

Dayane Pepler

**FLASHBOOK: CRIAÇÃO E APRESENTAÇÃO
DE ILUSTRAÇÕES PARA TATUAGEM**

Projeto de Conclusão do Curso de Graduação submetido ao Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do Grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Chrystianne Goulart
Ivanóski

Florianópolis
2020

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca
Universitária da UFSC.

Peppler, Dayane

Flashbook: criação e apresentação de
ilustrações para tatuagem / Dayane Peppler ;
orientadora, Chrystianne Goulart Ivanóski, 2020.
97 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2020.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design. 3. Tatuagem. 4.
Ilustração. 5. Flashbook. I. Ivanóski,
Chrystianne Goulart. II. Universidade Federal de
Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Dayane Pepler

**FLASHBOOK: CRIAÇÃO E APRESENTAÇÃO
DE ILUSTRAÇÕES PARA TATUAGEM**

Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Bacharel em Design”, e aprovado em sua forma final pelo Programa de Graduação em Design.

Florianópolis, 3 de dezembro de 2020.

Prof^a. Marília Matos Gonçalves,
Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Chrystianne Goulart Ivanoski, Dra. Orientadora (UFSC)
Prof. Douglas Luiz Menegazzi, Dr. (UFSC)
Prof. Mayara Atherino Macedo, Dra. (UFSC)

Prof. Dr. Chrystianne Goulart Ivanóski.
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente aos meus pais que sempre me apoiaram e acreditaram em mim desde os meus primeiros passos e minhas primeiras decisões.

Quero também agradecer aos meus amigos, que estiveram nos meus momentos mais difíceis e me deram forças para continuar em meio ao caos em que minha vida estava entre o projeto e a profissão. Agradeço especialmente às minhas amigas Maria Eduarda e Jéssica por estarem tão perto, tornando meus dias melhores, me motivando e me inspirando. Minha amiga Ana, por seus conhecimentos que me direcionaram e foram fundamentais para não me perder ao longo do projeto, e principalmente na minha graduação. E por fim, minha amiga Ariane, por me ouvir e me encorajar de que tudo isso seria possível. Todas essas mulheres são inspirações, não só para esse projeto, mas para a minha vida toda.

Agradeço ao Vinícius por ter sido tão incrível e importante na minha vida e nesses últimos dias de projeto – seu incentivo me impulsionam a querer evoluir sempre.

Além disso, também deixo meu agradecimento às pessoas que não estão mais presentes na minha vida, mas que tiveram papel importante na minha construção como pessoa, profissional e também na criação deste projeto.

Por fim, agradeço imensamente aos professores que foram essenciais na minha trajetória dentro da UFSC, e também à minha orientadora Chrys, que me deu suporte para que todo esse projeto pudesse existir e assim tornar realidade uma vontade antiga de querer tatuar.

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso visou desenvolver um *flashbook* de ilustrações para tatuagem. O desenvolvimento deste PCC, no qual foi utilizado a metodologia de Bruce Archer, abrangeu a parte de criação gráfica/estética, escolha de cor, desenvolvimento do estilo de ilustração, escolha tipográfica e diagramação para a apresentação das ilustrações em um catálogo, levando em conta os processos da tatuagem, público alvo e as necessidades que a área possui hoje. Foram feitas pesquisas sobre o público-alvo, seus gostos e preferências, assim como também pesquisas sobre a história da tatuagem, o cenário atual e o design como ferramenta para criação de ilustrações. Todo esse esforço procurou responder a pergunta: como criar um *flashbook* de ilustrações para tatuagem através das metodologias de design? Foram explorados estilos de ilustração, bem como a sua aplicação para tatuagem, identidades e conceitos. Após o desenvolvimento da parte teórica, partiu-se para a parte prática, onde foram desenvolvidas ilustrações para tatuagem, que assim se apresentaram em forma de uma espécie de catálogo, chamado *flashbook*, desenvolvido e diagramado de acordo com a identidade e os conceitos criados a partir de pesquisas. O projeto teve como resultado ilustrações com estilo e identidade voltadas para a tatuagem, que se apresentam em um *flashbook*, chamado *Blackbird*.

Palavras-chave: Ilustração, Desenho, Tatuagem, Estilo, Design.

ABSTRACT

This course completion project aimed to develop a flashback of tattoo illustrations. The development of this PCC, in which Bruce Archer's methodology was used, covered the part of graphic / aesthetic creation, color choice, development of the style of illustration, typographic choice and diagramming for the presentation of the illustrations in a catalog, taking into account the tattoo processes, target audience and the needs that the area has today. Research was conducted on the target audience, their tastes and preferences, as well as research on the history of tattooing, the current scenario and design as a tool for creating illustrations. All this effort sought to answer the question: How to create a Flashbook of illustrations for tattoos using design methodologies? Based on this question, styles of illustration were explored, as well as their application to tattoos, identities and concepts through illustrations. After the development of the theoretical part, we moved on to the practical part, where illustrations for tattoo were developed, which thus presented themselves in the form of a kind of catalog, called a flashback, developed and diagrammed according to the identity and concepts created by research. The project resulted in illustrations with identity focused on the tattoo, which are presented in a flashback, entitled Blackbird.

Keywords: Illustration, Draw, Tattoo, Style, Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Metodologia de Archer	16
Figura 2 – Metodologia adaptada de Archer	17
Figura 3 – Marinheiro e suas tatuagens	20
Figura 4 – Estilo de tatuagem atual	21
Figura 5 – Tatuagem em estilo Aquarela	22
Figura 6 – Tatuagem em estilo Pontilhismo	23
Figura 7 – Tatuagem em estilo <i>Old School</i>	24
Figura 8 – Tatuagem em estilo <i>Blackwork</i>	25
Figura 9 – Tatuagem em estilo <i>New School</i>	26
Figura 10 – Tatuagem em estilo Fineline	27
Figura 11 – Tatuagem em estilo Realista	27
Figura 12 – Tatuagem de Bruno Brasil	29
Figura 13 – <i>Instagram</i> Bruno Brasil	30
Figura 14 – Tatuagem de mulheres por Bruno Brasil	31
Figura 15 – Tatuagem coração por Bruno Brasil	31
Figura 16 – Tipografia aplicada na ilustração por Bruno Brasil	32
Figura 17 – Tatuagem por Yara Floresta	33
Figura 18 – <i>Instagram</i> de Yara Floresta	33
Figura 19 – Tatuagem de meninas por Yara Floresta	34
Figura 20 – Tatuagem por Desgosto	35
Figura 21 – <i>Feed</i> do <i>Instagram</i> de Desgosto	35
Figura 22 – Tatuagem por Bya Brasil	36
Figura 23 – <i>Feed</i> do <i>Instagram</i> de Bya Brasil.	37
Figura 24 – Prints de Bya Brasil	37
Figura 25 – <i>Instagram</i> de Vinnie	41
Figura 26 – Ilustrações disponíveis no <i>stories</i> do <i>Instagram</i> de Vinnie	42
Figura 27 – Ilustrações disponíveis no <i>feed</i> do <i>Instagram</i> de Vinnie	42
Figura 28 – <i>Flash Sheet</i> de Vinni	43
Figura 29 – Pintura de Vinnie	43
Figura 30 – <i>Instagram</i> de Bruna	44
Figura 31 – Ilustrações nos destaques do <i>Instagram</i> de Bruna	45
Figura 32 – <i>Instagram</i> de Augusto	46
Figura 33 – Ilustrações nos destaques do <i>Instagram</i> de Augusto	46
Figura 34 – <i>Flash Sheet</i> de Augusto	47
Figura 35 – <i>Flash Book</i> de Augusto	47
Figura 36 – Gráfico de respostas da questão 3 do questionário	51

Figura 37 – Gráfico de respostas da questão 9 do questionário	52
Figura 38 – Painel conceito Tradicional	56
Figura 39 – Painel conceito <i>Blackwork</i>	57
Figura 40 – Painel conceito Soturno	58
Figura 41 – Painel conceito Demonstrativo	58
Figura 42 – Esboços das ilustrações	61
Figura 43 – Traços das ilustrações	62
Figura 44 – Esboço ideal para o catálogo	63
Figura 45 – Ilustrações finalizadas	64
Figura 46 – Testes de impressão no material transparente	65
Figura 47 – Testes de aplicação do material na pele	65
Figura 48 – Tabela de aproveitamento	66
Figura 49 – Tabela de definição tipográfica.	67
Figura 50 – Tipografia Adelle	68
Figura 51 – Tipografia <i>Blackbird</i> .	69
Figura 52 – Tabela adaptada de Bringhurst	71
Figura 53 – Aplicação da coluna e margens no Indesign	72
Figura 54 – Formato final do <i>Flashbook</i> .	73
Figura 55 – Paleta de cores.	73
Figura 56 – Espelho de publicação	76
Figura 57 – Tabela de dados técnicos	77
Figura 58 – Layout das páginas no <i>Indesign</i>	78
Figura 59 – Capa do projeto no <i>Illustrator</i>	78
Figura 60 – <i>Mock-up</i> da capa	79
Figura 61 – <i>Mock-up</i> da página <i>Blackwork</i>	80
Figura 62 – <i>Mock-up</i> da página <i>TheBirth</i>	80
Figura 63 – <i>Mock-up</i> da página <i>Consciousness</i>	81
Figura 64 – <i>Mock-up</i> da página <i>Born</i>	81
Figura 65 – <i>Mock-up</i> da página final	82
Figura 66 – Exemplo de aplicação	82

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	09
SUMÁRIO	11
INTRODUÇÃO	15
1.1 OBJETIVOS	15
1.1.1 Objetivo Geral	15
1.1.2 Objetivos Específicos	15
1.2 DELIMITAÇÃO DE PROJETO	15
1.3 METODOLOGIA PROJETUAL	15
2 FASE ANALÍTICA	20
2.1 BRIEFING	20
2.1.1 Breve história da tatuagem	20
2.1.3 Estilos	22
2.2 ANÁLISE DE CONCORRENTES E SIMILARES	28
2.2.1 Análise de representações gráficas	28
2.2.2 Análise de catálogos	39
2.2.3 Entrevista com tatuadores	48
2.2.4 Questionário e entrevista com o público alvo	50
2.3 DEFINIÇÃO DE CONDICIONANTES	53
2.3.1 Ilustração	53
2.3.2 Conceitos	53
2.3.3 Estilo	55
2.3.4 Apresentação	55
3 FASE CRIATIVA	56
3.1 FORMULAÇÃO DE IDEIAS	59
3.2 CONSTRUÇÃO E ESCOLHA DE IDEIAS	59
3.2.1 Ilustrações	59
3.2.2 Demonstrativo	62
3.3 FORMALIZAÇÃO DA IDEIA	64
3.4 CONSTRUÇÃO GEOMÉTRICA	66
3.4.1 Predefinição da forma da página	66
3.4.2 Definição da tipografia	67

3.4.3	Definição da entrelinha	69
3.4.4	Determinação do módulo	69
3.4.5	Dimensionamento da Forma da Página e Grade	69
3.4.6	Representação do Diagrama (Colunas e Margens)	70
3.4.7	Formato da página	73
3.4.8	Paleta de cores	73
3.5	VERIFICAÇÃO	74
4	FASE EXECUTIVA	74
4.1	DESENVOLVIMENTO	74
4.1.1	Suporte	74
4.1.2	Acabamento	75
4.1.3	Encadernação	75
4.1.4	Espelho de publicação	76
4.1.5	Dados técnicos	77
4.1.6	Layout	77
4.2	MATERIALIZAÇÃO	79
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	83
	REFERÊNCIAS	85
	APÊNDICE A – Questionário com público-alvo	89
	APÊNDICE B – Entrevista com tatuadores	90

INTRODUÇÃO

Tatuagens profissionais são formas de representação gráfica realizadas sobre a pele humana. Podem ser definidas como uma alteração ou modificação permanente da pele, que tem objetivo de promover uma informação simbólica sobre uma determinada informação dentro da sociedade (SELES, 2016). As mensagens visuais inscritas sobre a pele humana podem representar muito mais que a personalidade do portador. Podem comunicar afetos, inclusão ou exclusão em grupos sociais, vertentes ideológicas, conceitos e as mais diferentes formas de se expressar.

