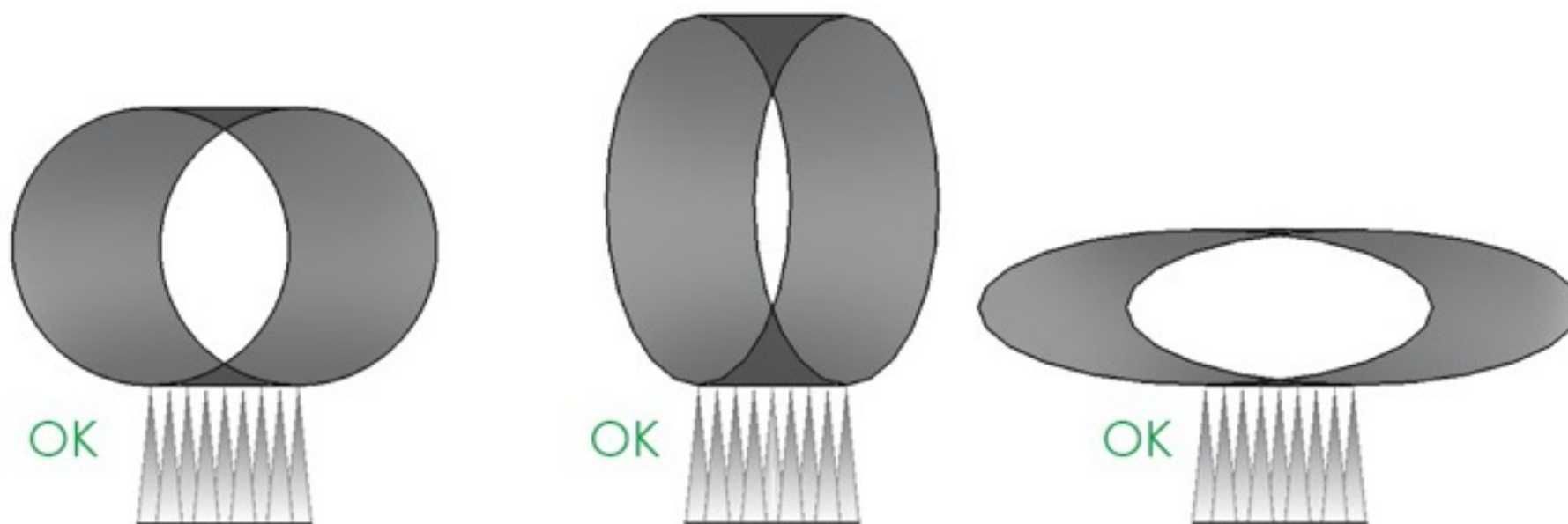
Alcuni usano riempire anche con i liner, ci sta ma per cose piccole tipo corpi delle lettere o altri punti difficilmente raggiungibili con un magnum.

Quante volte passarci su? Nel senso, in genere i riempimenti belli saturi li fai passando - qualsiasi sia la tecnica - e saturando alla prima passata di lavoro, senza tornarci in un secondo momento. Altri invece, spesso per esigenze tecniche (esempio un riempimento che deve poi sfumare), passano più leggeri e con movimenti veloci e ampi con passaggi a più riprese, il che permette di giocare sui toni da scuri a meno scuri, tecnica più difficile in quanto se non si ha una macchinetta con settaggio morbido si rischia di far sanguinare ad ogni passata e, per salvaguardare la cute, bisognerebbe aspettare svariati minuti ogni volta o si rischia di far male e non concludere nulla. Ad ogni modo, come in tutto, il vostro setting dovete trovarlo dopo aver sperimentato più volte.





# *Riempimento, movimenti con un magnum*



## *Sfumature velate*

Per dovere di cronaca apro una piccola parentesi sulle sfumature e sulle tecniche di lavoro, anche se appena si inizia a tatuare dobbiamo veicolare tempo ed energie ad altro.

Anyway.

Assicuratevi innanzitutto di avere l'attrezzatura giusta. E' inutile che vi mettiате a fare sfumature velate con una color a bobine. Occorre una macchinetta morbida, ed oggi giorno è un lavoro quasi esclusivo delle rotative che, chi più e chi meno, hanno la possibilità di avere la battuta molto soft. Detto questo la tecnica consiste nel sovrapporre layer (in questo caso il layer è la "passata") con diluizioni di pigmento più o meno cariche. Qui si apre un disparato mondo sulla modalità e quantità di diluizioni: c'è chi ne fa 12, chi 8, chi 4, chi 2, ecc. Dipende dalla vostra mano, dall'esperienza, dallo stile e dal singolo soggetto che dovete tatuare. Va da se che più diluizioni si fanno e maggiore sarà la resa chiaroscurale, ci dovete però saper fare ed avere già bene in testa il concetto di chiaroscuro, il che non è sempre detto.