Analisando a história da tatuagem, pode-se verificar também a sua importância como um trabalho milenar e que sempre esteve presente na sociedade como forma de comunicar e assim também simbolizar algo. Múmias egípcias do sexo feminino, como a de Amunet, que teria vivido entre 2160 e 1994 a.C. e foram encontradas com traços e pontos inscritos na região abdominal – indício de que a tatuagem, no Egito Antigo, poderia ter relação com cultos à fertilidade (ABRIL, 2011). Entre 509 aC e 27 aC, os imperadores romanos determinaram que, para não serem confundidos com súditos mais bem afortunados, prisioneiros e escravos fossem tatuados. Ao longo do tempo, constata-se a aplicação da tatuagem em práticas religiosas de transcendência, gerando uma distinção social positiva sobre o usuário (KURY & VALENÇA, 2000 apud RODRIGUEZ, et al., 2014). No entanto, por um longo período, esta forma de linguagem foi empregada por grupos marginalizados (como criminosos, prostitutas e outros), o que disparou um discurso de descréditos sobre o usuário, refletindo até mesmo os dias de hoje (GOFFMAN, 1988 e FERREIRA, 2004 apud RODRIGUEZ, et al., 2014). Nas décadas de 1950 e 1960, surgiram novas associações da tatuagem com os roqueiros e hippies, associados a propostas políticas, éticas e estéticas contrárias às normas sociais, no intuito de rebeldia e rompimento de regras. A partir do século XXI, se envolve com a cultura dominante e passa a ser vista como forma de expressão, adquirindo maior acatamento social e ampliando mais a disponibilidade de materiais, uma vez que o corpo é, em algumas vezes, tratado como obra de arte (RODRIGUEZ, et al., 2014).

De um modo geral, de acordo com todas essas observações históricas, nossos corpos sempre foram comunicadores de algo, e como já mencionado, essas comunicações através de tatuagens apresentavam

os mais variados significados. Dito isso, como toda comunicação, a tatuagem, para transmitir a sua mensagem, se utiliza de signos. Dentro da semiótica, de acordo com Ribeiro (2015), signo é a representação de algo que atribuímos valor, significado ou sentido. Quando observarmos os signos, automaticamente atribuímos sentido para eles, esse processo é a compreensão de algo, formada através de um estímulo físico que gera entendimento. Acontece através da relação “EU” e “OUTRO/ALGO”. Dessa forma, se podemos comunicar as mais variadas mensagens através da tatuagem e seu conjunto de signos, temos uma abertura para o design entrar em ação.

A etimologia da palavra design já revela a natural proximidade entre design e os signos, estudados pela semiótica. Se adotarmos o ponto de vista da semiótica, o trabalho do designer sempre envolve a ação de signos, ou seja, semiose: um processo pelo qual signos são criados a partir da síntese e desenvolvimento de outros signos (ROMANINI, 2002). Sendo assim, o design, por meio de metodologias, proporciona a criação e articulação desses signos, signos esses que também são encontrados na tatuagem, por se tratar de uma comunicação visual.

Levando em consideração esse contexto, entende-se uma relação de muita proximidade entre as áreas e perceptível oportunidade, inclusive, de atuação em conjunto. O papel de um designer nessa relação pode ser de um protagonista, atuando como criador de representações gráficas para serem aplicadas na pele, como também de um coadjuvante, entendendo as necessidades e identificando oportunidades de melhoria na apresentação desses desenhos ou ilustrações, antes da sua aplicação na pele.

Portanto, neste projeto buscou-se entender o universo contextual da tatuagem, seus estilos, aspectos sintáticos e cenário atual, a fim de produzir representações gráficas para aplicação na pele, que comunicassem conceitos, uma temática e expressões autorais. Além disso, foram levantados os diversos formatos onde esses desenhos ou ilustrações são apresentados aos possíveis clientes, a fim de construir um material gráfico que facilitasse o processo decisório de aplicação na pele.

A proposta deste projeto visa criar um *Flashbook* – ou também conhecido como catálogo, e as suas ilustrações para tatuagem através da metodologia criativa de Archer.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Criar um *Flashbook* e suas ilustrações baseando-se em princípios do Design Gráfico.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Compreender a importância de conceitos para ilustrações voltadas para tatuagens;
- Identificar o público-alvo por meio de um questionário e entender suas necessidades e preferências;
- Entender como concorrentes/similares criam através de análises de seus desenhos e ilustrações e formatos de apresentação ao cliente.

1.2 DELIMITAÇÃO DE PROJETO

Este Projeto de Conclusão de Curso delimitou-se a desenvolver, através de um projeto de Design Gráfico, um *Flashbook* e ilustrações para tatuagem.

Não faz parte do desenvolvimento do projeto a aplicação final desses desenhos por meio de tatuagem na pele.

1.3 METODOLOGIA PROJETUAL

Para melhor organizar as questões que envolvem um projeto de Design, é de extrema importância que se utilize uma metodologia. O método envolve instrumentos de planejamento, coleta de dados, análise e síntese, sistematizando e organizando as informações, criando etapas que ajudarão o designer em seu processo projetual e visam evitar erros que ocorrem como a utilização de métodos informais, enquanto auxiliam o pensamento criativo (PAZMINO, 2009). Outras vantagens do uso de uma metodologia são o fato de estimular a pensar além da primeira solução que vem à mente do designer e exteriorizar o pensamento de design, extraindo o pensamento e os processos mentais,

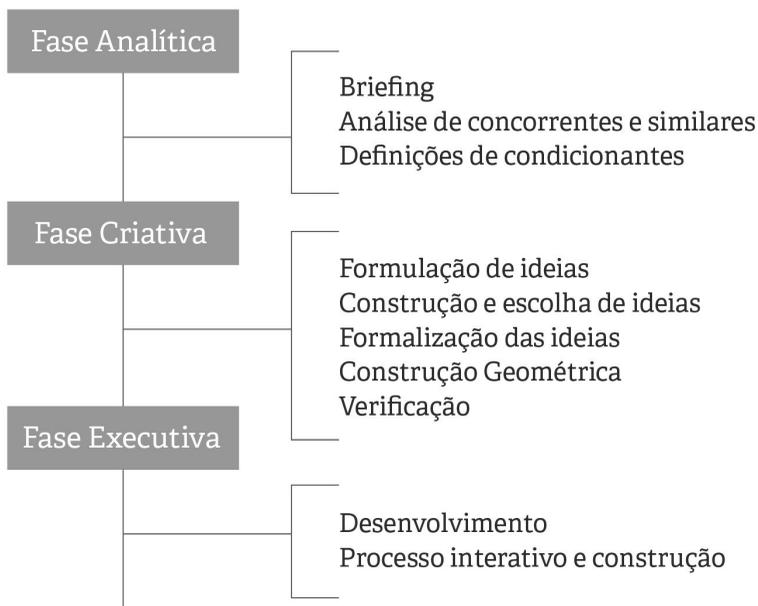
colocando-os em gráficos e esquemas. A metodologia-base escolhida para este projeto é proposta por Archer (FUENTES, 2006) que apresenta seu processo de Design em três fases e subdividida em processos, conforme a figura 01. Para esse projeto foi necessário adaptar a metodologia adicionando subetapas que facilitaram a execução do mesmo. Nessa adaptação, às três fases principais (Analítica, Criativa e Executiva) foram mantidas, mas as sub-etapas contidas dentro delas foram modificadas, e passaram a compreender os seguintes passos representados no fluxograma da figura 02.

Figura 1: Metodologia de Archer.



Fonte: Vigha (2019).

Figura 2: Metodologia de Archer.



Fonte: a autora (2019)

Fase Analítica – foi a parte principal da primeira fase do projeto, na qual se trabalhou a definição das diretrizes e os objetivos que seriam alcançados com o projeto; elaboração e definição sobre o conteúdo que seria analisado durante as pesquisas.

- **Briefing:** Nesta primeira fase foi reconhecida todas as informações necessárias sobre a necessidade da empresa/cliente, no caso deste PCC, equivale à escolha do tema do projeto, já que não houve um cliente. Nesta fase há o entendimento e um recolhimento de dados acerca do tema, como o histórico e o atual cenário e suas problemáticas.
- **Análise de Concorrentes/Similares:** foi a sistematização e classificação das informações obtidas, para organizar a próxima

etapa. Para coletar as informações para esse projeto foram feitas pesquisas sobre o tema proposto, seleção de concorrentes e similares e questionário informal realizado com o público que foram analisados e organizados na sequência.

- **Definições de condicionantes:** onde foi estabelecido os parâmetros e diretrizes a seguir no projeto (conceitos, estilos e formato de apresentação).

Fase Criativa – é quando se inicia a parte prática do projeto, tomando como base as informações recolhidas na fase anterior, desenvolvendo as ideias e selecionando as melhores para chegar em uma solução.

- **Formulação de ideias:** foram criados painéis visuais para referência seguindo as definições estabelecidas na primeira fase.
- **Construção e escolha de ideias:** definiu-se uma temática e gerou-se ideias e esboços em grande quantidade para conseguir chegar em um melhor resultado de acordo com os requisitos. Na ilustração, as ideias geraram composições. A etapa também foi responsável pela escolha do conjunto de ideias mais adequadas, que cumpriram com as condições estabelecidas anteriormente para o projeto.
- **Construção Geométrica:** nesta etapa foi construída a geometria das páginas do projeto, definindo a tipografia, tamanho do módulo, tamanho das páginas e paleta de cores.
- **Formalização da Ideia:** essas ideias escolhidas foram polidas, para estabelecer possíveis propostas a serem defendidas na última etapa, na verificação.
- **Verificação:** comprovou que os resultados obtidos anteriormente cumprem com os requisitos de projeto.

Fase Executiva – as ideias seriam apresentadas ao cliente e, ou o projeto seria aprovado ou passaria por modificações. Como foi um projeto autoral, a validação foi feita por meio das pesquisas anteriores.

- **Desenvolvimento:** o projeto foi refinado e finalizado

- **Materialização:** foi apresentado o projeto final através da implementação do mesmo em *mock-ups*, para visualizar o resultado e também a sua impressão.

Em relação a este projeto de conclusão de curso as etapas de apresentação ao cliente foram substituídas pela validação por meio dos requisitos pré-estabelecidos do projeto, devido ao fato de ser um projeto autoral e não possuir um cliente. A seguir o desenvolvimento foi dividido entre Fase Analítica, Criativa e Executiva.

2 FASE ANALÍTICA

2.1 BRIEFING

2.1.1 Breve história da tatuagem

A análise histórica da tatuagem é necessária quando se quer comprovar a sua importância como uma comunicação visual. Além disso, quando é proposto criar algo, é importante olhar para o passado e ver como o tema abordado se comportou ao longo do tempo e como esse histórico impacta na sua representação atual. É preciso lembrar que as tatuagens se moldaram ao longo do tempo, e que além dos mais significados que já teve dentro de culturas e sociedades, as suas técnicas e o avanço da tecnologia também influenciou no seu estado atual.

Lise (2010) afirma que a nomenclatura “tatuagem” tem como base o termo taitiano “tatau” que significa “ferida, desenho batido”. Em inglês o “tattoo” foi introduzido pelo explorador inglês James Cook. A prática da tatuagem no Ocidente tem passado por distintos contextos sociais. Inicialmente, como arte "exótica", foi introduzida pelos viajantes e pelos marinheiros do século XVIII que, seduzidos por esta arte corporal praticada por distintos povos aborígenes (especialmente os das ilhas do Pacífico), começaram a tatuar seus próprios corpos (PÉREZ, 2006)

Figura 3: Marinheiro e suas tatuagens.



Fonte: Google (2019)

Posteriormente, no século XIX e no início do século XX, setores marginais da sociedade, como presidiários, meretrizes e soldados, apropriaram-se da tatuagem, que alcançou especial importância nos ambientes dos cárceres, onde foi conhecida popularmente como a "flor do presídio" (GROGNARD, 1992). A passagem por esse tipo de universo social fez com que a tatuagem começasse a ser identificada como marca de marginalidade, atuando em um duplo sentido: como meio e como estigma social.

No ano de 1967, tribos urbanas roqueiros, motoqueiros, hippies e, de maneira mais radical, os punks e os skins foram apropriando-se desse imaginário, adotando a tatuagem como uma marca corporal através da qual ostentavam publicamente sua vontade de romperem com as regras sociais (PIERRAT 2000; LE BRETON 2002).

O sentido estigmatizado do uso da tatuagem começa a mudar a partir dos anos 1980, com o estabelecimento de modernas lojas exclusivas (dotadas de equipamentos especializados, materiais descartáveis e diferentes meios de promoção), a profissionalização de seus praticantes, o melhoramento da técnica e, sobretudo, as novas formas de conceber o corpo como obra-prima de construção do sujeito e aberto às transformações (LE BRETON, 1995). A tatuagem torna-se, assim, uma das opções estéticas procuradas pelas novas gerações.

Figura 4: Estilo de tatuagem atual.



Fonte: Pinterest (2019)

2.1.2 Estilos

Dentro do universo da tatuagem, existe uma grande variedade de estilos que se moldaram ao longo do tempo. Esses estilos se manifestam de formas diferentes, de contornos grossos a traços delicados e realistas, cada um atribui uma personalidade ao trabalho proposto. E para que se entenda esse universo, é preciso entender os principais estilos presentes, e como se aplicam.

a) Aquarela

O estilo Aquarela ou *Watercolor* é um dos estilos de tatuagem populares atualmente. Sua inspiração veio da técnica de pintura usada no papel.

Para Moraes (2018), se assemelham ao traço fluido feito com tinta aquosa, dando o efeito de delicados borrões. É uma técnica de preenchimento, ou seja, pintura de uma tatuagem. São traços únicos e nada óbvios. Se faz efeitos de respingos, manchas leves e fusões de cores para se montar uma imagem, complementando a tatuagem escolhida.

Figura 5: Tatuagem em estilo Aquarela



Fonte: Pinterest (2019).

b) Pontilhismo

Conhecido também como *Dotwork*, é uma técnica de preenchimento diferenciada que demanda tempo, perfeição e precisão. O Pontilhismo na tatuagem se popularizou na década de 90, na Europa, mas é herdeira do Impressionismo, da França, século XIX: é considerado um movimento pós-impressionista e está relacionado ao momentâneo e em mostrar as impressões do artista em relação ao meio em que vivia (TATTOO2ME, 2017)

O estilo se caracteriza pela justaposição dos pontos para que seja criado o efeito de profundidade, permitindo a criação de sombras. Em geral, utiliza-se a cor preta para criar mais profundidade nos trabalhos.

Figura 6: Tatuagem em estilo Pontilhismo



Fonte: Pinterest (2019).

c) Old School

O *Old School*, ou Tradicional, é o estilo mais antigo da tatuagem ocidental. Sua paleta de cores limitada e os traços firmes e grossos marcam pessoas do mundo inteiro desde o início do século XX. (TATTOO2ME, 2017).

O estilo se caracteriza por tatuagens grandes, com contornos e traços grossos em cor preta, e uma paleta bem limitada de cores, basicamente amarelo, verde, azul e vermelho. Para que ficasse nítida e durasse por muito tempo, as composições eram grandes e as linhas

grossas (TATTOO2ME, 2017). Atualmente, há tatuadores que limitam ainda mais a sua paleta, utilizando somente a cor preta, adicionando o estilo *Blackwork*.

Figura 7: Tatuagem em estilo Old School



Fonte: *Instagram @bobeustattoo* (2019).

d) *Blackwork*

Essa é uma tendência no mundo da tatuagem que não é tão recente quanto a Aquarela. Sua história até pode se confundir com o surgimento da própria tatuagem, já que os primeiros trabalhos feitos em pele eram na cor preta. Antigamente, como existiam poucas alternativas do uso de tintas coloridas, a maioria das tatuagens era feitas com tinta preta. Mas, com o passar dos anos, o uso do preto possibilitou inúmeras possibilidades. (MORAES, 2019) Resumidamente, a técnica em *Blackwork* são tatuagens feitas em preto. “Trabalho em preto”, como seu próprio nome diz.

Em geral, esse tipo de trabalho é bastante carregado em preto e se destaca pelas suas mais variadas técnicas aplicadas, como o *Whipshade*, por exemplo, que substitui o sombreado tradicional opaco e aplica pequenos pontilhados no sombreado.

Figura 8: Tatuagem em estilo *Blackwork*



Fonte: *Instagram @planoc* (2019).

e) *New School*

Esse estilo se assemelha ao *Old School*, já que se utiliza dos elementos típicos do estilo, como andorinhas, corações, águias, âncoras, etc. Porém, se difere bastante na técnica, como nos contornos mais finos, mescla de cores, transição entre cores, imagens mais fiéis ao mundo real e sombreamento, entre outras coisas.

De acordo com Lobo (2018), como o estilo é praticamente inspirado no *Art Nouveau*, é comum perceber muitas linhas ornamentadas, sempre de uma forma suave, criando uma sensação de movimento, podendo se utilizar deste recurso para direcionar a visão do expectador para o local desejado e consequentemente deixando o trabalho com muita elegância.

Figura 9: Tatuagem em estilo *New School*

Fonte: Tattoo2me (2017).

f) *Fineline*

O estilo é bem recente e popular por ser mais discreto entre os demais. Com os grandes avanços na área de materiais para a tatuagem, como agulhas e máquinas tornou-se possível fazer linhas cada vez mais precisas e mais finas, e nas últimas décadas esse estilo de tatuagem conquistou o coração de muitas pessoas que antes não pensavam em ter uma tatuagem pois achava os traços grosseiros ou muito chamativos. (TATTOO2ME, 2017)

O estilo se caracteriza por linhas finas e em geral os trabalhos são feitos em preto. Em geral, os trabalhos são pequenos, simples e minimalistas.

Figura 10: Tatuagem em estilo *Fineline*

Fonte: Pinterest (2019).

g) Realismo

O estilo tem o objetivo de produzir tatuagens mais reais possíveis de personagens, animais, objetos, etc. Para Tavares (2018), o grande desafio desse estilo de tatuagem é conseguir combinar as cores usadas na tatuagem com o tom de pele da pessoa tatuada para que a imagem fique a mais perfeita possível. Nessa categoria de tattoo muitas vezes são feitas imagens de animais como leão, tigre, gorila, urso, lobos, entre outros. Além de animais, no realismo colorido também é muito comum tatuagens de rostos de pessoas e objetos do dia a dia.

Figura 11: Tatuagem em estilo Realista



Fonte: Pinterest (2019).

2.2 CONCORRENTES E SIMILARES

2.2.1 Análise de representações gráficas

Como foi possível entender anteriormente, existem muitos estilos de tatuagens presentes no mundo. Logo, como conseguir seguir um caminho de estilo de ilustrações voltadas para tatuagem? Além das influências pessoais da autora, a análise de concorrentes e similares se faz necessária: mais do que compreender quem são os concorrentes e como estão posicionados, a análise possibilita que novas ideias surjam, melhorias sejam implementadas (GAUBERT, 2019).

Essa análise teve como foco aspectos qualitativos das representações gráficas de tatuadores, como desenhos, ilustrações e tatuagens que possuem influência do design ou não. Entre os aspectos analisados estão:

- Estilo das representações gráficas;
- Aspectos sintáticos

De acordo com Dondis (1991), para analisar e compreender a estrutura total de uma linguagem visual, é conveniente concentrar-se nos elementos visuais individuais, um por um, para um conhecimento mais aprofundado de suas qualidades específicas. Logo, para analisar o estilo das tatuagens, foi considerado todos já mencionados anteriormente, e assim, com base nas características identificadas, as tatuagens foram classificadas. Já para a análise de aspectos sintáticos, foi considerado todos os elementos visuais apresentados, ou seja, foram descritos todas as características visualizadas. Esses aspectos serviram para identificar se os desenhos e tatuagens possuem conceitos ou não. Os principais aspectos analisados foram:

- **Traços** - Se são espessos, médios ou mais finos.
- **Cores** - Se há o uso de alguma paleta de cor específica, uso recorrente e o significado dessas cores, se forem recorrentes.
- **Tipografia** - Se nas composições, há o uso da escrita e assim se o tatuador possui alguma tipografia própria, criada ou não.

- **Temática** - Qual o repertório dos desenhos ou tatuagens, quais elementos caracterizam a sua tatuagem e se há uso de personagens.
- **Conceitos** - Se é possível identificar conceitos através desses desenhos ou ilustrações.

Os tatuadores foram selecionados de acordo com a popularidade (número de seguidores no *instagram*) e identidade. Na escolha dos tatuadores também houve preocupação com a diversidade de estilos, para que a análise ficasse mais completa e abrangente. Os desenhos analisados foram retirados do *Instagram*, rede social mais utilizada para divulgação do portfólio.

a) Bruno Brasil

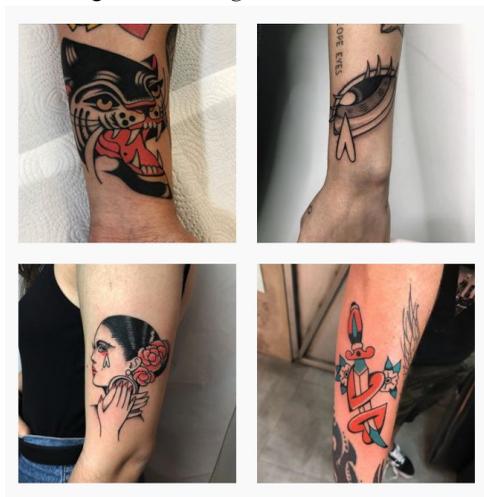
Figura 12: Tatuagem de Bruno Brasil



Fonte: *Instagram* de Bruno Brasil (2019).

Bruno Brasil é tatuador residente do estúdio Café Preto, localizado em Florianópolis. Ele está presente nesta análise devido ao seu estilo, sua identidade na tatuagem e sua formação em Design.

Ao analisar rapidamente a sua mídia social ativa – *Instagram*, suas tatuagens possuem bastante influência do *Old School*, porém com a sua própria identidade.

Figura 13: *Instagram* Bruno Brasil

Fonte: *Instagram* de Bruno Brasil (2019).

Alguns elementos que se destacam dentro do seu repertório influenciado pelo *Old School*, são adagas, corações, flores, panteras, rostos femininos, tudo isso com traços bem marcados e pintura simples, sem sombreados complexos e transição entre as cores.

No quesito identidade, há muitas características com personalidade. Quando as composições são de rostos femininos, por exemplo, os cílios são longos e bem marcantes. Os corações utilizados é uma marca nos seus trabalhos também.

Pode se dizer também, que uma das características mais identificáveis dos seus trabalhos são os olhos: percebe-se que para desenhá-los, a pálpebra superior dos rostos é marcada por um traço, enquanto que a inferior não. Como um todo, os olhos são longos, marcados por longos cílios também.

Figura 14: Tatuagem de mulheres por Bruno Brasil.



Fonte: *Instagram* de Bruno Brasil (2019).