Con questa tecnica si sta sia con l'ago sotto pelle sia in modalità "carezza", entrando e uscendo dalla cute secondo diverse esigenze stilistiche.



## *Sfumature grattate o pepper shading*

Un po' più semplice sul piano tecnico ci sono le cosiddette "pepper shading" o "whip shading" e per quanto siano molto simili nell'esecuzione vengono comunque erroneamente identificate con 2 stili non proprio uguali.

Le pepper shade (sfumature a pepe) o "grattate" sono quelle che in genere si possono osservare nei pezzi traditional o in alcuni neo traditional. L'esecuzione è appastanza semplice e basica: partiamo dal fatto che in genere si utilizza il pigmento puro e con l'ago in questione, in genere un magnum classic, si affonda - alla solita profondità di lavoro - sul punto più scuro della sfumatura e con un movimento relativamente veloce si esce in direzione dell'area più chiara. In questo modo la velocità di esecuzione permetterà al colore pieno (nero ad esempio) di lasciare dei piccoli puntini neri (da qui il pepe) che seguendo le solite esigenze stilistiche danno quel bell'effetto di sfumatura grattata. Errore comunissimo di chi è agli inizi è di non far partire il magnum ben serrato alla linea di riferimento, questo perchè - da inesperti - si ha paura di andare oltre la linea e senza volerlo si parte troppo corti. Nel caso può dare una mano un liner o un round shader.