Bruno também investe em diferentes paletas de cores, como tons mais pastéis e também cores mais vibrantes para compor suas tatuagens, sempre mantendo sua identidade. Também é possível encontrar variações no seu estilo. Há uma linha de desenhos criados por ele, em que os traços são demasiadamente grossos, fugindo um pouco do seu padrão. Porém, nota-se que mesmo com essa fuga, ele acrescenta elementos da sua identidade, no caso, o mais identificável deles: corações.

Figura 15: Tatuagem coração por Bruno Brasil.



Fonte: *Instagram* de Bruno Brasil (2019).

Sobre o uso de tipografias, o tatuador utiliza a sua própria tipografia, criada por ele mesmo. Assim como em seus trabalhos, ela é carregada de muita identidade. Além de compor os seus trabalhos, a tipografia também faz parte de um projeto chamado Gírias e Bordões na Pele, onde ele apresenta gírias e bordões do Brasil para serem tatuados.

Figura 16: Tipografia aplicada na tatuagem, por Bruno Brasil.



Fonte: *Instagram* de Bruno Brasil (2019).

De modo geral percebe-se a sua relação com o design. Há uma preocupação com a identidade e estética dos desenhos, como também a apresentação destas nas suas mídias. A criação de projetos voltados e ligados com a sua marca também é um ponto muito importante.

b) Yara Floresta

Figura 17: Tatuagem por Yara Floresta.

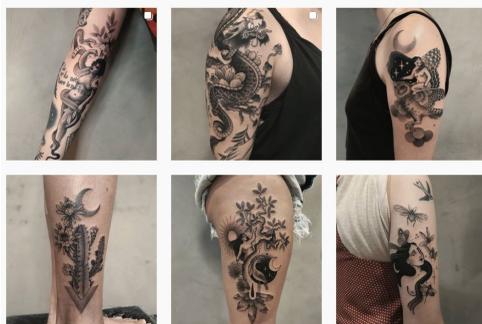


Fonte: *Instagram* de Yara Floresta (2019).

Yara Floresta é tatuadora residente no estúdio Vértebra, localizado em Curitiba-PR. Ela está presente nesta análise devido ao seu estilo, sua identidade e popularidade na tatuagem.

Ao analisar suas tatuagens no *Instagram*, percebe-se que seu estilo possui influências do *Blackwork*. Dentro do seu repertório de tatuagens encontram-se muitos elementos da natureza, como animais, plantas, nuvens, etc. Com todos eles são criadas composições bastante orgânicas e por muitas vezes místicas e imaginativas.

Figura 18: *Instagram* de Yara Floresta.



Fonte: *Instagram* de Yara Floresta (2019).

Como percebido, há a presença constante de figuras femininas que são como personagens. Todas elas possuem características muito marcantes e que dão a identidade da tatuadora. Cabelos negros, olhos puxados e corpos mais robustos, são algumas das características dessas figuras.

Além das personagens femininas, outro detalhe que marca as suas tatuagens é o sombreamento. Em todas as composições é possível perceber o uso de técnicas de pontilhismo, e também, em alguns momentos, a ausência de linhas, o que evidencia ainda mais a sua técnica. A transição cuidadosa das sombras trazem leveza aos trabalhos e também reforçam um conceito mais místico e imaginativo.

Como é possível perceber, a tatuadora não faz uso de tipografias em suas composições, porém, compensa esse uso em tatuagens com muitos significados e mistura de elementos que trazem diversas interpretações.

Figura 19: Tatuagem de meninas por Yara Floresta.



Fonte: *Instagram* de Yara Floresta (2019).

c) Desgosto/Lucas

Figura 20: Tatuagem por Desgosto.



Fonte: *Instagram* de Desgosto (2019).

Desgosto, como é chamado no *Instagram*, ou Lucas, é tatuador residente no estúdio Ateliê Usina, situado em São Paulo - SP. Ele está presente nesta análise devido ao seu estilo e trabalho autoral.

Analisando suas tatuagens e desenhos, percebe-se um trabalho autoral que recebe influência de ilustrações vetoriais. Dentro do seu repertório de elementos na tatuagem encontram-se muitos personagens e objetos diversos que são ilustrados de maneira descontraída e divertida.

Figura 21: *Feed* do *Instagram* de Desgosto.



Fonte: *Instagram* de Desgosto (2019).

Seguindo a temática, a paleta de cores é bem diversificada. Tons vibrantes e várias combinações que tornam suas tatuagens ainda mais divertidas. Outra característica marcante em suas tatuagens são os personagens: todos eles possuem corpos grandes, desproporcionais em relação à cabeça. Seus traços também são mais grossos, e a colorização das tattoos mostra-se simples, sem grandes complexidades de transição.

Em relação a estilo, Lucas foge bastante de todos já estabelecidos na tatuagem, o que talvez seja um ponto positivo por se distinguir e se destacar em meio a tanta concorrência.

d)Bya Brasil

Figura 22: Tatuagem por Bya Brasil.



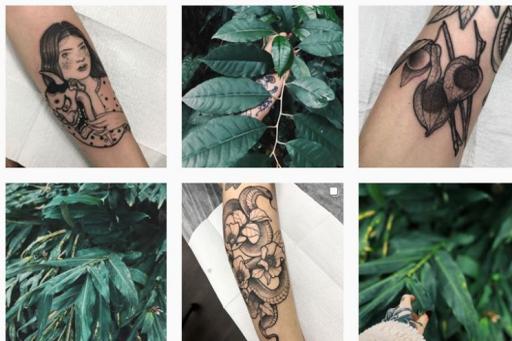
Fonte: *Instagram* de Bya Brasil (2019).

Bya Brasil é tatuadora residente no estúdio New Black, localizado em São Paulo-SP. Ela está presente nesta análise devido ao seu estilo e sua identidade e popularidade na tatuagem.

Ao analisar suas tatuagens é notável a influência do *Blackwork*: Traços mais orgânicos, marcados, técnicas como *Wipshade*, e uso quase que único da cor preta. Apesar de seguir um estilo bem conhecido e aderido, o trabalho da tatuadora possui bastante identidade e sua forma de compor as tatuagens únicas.

No seu repertório, estão incluídos muitos elementos da natureza como plantas, animais e flores. A tatuadora também faz muitas tatuagens com rostos femininos, rostos esses que entregam quase que total a sua identidade.

Figura 23: *Feed do Instagram de Bya Brasil.*



Fonte: *Instagram de Bya Brasil (2019).*

Olhos que se aproximam da realidade, bochechas coradas e boca marcada - essas são só algumas das características da sua identidade. Bya também criou uma linha de prints que mostram muito da sua personalidade. A linha *Metamorphose* retrata muitos rostos femininos e entregam outras características marcantes em seu trabalho: asas de borboletas que surgem de suas personagens.

Bya não faz uso de tipografias em seus trabalhos, apenas na identidade das suas mídias.

Figura 24: *Prints de Bya Brasil.*



Fonte: *Instagram de Bya Brasil (2019).*

De modo geral, na análise de similares, foi possível perceber que onde há identidade, elementos específicos se repetem, ou seja, é possível identificar padrões mesmo quando há determinada fuga para técnicas e estilos diferentes. Isso fica bem claro no trabalho de Bruno, por exemplo. A maioria delas são compostas por um coração, que é quase que sua marca. Mesmo quando o tatuador foge do seu estilo, explorando traços mais grossos, e composições diferentes, ele tem a preocupação em trazer esse elemento, tornando a sua autoria identificável. Outro ponto importante percebido, é que quando figuras humanas são retratadas, elas possuem características próprias muito perceptíveis. Essa similaridade percebida nas representações visuais é o que molda uma identidade (MOLLO, 2018).

De fato, fica claro nessa análise que cada tatuador desenvolveu uma identidade dentro do estilo de tatuagem escolhido já que suas composições são reconhecíveis. No caso, quando uma pessoa vê um desenho e logo o associa ao criador, isso é parte da marca que ela absorveu, “captou” o seu estilo e provavelmente a sua mensagem (MOLLO, 2018). Por isso é importante aplicar padrões únicos nas criações para que seja perceptível uma unidade, que aqui chamamos de identidade.

Outro ponto notável, é que cada tatuador possui um conceito transmitido em seus desenhos e na forma de apresentação das mesmas. Isso fica claro no trabalho de Bya, por exemplo. O uso da temática mais orgânica, com elementos da natureza é muito presente e é o que a caracteriza. Ao replicar esses elementos, Bya transmite conceitos de naturalidade e leveza.

É importante reforçar que apesar dos tatuadores analisados possuírem uma identidade única, todos possuem a influência do seu estilo, ou seja, a busca de referência e um embasamento no do estilo escolhido se faz necessária, além dos seus conhecimentos empíricos. A construção de um repertório visual é muito importante para alinhar não só as suas referências mas também conseguir transmitir as suas próprias ideias de forma clara. (MOLLO, 2018)

De forma geral, essa análise se fez muito importante já que através dela foi possível perceber características que fazem de um desenho único, e também na construção do repertório visual do projeto.

2.2.2 Análise de catálogos

Além da análise dos desenhos, foi necessária também uma análise dos catálogos dos tatuadores. O entendimento de como os tatuadores apresentam a sua identidade, estilo e os desenhos antes de serem aplicados na pele mostrou-se muito importante, já que é dessa forma que o tatuador, consegue ou não, gerar engajamento com os clientes.

Além disso, para o Design Gráfico, essa análise é imprescindível, pois é através dela que são recolhidas informações a respeito do projeto gráfico, para entender o tipo de material que é gerado para esse tipo de conteúdo (desenhos para tatuagem), quais informações constam por padrão e quais as oportunidades podem ser investidas que serão um diferencial para o público.

De acordo com Marques (2018), saber como apresentar um produto ao cliente, de forma personalizada e de acordo com o perfil do seu público, é fundamental para fechar um trabalho. Mesmo por se tratar de desenhos que serão aplicados na pele, e que por si só a sua venda é feita através da identificação pessoal do público com os elementos da composição visual, há muitos fatores que podem gerar maior convencimento do público no momento da decisão entre tatuar o desenho apresentado ou não. *Mock-ups* ou formatos que trazem uma aproximação com o resultado final da tatuagem são bons exemplos de fatores diferenciadores para o engajamento público: quando mostrado o desenho a ser vendido, não há a visualização de como ele ficará na pele ou nos lugares possíveis de aplicação. Se aplicada alguma técnica que aproxime a realidade, mais fácil é a decisão entre tatuar o desenho ou não.

Além disso, a preocupação com a identidade visual dessa apresentação é importante, já que assim mantém-se um padrão visual e também reforça e demarca a presença do tatuador em meio a concorrência. Uma paleta de cor definida, tipografia padrão, texturas e entre outros aspectos, geram identidade e replicam o conceito das representações gráficas. Do ponto de vista dos clientes, uma identidade forte gera sensação de pertencimento e confiabilidade. (ZAVARIZZI, 2016)

Com uma identidade visual estabelecida, a sua aplicação pode ser feita nos diferentes formatos de catálogo que são apresentados pelos tatuadores. No *Instagram*, é possível encontrar diversos perfis que expõem, além dos seus trabalhos já feitos, seus desenhos disponíveis para tatuar. Os formatos incluem *Stories* e *Posts* no *Instagram*.

Outra forma de divulgação possível é o físico que também é muito utilizado. Os possíveis formatos são: *Flashbook*, *Flash Sheet*, *Print* e pinturas. *Flashbook* é um catálogo onde são apresentados desenhos, que medem no máximo 17x17cm, e são considerados trabalhos mais rápidos de tatuar pelo o seu tamanho. Os desenhos são apresentados em páginas individuais e o número varia de tatuador para tatuador. Nas *Flashsheets*, são feitos vários desenhos, também considerados rápidos de serem feitos, que ficam agrupados em uma folha. Os tamanhos dessas folhas variam também, podem ser A4, A3, A5 e assim por diante. Os prints são desenhos que são impressos e que geralmente além de meio divulgador também é vendido como peça de decoração, ou seja, é replicável. Seus tamanhos também variam. As pinturas são únicas, que além de divulgar o trabalho disponível, também é vendido para se utilizar como decoração. Os tamanhos também são variáveis.

Para entender como os tatuadores apresentam esses formatos, e assim identificar padronagens e até mesmo problemáticas disso, foi necessária uma análise. Foram selecionados 3 tatuadores com diferentes formatos de apresentação. A seleção dos tatuadores obedeceu alguns critérios como:

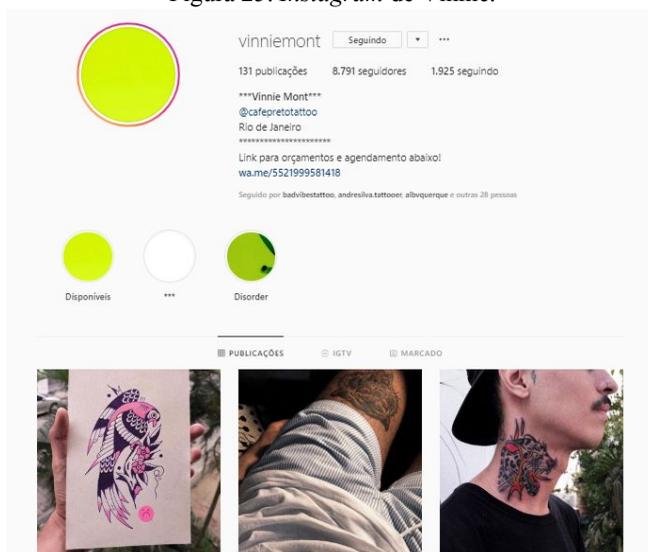
- **Identidade:** todos também possuem características que tornam seus desenhos únicos, de acordo com os parâmetros discutidos na etapa anterior.
- **Disponibilidade de catálogo:** nem todos os tatuadores possuem um catálogo acessível. Por isso, para a análise, foi necessário selecionar tatuadores que, além de identidade, possuem um catálogo de desenhos de fácil acesso para pesquisa.
- **Variiedade de formatos:** foi necessário explorar os diversos tipos de materiais onde são apresentados seus desenhos. Por isso, nessa análise, foram selecionados 3 tatuadores, que apresentaram seus desenhos de forma variada, cada um

explorando 1 ou mais formatos de catálogo para apresentar seu estilo e desenhos.

a) Vinnie Mont

Vinnie usa o *Instagram* como portfólio e como catálogo de desenhos disponíveis para tatuar. Os desenhos disponíveis são divulgados tanto no feed, com postagens, quanto na ferramenta de Stories.

Figura 25: *Instagram* de Vinnie.



Fonte: *Instagram* de Vinnie (2019).

Para divulgar seu catálogo de desenhos disponíveis, Vinnie faz o uso do *Stories*, onde aplica paisagens como *background*. Nota-se também que os trabalhos são apresentados sem finalização de cor, que é feito em suas tatuagens, apenas o sombreado na cor branca. Os desenhos não são apresentados individualmente, e sim em conjunto.

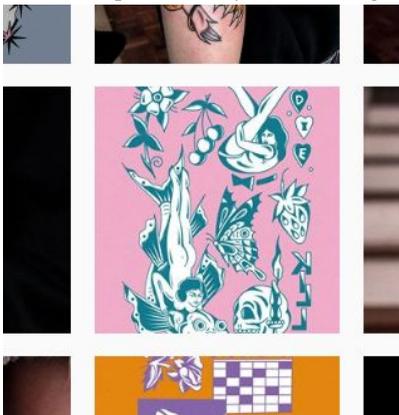
Figura 26: Desenhos disponíveis no *stories* do *Instagram* de Vinnie.



Fonte: *Instagram* de Vinnie (2019).

O tatuador também posta seus desenhos no *feed*, onde explora cores mais vibrantes ao fundo. Porém, seguindo o mesmo padrão, usando sombreamento.

Figura 27: Desenhos disponíveis no *feed* do *Instagram* de Vinnie.



Fonte: *Instagram* de Vinnie (2019)

Além dos desenhos digitais postados no seu *instagram*, Vinnie também cria *Flashsheets*, onde explora a coloração final da tatuagem, diferente das suas pinturas digitais. Ao fundo, utiliza um estilo mais vintage, tendendo para o estilo mais clássico para apresentação de tatuagens *Old School*.

Figura 28: Flash Sheet de Vinnie.



Fonte: *Instagram* de Vinnie (2019)

Pinturas também são feitas pelo tatuador. Ele explora as cores mais vibrantes para compor seus desenhos, deixando-as mais fiel ao resultado final na pele, com sombreamento também. Não há nenhum elemento para compor o fundo.

Figura 29: Pintura de Vinnie.



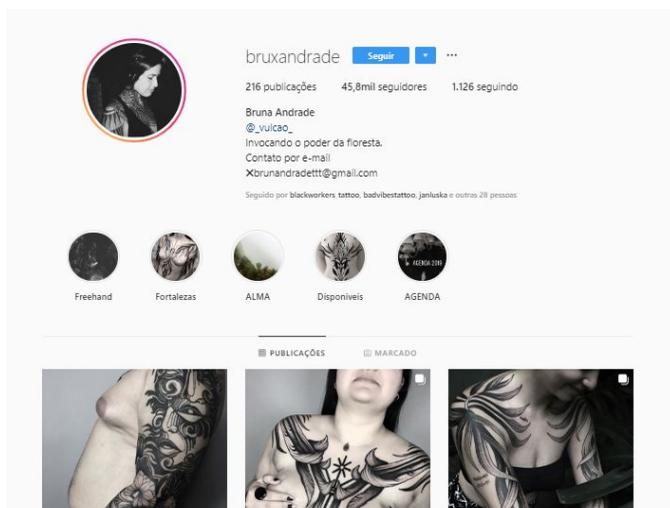
Fonte: *Instagram* de Vinnie (2019)

Analisando suas últimas publicações no *instagram*, é possível perceber uma identidade nas suas divulgações: cores mais vibrantes, fugindo da paleta reduzida de cores primárias do *Old School*, explorando cores com mais tendência, como rosa, verde, azul, laranja e amarelo fluorescente. Fotografias ao fundo também são utilizadas por ele. Outro detalhe que é perceptível são as texturas com ruído.

b) Bruna Andrade

Assim como os demais tatuadores, Bruna utiliza o *Instagram* como meio de divulgação dos seus trabalhos. A tatuadora utiliza o *feed* para mostrar suas tatuagens já realizadas e a ferramenta de stories para divulgar seus desenhos disponíveis.

Figura 30: *Instagram* de Bruna.



Fonte: *Instagram* de Bruna (2019).

Os desenhos disponíveis para tatuar ficam reunidos na área de destaque dos *stories*. Para apresentá-los, é utilizado *mock-ups* onde ela é aplicada em uma parte do corpo que é sugerido pela tatuadora. O

desenho apresentado também se aproxima bastante com o resultado final, já que o sombreado e a cor original é mantida na apresentação. A artista também ganha um ponto positivo na apresentação dos desenhos quando se trata de proporcionar uma previsão de como ela compõe o corpo.

Bruna não apresenta catálogo físicos, como *Flashbook* ou *Flashsheets*.

Figura 31: Desenhos disponíveis nos destaques do *Instagram* de Bruna.

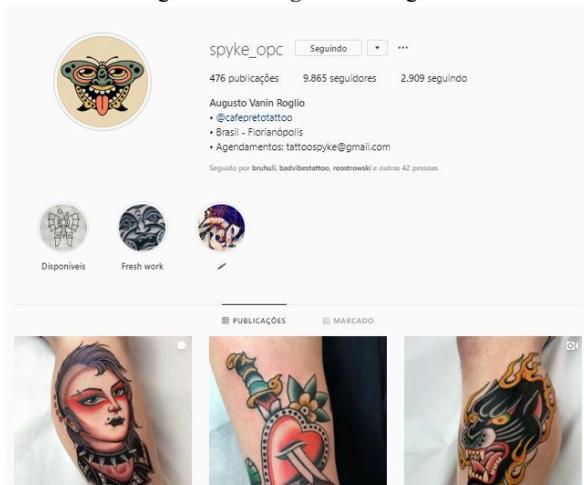


Fonte: *Instagram* de Bruna (2019)

c) Augusto Vanin Roglio

O *Instagram* é o principal meio de divulgação do portfólio de Augusto. O tatuador utiliza principalmente a ferramenta de *stories* para mostrar seus desenhos disponíveis, enquanto que o *feed* é utilizado majoritariamente para divulgar suas tatuagens.

Figura 32: *Instagram* de Augusto.



Fonte: *Instagram* de Augusto (2019)

Os desenhos disponíveis para tatuar, ficam reunidos na área de destaque dos *Stories*. Para apresentá-los, Augusto utiliza um fundo texturizado para compor. Em relação aos desenhos em si, os mesmos só possuem traços, sem sombreamento ou coloração final.

Figura 33: Desenhos disponíveis nos destaques do *Instagram* de Augusto.



Fonte: *Instagram* de Augusto (2019)

Flash Sheets também é um formato utilizado pelo tatuador como catálogo, tanto no meio digital, quanto de forma pessoal. Diferentes desenhos que são disponibilizados nos destaques do *Instagram*, as *Flash Sheets* criadas possuem um acabamento maior. Percebe-se que como é um trabalho manual e artístico, o cuidado com a finalização e o detalhamento é maior, com sombreamento, aplicação de cores.

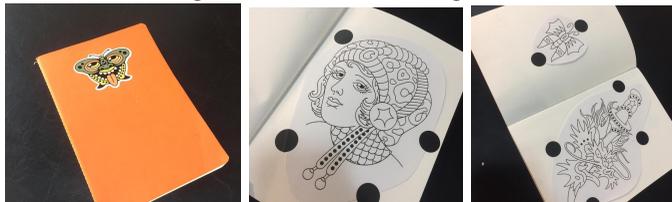
Figura 34: *Flash Sheet* de Augusto.



Fonte: *Instagram* de Augusto (2019)

O tatuador também utiliza *Flashbook* para mostrar seus desenhos e estilo próprio. Sobre a aplicação nesse formato, também não possuem finalização de cor e sombreamento, assim como os que são divulgados no *Instagram* do tatuador. A divulgação desse formato é feita no estúdio pessoalmente com o cliente.

Figura 35: *Flash Book* de Augusto.



Fonte: Estúdio Café Preto (2019)

Com a presente análise, foi possível identificar pontos fortes e fracos nos catálogos apresentados pelos tatuadores: um grande ponto positivo, é que a maioria explora diversos formatos de apresentação dos seus desenhos, utilizando tanto meios físicos, como digitais. Porém, através da pesquisa, foi possível perceber que apesar de possuírem catálogos diversos, não há um material que se aproxime, de fato, com a realidade e com o local exato onde um possível cliente queira a tatuagem. Os *mock-ups* digitais, apesar de aproximarem a realidade, são aplicados em corpos específicos e não do possível cliente. Além disso, a sua aplicação no local do corpo se limita a sugestão do tatuador.

Já nos materiais impressos, apesar de serem físicos e se aproximarem da realidade em relação ao seu tamanho e possível visualização pessoal do desenho no local desejado, não possuem finalização (com sombreamento e/ou cor) e alguma técnica para facilitar essa pré-visualização da tatuagem no corpo.

Sendo assim, nesta análise, ficou clara a ausência de demonstração desses desenhos para um possível cliente. Apesar dos trabalhos possuírem muita qualidade, estilo e identidade, a sua apresentação se torna limitada em relação a pré-visualização da tatuagem no corpo.

2.2.3 Entrevista com tatuadores

Como o objetivo do projeto também foi criar ilustrações, além do catálogo para apresentação das mesmas, foi necessário entender o processo criativo dos tatuadores: quais as inspirações para as criações, como funciona a busca por referências dentro do seu estilo e identidade, e se conceitos são definidos na identidade dos desenhos. Além disso, nesta etapa foi preciso entender e até questionar, de um ponto de vista pessoal, as conclusões obtidas na análise de catálogos da etapa anterior.