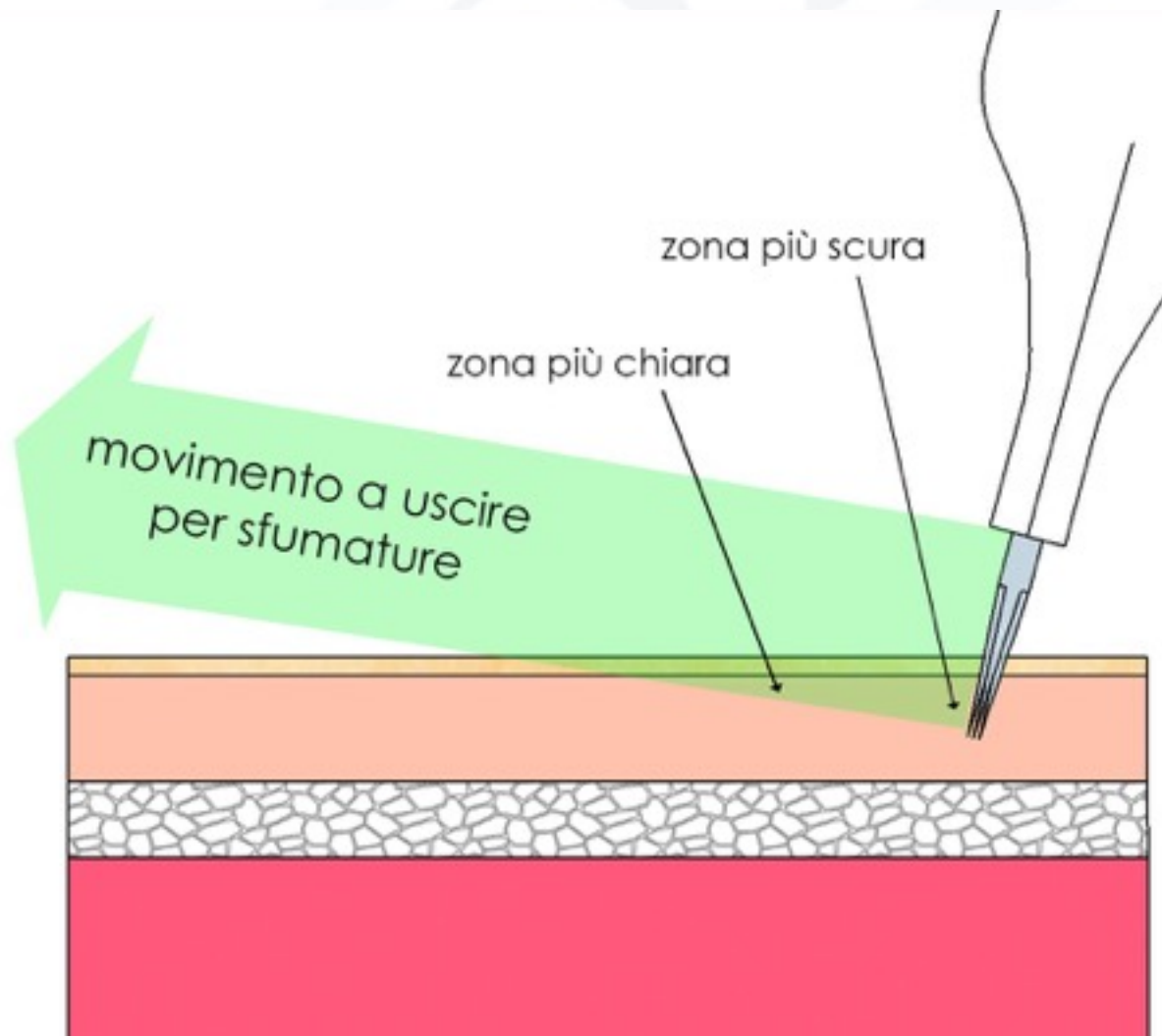
## *Sfumature whip shading*

Evoluzione della grattata è il whip shading (che in termini tecnici è uguale al precedente), che va tanto di moda. Il concetto è il medesimo ma con la variante del pigmento diluito e dell'ago molto piccolo. L'inchiostro ovviamente non avrà senso diluirlo in 12 soluzioni, io stesso quando uso questa tecnica uso al massimo 1 cap nero, 1 cap mezzo nero e mezzo neutro, e 1 cap con poco nero e molto neutro. Questo perchè la necessità di stile e disegno mi veicola verso un approccio chiaroscurale più morbido della grattata classica, e di conseguenza anche la scelta dell'ago sarà fondamentale (personalmente sfumo solo con un 3rl da 0,25). Tecnica decisamente lunga ma con elevata rimediabilità di errore (a meno che l'errore non lo facciate già sulla scelta chiaroscurale o nel progetto)