Para isso, foram realizadas entrevistas com 2 tatuadores para extrair essas informações. Os critérios de escolha dos tatuadores foram:

- **Disponibilidade:** foram convidados 5 tatuadores, porém somente 2 se mostraram disponíveis para responder às questões.
- **Popularidade:** foram também selecionados tatuadores que se destacam no seu trabalho, levando em consideração a sua

popularidade na principal plataforma de portfólio *online* (número de seguidores no *Instagram*).

Para as entrevistas, foram formuladas 10 questões que questionavam desde a introdução do tatuador na área até os seus formatos de catálogos atuais e disponíveis.

As entrevistas foram marcadas com antecedência e aconteceram de forma presencial no local de trabalho dos tatuadores. Todas foram gravadas com consentimento dos tatuadores e assim, transcritas para uma melhor análise das respostas.

c) Conclusões sobre as entrevistas

De modo geral, as entrevistas foram proveitosas ao projeto. Através da sua realização, foi possível entender o ponto de vista dos tatuadores sobre o estilo de tatuagem e também perceber a presença de conceitos nos seus trabalhos. Outro ponto importante foi descobrir se há alguma atenção na forma em que os desenhos são apresentados ao público. De acordo com os dois tatuadores entrevistados há, porém não o suficiente e mostram-se preocupados em querer investir mais tempo nisso. O *Mock-up* foi visto como algo importante para os dois, principalmente por ser atribuir uma visão diferente do seu trabalho para os clientes que não possuem tanto conhecimento sobre tatuagem, e sentem dificuldade em decidir o melhor local do corpo para tatuar o desenho. Sobre conceitos, a resposta mais interessante foi a de Augusto, que explicou como funciona o processo criativo de um modo geral para quem tatua no estilo *Old School*/Tradicional. Pela explicação dele, o estilo possui um processo criativo diferente dos demais estilos, para que o conceito passe por gerações, e assim, permaneça nos dias atuais.

Por fim, a conclusão que foi dada ao entrevistar os dois tatuadores é de que:

- Estilos influenciam no formato do processo criativo.
- *Mock-ups* permitem uma visualização melhor do resultado final da tatuagem.

- A divulgação física do trabalho através de materiais impressos ou artesanais ainda é muito importante já que reforça a tradicionalidade e a manualidade da tatuagem.
- Há preocupação em apresentar os desenhos, porém não há uma construção aprofundada de identidade no catálogo em si, apenas nos desenhos.
- Os conceitos transmitidos dependem muito do estilo usado, já que além da mensagem do criador, o histórico desse estilo influenciam na interpretação do trabalho.

2.2.4 Questionários e pesquisa com público alvo

O objetivo do questionário com o público alvo foi entender as suas preferências, proximidade, experiências e conhecimentos sobre o universo da tatuagem. De acordo com Andrade (2016), compreender bem o perfil do cliente torna possível a definição de um planejamento estratégico e também de desenvolvimentos que atendam às necessidades específicas do público alvo.

Mesmo por se tratar de tatuagem, que carrega a mensagem que o tatuador quer comunicar, ela também está diretamente ligada ao corpo e pessoa que a carrega – por isso também depende das preocupações estéticas e principalmente conceituais do tatuado. Afinal, quem possui tatuagem também quer comunicar algo com a sua pele. Mas de que forma preferem fazer essa comunicação?

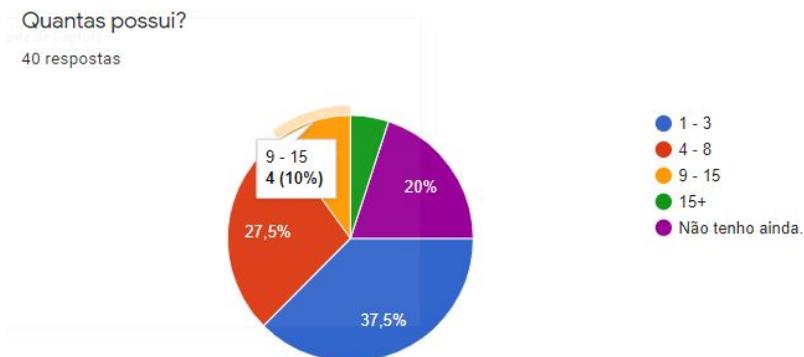
O questionário pode ser encontrado no Apêndice A. Foram elaboradas 10 questões na plataforma Formulários Google, no dia 5 de Outubro de 2019, sendo distribuído através de link deste para pessoas próximas que gostam e possuem tatuagem. Além disso, o questionário também foi divulgado na ferramenta de *Stories* do *Instagram* pessoal da autora. O mesmo ficou disponível durante 5 dias, entre 6 de Outubro a 10 de Outubro. Foram obtidas 40 respostas.

A primeira e a segunda pergunta buscaram descobrir a idade e o gênero do público. 72,5% das pessoas responderam possuir entre 18 e 25 anos de idade, e grande parte são mulheres, com 56,4%.

Na terceira questão foi possível descobrir que grande parte do público que respondeu, já possui alguma tatuagem e não somente pretende fazer, correspondendo a 80% do público. Em sequência, a

pergunta de número 4, buscou descobrir se o público possui uma quantidade relevante de tatuagens no corpo. 37,5% responderam que possuem entre 1 a 3 tatuagens, e 27,5% possuem entre 4 e 8.

Figura 36: Gráfico de respostas da questão 3 do questionário.



Fonte: da autora (2019).

Já a quinta pergunta, procurou saber quais estilos são mais memoráveis ao público, e também saber se a maioria conhece um número relevante de estilos dentro da tatuagem. O estilo mais citado foi o Old School, com 17 menções, seguido pelo *Blackwork*, que ficou em segundo lugar com 15 menções. Em terceiro lugar ficou o Realismo, com 13 menções. Um detalhe interessante é que os estilos mais citados também foram os mais citados em primeira posição, ou seja, as pessoas lembram com muita facilidade o estilo. O Old School ocupando o primeiro lugar demonstra que o estilo é muito lembrado principalmente por ser o mais clássico e antigo dentro da tatuagem.

A pergunta de número 6 questionava a preferência entre os estilos conhecidos. Houve um empate de respostas entre Old School e Blackwork, cada um contou com 9 menções. O estilo mais citado em segundo lugar foi o Finline, com 7 menções, e terceiro foi o New School. Em relação aos dois estilos mais mencionados, fica evidente a relação com a pergunta anterior, já que os dois estilos foram mais mencionados.

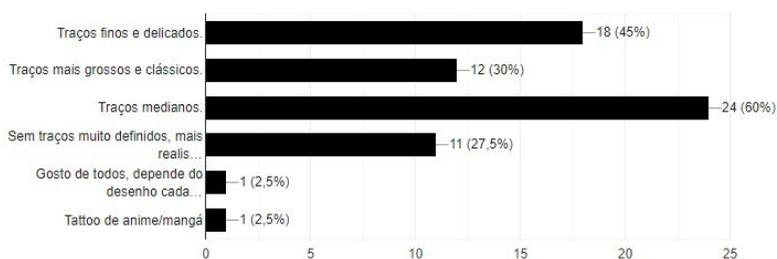
Na questão 7, 60% do público prefere tatuagens com traços médios, entre finos, grossos e sem definição. 45% preferem traços mais

finos e delicados e 12% mais grossos e clássicos. Essa questão mostrou-se muito importante, já que havia uma grande dúvida sobre o Fineline, por ser um estilo muito recente, ficaria entre os preferidos. Apesar de ainda ocupar a segunda posição, é possível perceber uma preferência significativa em traços medianos.

Figura 37: Gráfico de respostas da questão 9 do questionário.

Sobre traços na tatuagem, você prefere:

40 respostas



Fonte: da autora (2019).

O público que respondeu ao questionário, possui grande preferência (62,5%) em tatuagens somente na cor preta. 27% respondeu que prefere poucas cores, uma ou duas e 20% gostam de muitas cores e desenhos vibrantes. Esse resultado faz sentido com as demais questões respondidas já que a maioria prefere o estilo *Blackwork* e *Old School*.

A penúltima pergunta procurou descobrir se *Mock-ups* de tatuagem são importantes para o público e se os mesmos já tiveram experiência com esse tipo de apresentação. 52,5% respondeu que nunca foi-lhe apresentado um *mock-up* de tattoo, porém gostaria que tivesse nas próximas. 22,5% respondeu que não possuem tatuagem e 10% respondeu que não faz diferença e que não ligam para isso. Nessa questão fica evidente que prever como a tatuagem irá ficar no corpo é um fator positivo principalmente para quem será tatuado.

A última questão permitiu entender se experiências ruins com tatuagem aconteceram com o público e se sim, como aconteceram. Grande parte respondeu que possuem tatuagens que não gostam mais e que isso se deve pela falta de experiência do tatuador, e também por que

no momento em que foi feita a tatuagem tinham gostos diferentes do atual.

Essa pesquisa com o público mostrou-se fundamental para desenvolver as diretrizes do projeto, já que assim, foi possível entender quem é o público alvo, quais as suas preferências e moldar a criação das ilustrações com base nisso, bem como também a sua apresentação. Além disso, esta pesquisa mostrou-se importante como uma validadora de ideias iniciais que foram pensadas para o projeto, e também uma definidora de possíveis estratégias para agradar ao público.

2.3 DEFINIÇÕES DE CONDICIONANTES

Nesta etapa, foram estabelecidos parâmetros e diretrizes a seguir no projeto, com base no que foi visto anteriormente nas outras etapas.

2.3.1 Ilustração

Muito se falou sobre desenhos nas etapas anteriores, e grande parte dos trabalhos analisados dos tatuadores foram citados como desenhos autorais, pois assim são chamados pelos tatuadores. De acordo com Grossi (2019), desenho é uma ilustração descompromissada, um trabalho feito da mesma forma que ela, porém, sem necessariamente um objetivo ou texto, é apenas um desenho, sendo bonito ou feio, com detalhes ou sem, com acabamento ou não. Ainda de acordo com Grossi (2019), a ilustração geralmente é uma imagem figurativa podendo ser abstrata ou não, porém ela acompanha um caráter explicativo.

Nesta etapa, foi definida a condicionante de que seriam criadas ilustrações por ser um projeto gráfico, com temática e texto de apoio.

2.3.2 Conceitos

As possibilidades de conceitos que podem ser transmitidos através da tatuagem são imensas. Por se tratar também de uma trabalho autoral, muitos conceitos estão ligados à personalidade, e no que o criador quer comunicar.

Por isso, além da análise dos similares e também da pesquisa com o público-alvo, a definição desses conceitos levou em consideração

também a preferência da autora e os sentimentos que a mesma gostaria de transmitir ao mostrar as ilustrações ao público.

Logo, dentro dos conceitos escolhidos estão:

a) Tradicional

Como já mencionado, o estilo *Old School* é o estilo ocidental mais antigo. Por isso, suas referências dentro da tatuagem são mundialmente conhecidas. No questionário, foi possível também identificar que grande parte do público reconhece e aprecia o estilo. Com base nisso e também nas referências da autora, o conceito tradicional se faz importante neste projeto.

b) Soturno

O catálogo não só mostrará as ilustrações, mas a sua sequência terá unicidade, tanto no estilo, quanto no conceito transmitido. Soturno descreve tanto o estilo, com cores escuras, quanto o significado do conjunto de ilustrações que possuem uma sequência.

c) Demonstrativo

Mais do que fazer ilustrações para tatuagem, uma das oportunidades observadas nas pesquisas e entrevistas com similares, foi a demonstração da ilustração na pele do cliente. Atualmente, são poucos os tatuadores que fazem esse trabalho, e de acordo com o questionário, muitas pessoas gostariam de visualizar a ilustração na pele antes de tomar a decisão de tatuar. Assim, observa-se que é importante que o projeto leve em consideração a pré-visualização dos mesmos na pele.

d) *Blackwork*

Com base nas pesquisas de público, a preferência é por tatuagens sem cor, apenas em preto. Por isso, e por conta da temática das ilustrações (soturno), optou-se por trazer também o estilo *blackwork* como conceito.

2.3.3 Estilo

Sobre o estilo, como mencionado, grande parte do público alvo respondeu que além de conhecer, preferem *Old School* e *Blackwork*. Por conta dessa preferência, e também pela narrativa e conceitos do projeto, foi decidido gerar ilustrações que unissem os dois estilos: *Old School*, através dos elementos já conhecidos no estilo, e *Blackwork*, através da cor e traço de tatuagem. Além disso, serão ilustrações feitas por meio de ferramentas digitais que permitem a proximidade com o resultado final da tatuagem na pele.

2.3.4 Apresentação/Projeto gráfico

Nas conclusões obtidas nas entrevistas com os tatuadores, foi analisada a importância de materiais físicos que reforçam a tradicionalidade da tatuagem. Além disso, mostrou-se necessário, tanto no questionário com o público, quanto nas entrevistas, que a demonstração da tatuagem no local do corpo desejado é importante e pode ser um fator decisivo para que a ilustração seja escolhida pelo público.

Por isso, para apresentar o estilo e a identidade das ilustrações ao público, optou-se por criar um catálogo impresso, ou *Flashbook*, como é conhecido no meio da tatuagem, com as ilustrações em seu tamanho real acrescentado de técnica demonstrativa para visualizar a ilustração na pele e em qualquer lugar do corpo que o cliente desejar.

Ficou definido também, que a produção do *Flashbook* seria semestral, logo cada versão produzida teria uma temática diferente, sempre seguindo o estilo e a identidade definida. A quantidade de ilustrações no *Flashbook* dependerá da temática, porém, isso não limita que sejam criadas mais ilustrações personalizadas para clientes, já que o projeto se trata de uma apresentação do estilo e identidade do tatuador ao cliente.

3 FASE CRIATIVA

3.1 FORMULAÇÃO DE IDEIAS

Nesta fase, foram gerados painéis visuais para buscar referências e assim formular ideias para o projeto. Foram criados painéis visuais para cada conceito presente no projeto.

a) Tradicional

O conceito tradicional aplica-se principalmente nos elementos visuais de referência ao *Old School*, estilo de tatuagem, quanto ao fato do projeto ser exposto em um catálogo, algo tradicional para tatuadores. Por isso, no painel foram selecionadas imagens que remetesse ao conceito nesses dois campos.

Figura 38: Painel conceito Tradicional.

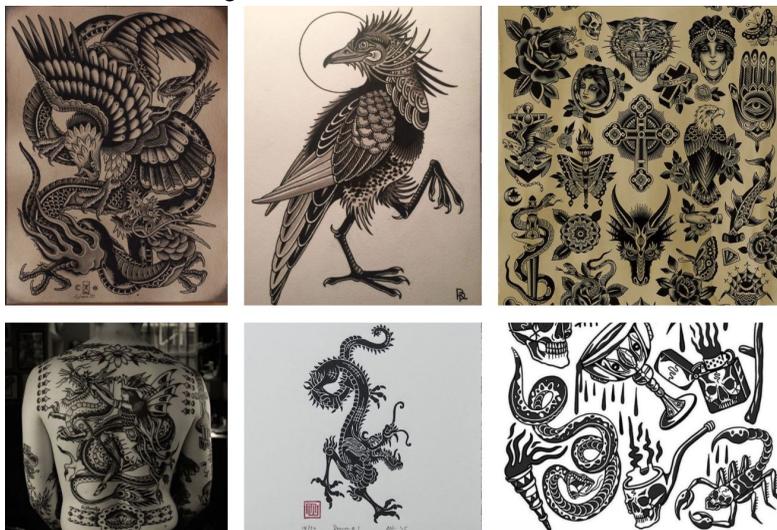


Fonte: A autora.

b) *Blackwork*

Como já citado, o *Blackwork* aplica-se principalmente na técnica e nas cores. No painel, foram selecionadas imagens que reúnem algumas das técnicas do estilo e assim se tornam base para a criação das ilustrações.

Figura 39: Painel conceito *Blackwork*.



Fonte: A autora.

c) *Soturno*

Este conceito também está ligado ao conceito *Blackwork*, porém trata-se da sequência e do conjunto total das ilustrações que devem transmitir melancolia. No painel, foram selecionadas imagens de ilustrações que possuem conceito e também de projetos gráficos que se utilizam de cores mais escuras e sombrias.

3.2 CONSTRUÇÃO E ESCOLHA DE IDEIAS.

Fase responsável por formular e concretizar a ideias mais adequadas, que cumprem com as condições estabelecidas anteriormente no projeto. Nesta etapa, foi realizada uma imersão a respeito não só dos conceitos, já estabelecidos, mas também na identidade e autoria que as ilustrações e o catálogo deveriam possuir.

3.2.1 Ilustrações

Uma grande influência para a construção das ilustrações foi a tipografia escolhida – a *Blackbird*. Ela foi desenvolvida para ser aplicada em tatuagens, foi criada pela autora e também possui conceitos que ligam o tradicional ao *blackwork*. O termo *blackbird*, em inglês, significa "pássaro preto", e na tipografia, ele une 2 dos seus conceitos: "black" que faz referência a *blackwork* e "bird" que indica leveza e liberdade. No projeto, adentrou-se a respeito do signo *blackbird*, e como esse "pássaro preto" poderia ser representado.

Houve inicialmente uma associação do termo a uma espécie específica de pássaro com pelagem preta – corvo. A partir disso, buscou-se o significado da espécie em culturas diferentes. Ocidentalmente, corvos possuem significados como morte e solidão. Já em algumas mitologias antigas, como a Celta, os corvos significam proteção e ligação com espíritos e outros mundos (Quintino, 2018). Outros significados relevantes da ave, é a sabedoria e a inteligência, já que essa espécie é capaz de pensar abstratamente sobre outras mentes, atribuindo suas próprias percepções a diferentes indivíduos (Behenck, 2020).

A partir das pesquisas que levantaram os diferentes significados do pássaro, foi escolhido o significado mais conhecido ocidentalmente, a morte. Porém, não de forma óbvia: ao trazer um signo de morte, também podemos trazer o seu antônimo – a vida. Por isso, foi criada uma sequência de composições que ilustram as fases da vida e, inevitavelmente, a sua relação com a morte.

Outro signo importante representado nas ilustrações, é a personagem feminina. Sua presença representa o domínio sobre a vida, e a sequência de ilustrações retrata as fases da vida da personagem. Além

disso, a escolha de uma figura feminina levou em consideração que a autora das ilustrações é uma mulher e sua presença indica um ponto de vista pessoal em relação aos sentimentos e pensamentos acerca da vida.

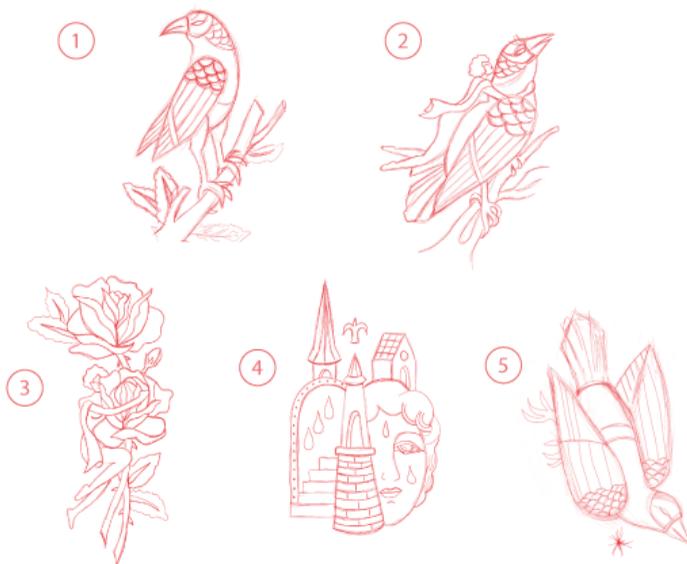
Sobre as fases da vida que foram citadas, tradicionalmente são retratadas como: nascimento, crescimento, reprodução, velhice e morte (Nicolli e Mortimer, 2012). Neste projeto, a sequência das ilustrações representam essas fases da vida, porém, foram renomeadas para intitular cada uma das ilustrações. Para a fase de nascimento, manteve-se a nomenclatura, onde a ilustração foi intitulada como *Born*. O crescimento e a reprodução foram representados em uma única ilustração sob o título de *Andblooms*. A fase de velhice foi chamada de *Consciousness*. Já para a fase final, a morte, utilizou-se o título *Startover*.

Apesar de seguir uma sequência tradicional de fases da vida, foi acrescentada uma fase anterior ao nascimento, significando a inexistência da vida. De acordo com Vomero (2019), morrer é deixar de existir, assim como antes da vida. Por isso, a ilustração foi nomeada como *Thebird*, fazendo referência a essa inexistência e a relação que a vida já teve com a morte antes mesmo dela acontecer. Esse título também justifica a intitulação *Startover* para a fase que representa a morte, já que a inexistência acontecerá novamente.

Assim, fica claro que, mesmo sendo uma sequência, todas as fases representadas formam um ciclo.

Antes de chegar às ilustrações finais, foram gerados esboços, até chegar a estrutura final das ideias, sem finalização, para validar os requisitos. Foram selecionados 5 esboços que representaram melhor cada fase. Todas medem até 10 cm x 17 cm e seriam apresentadas no catálogo em seu tamanho real.

Figura 42: Esboços das ilustrações.



Fonte: A autora

Na primeira ilustração, que representa a inexistência, chamada *Thebirth*, o corvo é representado de forma única e solitária, sem a personagem detentora da vida. Já na segunda ilustração, chamada *Born*, a personagem é apresentada em conjunto ao corvo, e reforça a proximidade do nascimento com a morte. Além disso, a inclinação dos dois personagens sugere o início de um voo, que indica uma fase de descobertas e exploração. Na terceira ilustração, chamada *Andblooms* há somente a personagem, reforçando a distância do significado de inexistência, que pertence ao corvo – ela está no meio do percurso da vida. Nessa ilustração, a presença das rosas significa a paixão pela vida e o amadurecimento. Na quarta ilustração, chamada *Consciousness*, a sabedoria desta fase é representada por concretos e construções, e também sugere tristeza, através das lágrimas. Nesta fase a personagem cria consciência da finitude da sua própria vida. Na quinta ilustração,

chamada *Startover*, o corvo, de forma solitária, é apresentado novamente e sugere o fim da vida ou, a volta para a inexistência.

A partir desta seleção de esboços que representaram melhor cada fase, todos passaram por um processo de refinamento, onde os traços foram definidos.

Figura 43: Traços das ilustrações.

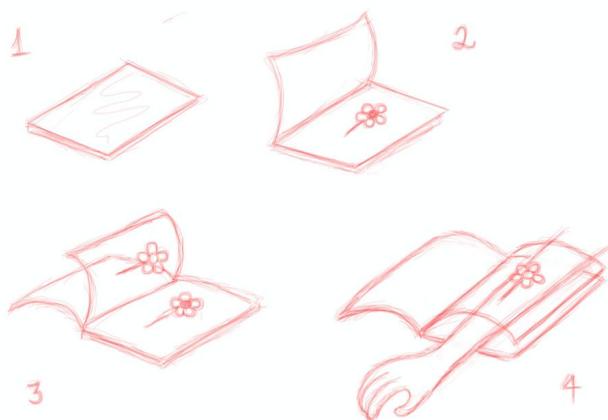


Fonte: A autora.