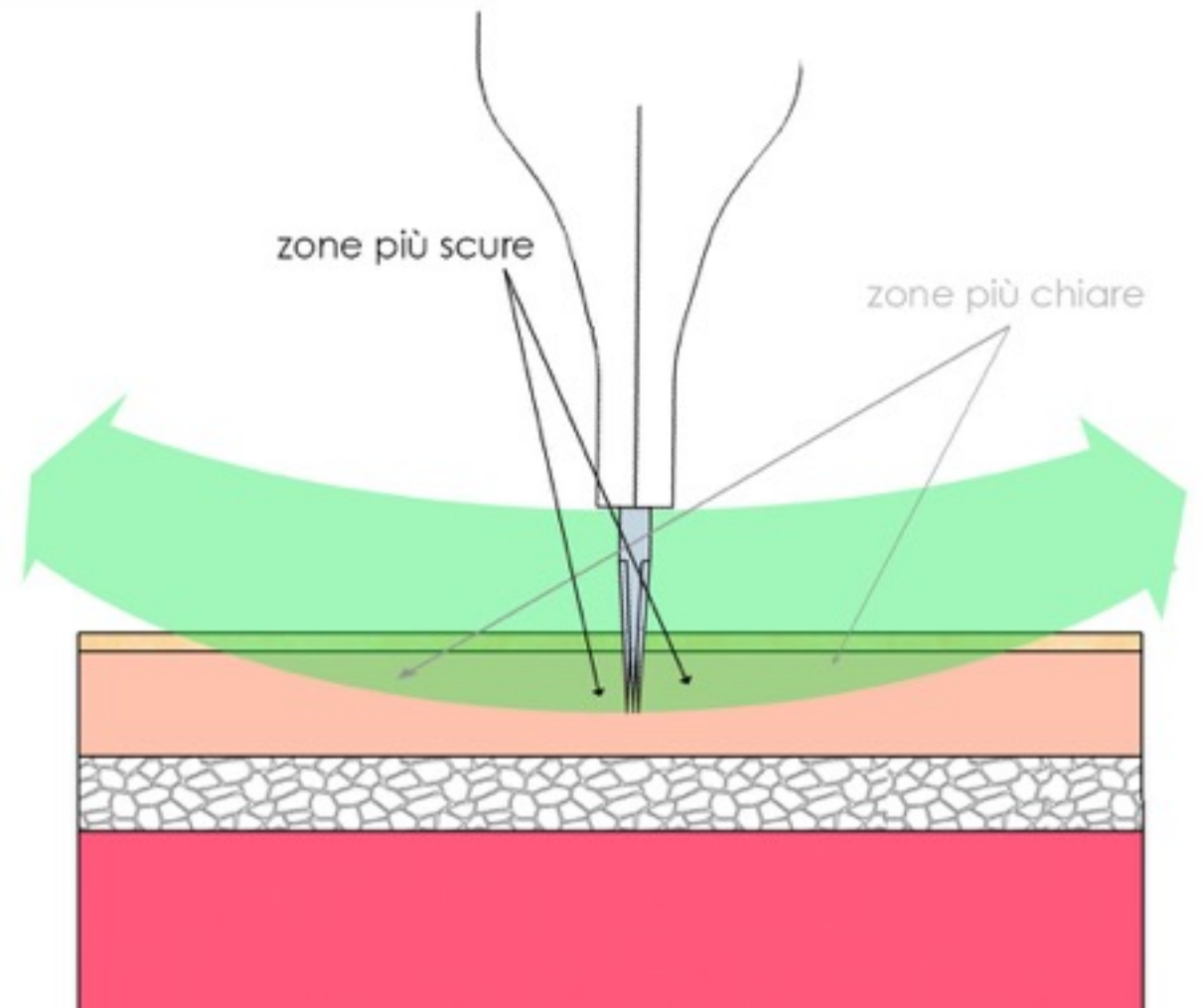




## *Esempi movimento sfumature*



con punto di partenza  
(es. linea o zona già scura)



senza punto scuro  
di partenza





## *Dot work*

Poco da dire sul dot, se non che per eseguire questa tecnica si prediligono delle rotative direct-drive (quindi con l'ago attaccato direttamente all'eccentrico e senza l'ausilio di bielle o braccetti) perchè, a parer di molti e visto che la macchinetta lavora in verticale, sono più efficienti nella penetrazione.



POST TATTOO



## *Fine del tatuaggio*

Finito il vostro bellissimo tatuaggio pazientate qualche minuto e, dopo aver pulito per bene, fatelo ancora spurgare (se lo richiede), ripulitelo poi di nuovo e da asciutto potete procedere con l'impacchettamento.

A volte la zona interessata è molto rossa e irritata, un impacco con l'acqua di rose può aiutare.



## *Impacchettare con la pellicola adesiva*

Le vie da seguire sono 2: pellicola alimentare o pellicola protettiva adesiva, con varie scuole di pensiero su tutti e due i fronti.

Molte le scuole di pensiero. Personalmente faccio spurgare per qualche minuto (soprattutto se la cute è particolarmente lesa o stressata), asciugo bene tutto e applico una pezza di pellicola protettiva adesiva che lì dovrà rimanere per 24/48h, anche qua dipende dal tatuaggio (e ricordo che le case produttrici dichiarano 24h). Fornisco poi il cliente di una pezza supplementare che dovrà essere applicata allo scadere del tempo stabilito.

Togliere la pellicola è un'operazione che va effettuata molto lentamente o si rischia di lesionare la cute o il tatuaggio. Dopo di che ci lava con acqua tiepida, sapone antibatterico e ci si asciuga con un asciugamano pulito o del panno carta, sempre tamponando e asciugando bene.

E si è pronti per un'altra applicazione, se richiesta, o si inizia con un po' di crema.



## *Impacchettare con la pellicola alimentare*

L'alternativa è la pellicola alimentare con cui si avvolge il tatuaggio mettendo o no un velo di vasellina.

Da togliere nelle successive ore e iniziare subito con la crema perchè la pellicola alimentare, al contrario della protettiva adesiva, non è traspirante e la chiusura totale della cute creerebbe un microclima ideale per la proliferazione batterica.

Mi è capitato in passato, seguendo altre famose scuole di pensiero, di fare pezzi saturi e con cute sollecitata allo stress, e di far mettere la pellicola nei 2 o 3 giorni seguenti almeno 3 volte al giorno (in estate anche di più) con il lavaggio accurato tra un'applicazione e l'altra, assolutamente senza crema (inutile se si chiude tutto con la pellicola). Questo permetteva di ritardare l'avvento delle croste, anche se sinceramente non ho mai avuto modo di testarne l'effettiva efficienza.





## *Cicatrizzazione*

La cicatrizzazione è il processo che l'organismo mette in atto per ricostruire i tessuti. Dura circa 3 settimane dove la fase proliferativa (costruzione del tessuto) è nelle prime 2, dopo di che la cute è perlomeno chiusa e si possono - a grandi linee - escludere rischi di infezioni.

Nei 2 o 3 mesi successivi tocca poi all'epidermide rigenerare i suoi 5 strati partendo dal tessuto confinante con il derma (il basale). Questo lo si può notare quando per un paio di mesi da fine cicatrizzazione (chi più, chi meno) il tatuaggio, soprattutto nelle zone più sature e scure, è lucido e lievemente raggrinzito.



## *Croste*

Le croste a volte vengono e a volte no. Di fatto sono una protezione provvisoria che l'organismo genera durante la cicatrizzazione, e la loro comparsa dipende da vari fattori fisiologici o meccanici (es. il tipo di tatuaggio più o meno marcato), e meno male che esiste..

L'unica nostra accortezza è nel tenerle morbide, per evitare che - se troppo secche - possano accidentalmente staccarsi e rovinare una linea o creare un buco nel riempimento. Per questo esistono le famose creme.



## *Crema*

Partiamo con il fatto che il nostro organismo è una macchina bellissima e si autoripara da solo quasi alla perfezione e, l'unico ausilio che gli si possa dare nel caso di un tatuaggio, è di ammorbidire eventuali croste con creme a porzioni molto velate e più o meno unte. Prodotti con pantenolo o burri di karitè vanno generalmente bene, compatibilmente con le intolleranze del singolo soggetto.



## *Quando qualcosa va storto*

A volte può insorgere un'infezione (proliferazione batterica) per svariati motivi:

- cura post tattoo non adeguata dovuta a frizione, ambiente non pulito, contatto con altre sostanze
- intolleranza a qualche pigmento
- cute eccessivamente lesa (a quel punto la cura standard per un tattoo è insufficiente)
- contaminazione durante il tatuaggio, se si tatua in ambiente non pulito o non usano le dovute barriere anticontaminazione (guanti, mascherina, attrezzatura monouso, ecc).

O capita che la zona si può irritare molto, con conseguente insorgere di dermatiti, pustole, brufolini bianchi, insomma un sacco di cose.

E c'è una sola categoria da chiamare: il dermatologi (non di facebook).

Non siete medici, lasciate che problemi del genere vengano seguiti da un professionista, con la salute non si scherza.



# Esercizi

Consiglio, per chi è alle prime armi, di esercitarsi più o meno con questa sequenza:

-1 pezza di cotenna o pelle sintetica stesa sul piano di lavoro e si accende la macchinetta con lo scopo di trovare il proprio comfort nel disegnare con una cosa che vibra in mano. Fare piccole linee, angoli, curve e cerchiolini. Durata, vedete voi ma non serve perdersi chissà quanto tempo perchè è un esercizio più vicino al disegno su carta che su pelle. E' inutile allenarsi per un anno disegnando la Venere del Botticelli, tempo buttato

-2 frutta (o sintetica avvolta su bottiglie), lo scopo è sempre il comfort ma su volumi scomodi e reali quali arance, mele o anche polli. Fare sempre piccole linee, ecc

-3 ad una certa bisognerà iniziare su pelle. Apriti cielo, qua c'è la più variegata selezione di filosofie su quando e come iniziare su pelle.

Lo sapete solo voi, tenete presente che i vostri lavori rimarranno a vita e finchè avete le capacità cognitive di capire che ciò che lasciate su pelle non è ancora all'altezza, eviterete di tatuare cose troppo grandi, troppo complicate per il vostro livello e troppo visibili. Dalla pubblicità negativa non ci si riprende (esempio, tatuate il polso di un'amica, esce un obbrobrio, magari la vostra amica tornerà in futuro ma i suoi conoscenti che avranno chiesto "chi te l'ha fatto" cancelleranno in automatico il vostro nome da un ipotetico, futuro e papabile tatuatore).

Ad ogni modo, se non fate i tronisti o le veline, vale sempre la pena pasticciarsi le cosce, che sono comode come primo approccio su pelle, o se non ce la si sente, iniziamo su pelle altrui (di fiducia) con cose piccole, ripassabili o copribili in futuro.





# DOMANDE E PROBLEMI



# DOMANDE E PROBLEMI

*“lo stencil non rimane”*

*sgrassare bene la pelle è fondamentale, e prima di iniziare il lavoro aspettare sempre 5/10 minuti che secchi per bene*

*“lo stencil si cancella in fretta”*

usa la vasellina prima di appoggiare l'ago sulla pelle, basta un velo leggero, e con il panno carta tampona leggermente. Ricorda di iniziare sempre dal basso e dal lato della tua mano dominante (esempio, se sei destrorso, inizia in basso a destra, in modo da salire e appoggiare la mano dove sei già passato con l'ago)

*“l'ago balla troppo dentro il tip”*

aggiungi un elastico o serra di più il tendiagio (per alcune rotative), stando attenti di non far perdere efficienza alla macchinetta



*“l'ago non buca la pelle”*

## DOMANDE E PROBLEMI

- tirare bene la cute! Provate a punzecchiare un palloncino sgonfio e uno bello gonfio, quale si buca con più facilità? Direi quello con la superficie più tirata.
- aumenta il voltaggio dell'alimentatore, vuoi perchè non tutte le pelli sono uguali in spessore ed elasticità o vuoi perchè monti un ago che impegna più del solito la macchinetta
- controlla il setting dell'attrezzatura, guarda se hai spuntato l'ago, se hai una macchinetta a bobine controlla che la vite di contatto sia serrata il giusto (non poco o perde colpi, non troppo ho zampilla fino a consumare la molla) e che suoni bene all'orecchio, se hai una rotativa controllane l'eventuale battuta

*“l'ago si inceppa sotto cute”*

- profondità di lavoro eccessiva. Se si finisce con l'ago nell'ipoderma (strato adiposo sotto il derma), oltre alla possibile linea scoppiata se parliamo di linee, facilmente l'ago avrà dei tentennamenti che nel caso di macchinette a bobine saranno più pronunciati in quanto la forza di battuta di una rotativa (avendo il principio perpetuo di rotazione e non di resistenza elettromagnetica) può accusarne un po' meno il difetto
- tirare bene la pelle, questo perchè la cute non tirata risulterà più elastica e irregolare, causando l'inceppamento o in alcuni casi addirittura la non penetrazione facendo rimbalzare l'ago
- eccessiva velocità, capita solo per dei movimenti rapidi a “graffio” dove ci si può incastrare anche per la profondità di lavoro non facile da mantenere per la rapidità dell'atto



# DOMANDE E PROBLEMI

*“l'ago buca la pelle ma rilascia poco colore”*

- controlla l'escursione dell'ago fuori dal tip, se troppo lontano faticherà a rilasciare inchiostro a sufficienza
- stai andando troppo veloce o troppo superficiale o devi smanettare con il voltaggio

*“la linea non è solida e regolare”*

- profondità di lavoro insufficiente, se passiamo sulla pelle in punta d'ago, il pigmento arriverà in maniera insufficiente nel derma e ci sarà un effetto “ghost”
- eccessiva velocità, anche alla profondità giusta il pigmento non ha tempo di inserirsi sotto cute, lasciando anche qua un effetto “ghost” pure peggiore dell'altro
- inclinazione della macchinetta, se troppo laterale genererà diversi spessori





# DOMANDE E PROBLEMI

*“nel riempimento sanguina molto”*

appurato che il cugino che state tatuando non sia un alcolizzato o non presenti qualche disfunzione ematica, in genere succede perchè i varchi che state aprendo sulla cute sono smisurati nei confronti di quanto la cute riesca a trattenere il sangue. Questo perchè siete passati più volte nello stesso punto, o avete un setting (battuta, voltaggio, ecc) eccessivamente aggressivo, o un ago spuntato, o una velocità di lavoro errata, o la profondità di lavoro errata.

Ad ogni modo, lasciate spurgare e fate riposare la cute lesa, passate ad un'altra zona per poi tornare dove prima sanguinava (che siano 10 minuti o 60, valutate voi). Ricordate che intestardirsi a riempire una zona che spurga non fa altro che diluire il pigmento con i liquidi dell'organismo (sangue e essudato) rallentandovi e stressando la pelle ulteriormente

*“nelle sfumature sanguina molto”*

vale lo stesso discorso del riempimento, anche se qui c'è la complicità della pelle che tra sangue e irritazione non rende possibile la gestione delle sfumature leggere e velate. Per questo la tecnica con sovrapposizione di layer, che sia realistico, neo trad o altro, andrebbe approcciata quando sia ha una minima confidenza con la cute che, ricordiamo, è sempre in cima alle nostre priorità