3.2.2 Demonstrativo

Além disso, também foram geradas ideias para acrescentar o conceito demonstrativo ao projeto. Esboços foram criados e assim a melhor ideia foi selecionada.

Figura 44: Esboço ideal para o catálogo.



Fonte: A autora.

Como o catálogo é físico, foi necessário pensar em formas de trazer uma pré-visualização da ilustração no corpo do cliente. Por isso, no projeto, foi definido que, na primeira folha, onde é apresentado a ilustração, também haverá uma folha de transparência em acetato. Nela, ficará o traço da ilustração, onde será possível ter uma previsão de como a ilustração ficará no local onde será tatuado. Dessa forma, o cliente decide qual o melhor lugar do corpo para tatuar a ilustração específica.

Outro ponto que deve ser reforçado é de que, esta técnica não se limita somente ao *Flashbook*: como já mencionado, ele seria uma apresentação da identidade, estilo e temática das ilustrações ao cliente, porém a produção de ilustrações também acontecem de forma personalizada para o cliente, por exemplo. Por isso, qualquer outra ilustração produzida a partir do *Flashbook*, poderá ser impressa no material e assim trazer uma pré-visualização da ilustração no local do corpo desejado.

3.3 FORMALIZAÇÃO DA IDEIA

Para a formalização da ideia, as ilustrações selecionadas foram aperfeiçoadas com sombreamento. Nesta etapa, também foi estabelecida as cores. De acordo com os conceitos definidos no projeto, a cor mais adequada seria a preta para que a tatuagem final se enquadre como *Blackwork*. Outro ponto, é que, historicamente, o pigmento preto foi um dos primeiros a ser aplicado na tatuagem, o que se liga ao conceito tradicional, definido no projeto.

Nesta etapa também foram feitos testes para formalizar a ideia do conceito demonstrativo do projeto gráfico.

Figura 45: Ilustração finalizada.



Fonte: A autora.

Como o projeto não se limitou em apenas criar as ilustrações, mas também criar um material de apoio que demonstrasse uma previsão do dela na pele, foram então criados layouts para aplicar no material de transparência. Testes de impressão foram feitos para certificar que é possível esse tipo de aplicação de acetato em projetos gráficos.

Figura 46: Testes de impressão no material transparente.



Fonte: A autora.

Além de formalizar a ideia através do teste de impressão, o material impresso foi testado, e assim aplicando próximo da pele. Dessa forma, foi verificado que é possível obter uma pré-visualização da ilustração tatuada na pele.

Figura 47: Testes de aplicação do material na pele.



Fonte: A autora

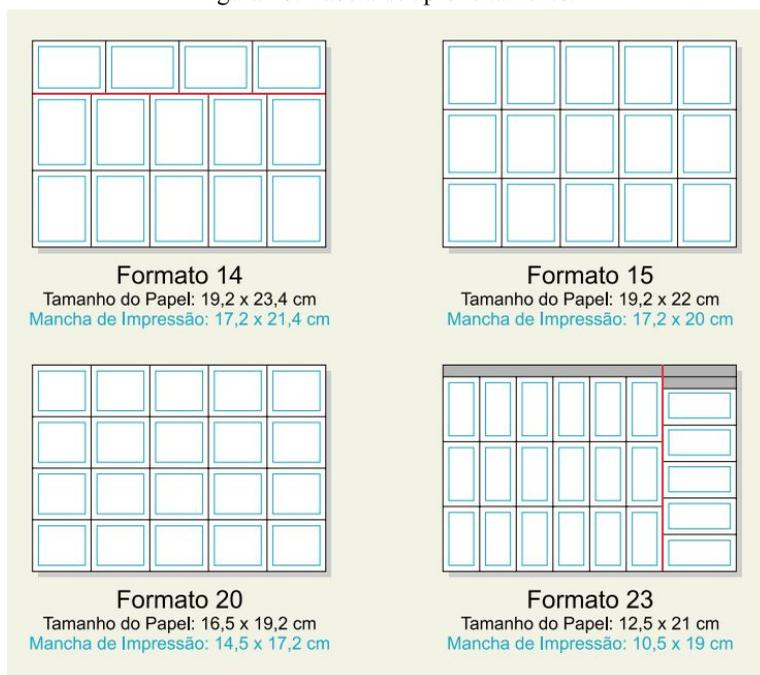
3.4 CONSTRUÇÃO GEOMÉTRICA

Para construir o *Flashbook*, foi necessário estruturar o projeto gráfico a partir da construção geométrica das páginas.

3.4.1 Predefinição da forma da página

De acordo com Castro e Sousa (2018), a primeira etapa é pré-definir a forma da página. Levando em consideração os princípios de aproveitamento de papel, onde a folha mais comumente utilizada para impressão é nas dimensões de 66x96 cm, fez-se a seleção do formato padrão conforme ilustrado na figura abaixo.

Figura 48: Tabela de aproveitamento.



Fonte: Produção Gráfica: Papel, Design, UFSC (2019).

Como as ilustrações para tatuagem devem variar entre 10 cm a 17 cm, o tamanho do papel deve ser maior que essa medida. De acordo

com a tabela de aproveitamento, e o tamanho mais adequado, o formato 15 é o ideal para que centralize as ilustrações e também respeite as margens de segurança, já que o tamanho da folha não é totalmente aproveitado pela impressão.

3.4.2 Definição da tipografia

O tamanho selecionado para a tipografia de texto foi de 10 pontos, que é o sugerido para um público adulto, conforme a tabela abaixo.

Figura 49 - Tabela de definição tipográfica

Idade (anos)	Tipo (pontos)
Menor que 7	24
7-8	18
8-9	16
9-10	14
10-12	12
Maior que 12	11
19-26	9
Adultos	10
Terceira idade	12

Fonte: Castro e Sousa (2018)

A fonte escolhida para utilizar no corpo de texto é a Adelle. Ela apresenta características contemporâneas, porém por ser uma fonte slab serifada também preserva uma tradicionalidade. Por se aproximar da tipografia "Courier", muito utilizada em máquinas de escrever, também remete características antigas, o que se conecta com um dos conceitos do projeto.

Figura 50: Tipografia Adelle.

Adelle

regular
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789 @#\$\$%^&*()!;:?!;

Aa

bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 @#\$\$%^&*()!;:?!;

Fonte: Google.

Para títulos, foi escolhida a tipografia *Blackbird*. Ela é uma tipografia produzida para tatuagem e foi criada pela autora antes deste projeto. Possui também conceitos que unem o conceito Tradicional ao conceito *Blackwork*. A sua construção teve como inspiração, tipografias clássicas do estilo *Old School*, porém com mais leveza, contemporaneidade e permitindo uma maior liberdade de aplicação nas tatuagens.

Figura 51: Tipografia Blackbird.

BLACKBIRD

REGULAR
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789 @#\$\$%^&*()!;:?!;

AA

BOLD
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 @#\$\$%^&*()!;:?!;

Fonte: A autora.

3.4.3 Definição da entrelinha

Após a escolha da tipografia, foi definida a entrelinha para que pudesse dar continuidade ao projeto gráfico. Nesta etapa foram realizados testes para visualizar melhor o tamanho da tipografia de texto, a Adelle. Após os testes, percebeu-se que o tamanho 10 se comportaria melhor no projeto e assim, por conta desse tamanho, a entrelinha 12 foi a ideal.

- Tipografia de texto: Adelle
- Entrelinha: 12 p
- Tamanho: 10 p

3.4.4 Determinação do módulo

Com a entrelinha definida, já é possível determinar o tamanho do módulo para construção do *grid* da página. Para definirmos o tamanho do módulo, seguindo a metodologia de Castro e Sousa (2018) deve-se fazer um cálculo utilizando a regra de três simples, levando em consideração que o valor de 1 ponto convertido em milímetros é 0,35275 mm.

De acordo com o cálculo, o tamanho do módulo para o grid deste projeto é 4,233 mm.

3.4.5 Dimensionamento da Forma da Página e Grade

Nesta etapa, o tamanho da página é redimensionado para que ela tenha exatamente a quantidade de módulos tanto na vertical quanto na horizontal. (CASTRO e SOUSA, 2018). Esse arredondamento é obtido através de cálculos em que dividimos o tamanho da página pelo tamanho do módulo:

$$192 \text{ mm} / 4,233\text{mm} = 45,35$$

Onde 192 mm é a largura da página e 4,232 mm o tamanho do módulo. Arredondamos o resultado de 45,35 para 46. Então

multiplicando a quantidade de módulos (46) pelo tamanho do módulo (4,233) temos a largura final da página:

$$46 \cdot 4,233\text{mm} = 194,7$$

Os mesmos cálculos são feitos para conseguir altura da páginas

$$220 \text{ mm} / 4,233\text{mm} = 51,97 - 52$$

$$52 \cdot 4,233\text{mm} = 220,1$$

O dimensionamento total da página ficou: 194,7 x 220,1

3.4.6 Representação do Diagrama (Colunas e Margens)

Para determinar a largura mais satisfatória do diagrama, de acordo com Castro e Sousa (2018), é necessário definir o tamanho do alfabeto da tipografia escolhida com as 26 letras dispostas lado a lado, e então utilizando a regra de três simples para converter esse valor em pontos.

- Tipografia Adelle 10 pt
- Tamanho do Alfabeto 48,45 mm
- $x \cdot 0.35275 = 1. 48,45 \text{ mm}$
 $x = 137\text{pt}$

O valor obtido em pontos é de 137 pt. Analisando a tabela de média de caracteres por linha conforme a seguir, o valor mais próximo é o de 135 pontos e a média de caracteres sugerida por linha fica entre 40 a 85.

Figura 52 - Tabela adaptada de Bringhurst

		MÉDIA DE CARACTERES POR LINHA																
LARGURA DA COLUNA (paicas)																		
	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		
COMPRIMENTO DO ALFABETO em caixa-baixa (pontos)	80	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	160	
	85	38	45	53	60	68	76	83	91	98	106	113	121	129	136	144	151	
	90	36	43	50	57	64	72	79	86	93	100	107	115	122	129	136	143	
	95	34	41	48	55	62	69	75	82	89	96	103	110	117	123	130	137	
	100	33	40	46	53	59	66	73	79	86	92	99	106	112	119	125	132	
	105	32	38	44	51	57	63	70	76	82	89	95	101	108	114	120	127	
	110	30	37	43	49	55	61	67	73	79	85	92	98	104	110	116	122	
	115	29	35	41	47	53	59	64	70	76	82	88	94	100	105	111	117	
	120	28	34	39	45	50	56	62	67	73	78	84	90	95	101	106	112	
	125	27	32	38	43	48	54	59	65	70	75	81	86	91	97	102	108	
	130	26	31	36	41	47	52	57	62	67	73	78	83	88	93	98	104	
	135	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
	140	24	29	34	39	44	48	53	58	63	68	73	77	82	87	92	97	
	145	23	28	33	37	42	47	51	56	61	66	70	75	80	84	89	94	
	150	23	28	32	37	41	46	51	55	60	64	69	74	78	83	87	92	
	155	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	81	85	90	
	160	22	26	30	35	39	43	48	52	56	61	65	69	74	78	82	87	
	165	21	25	30	34	38	42	46	51	55	59	63	68	72	76	80	84	
	170	21	25	29	33	37	41	45	49	53	57	62	66	70	74	78	82	
	175	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	
	180	20	23	27	31	35	39	43	47	51	55	59	62	66	70	74	78	
	185	19	23	27	30	34	38	42	46	49	53	57	61	65	68	72	76	
	190	19	22	26	30	33	37	41	44	48	52	56	59	63	67	70	74	
	195	18	22	25	29	32	36	40	43	47	50	54	58	61	65	68	72	
	200	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49	53	56	60	63	67	70	
	210	17	20	23	27	30	33	37	40	43	47	50	53	57	60	63	67	
	220	16	19	22	25	29	32	35	38	41	45	48	51	54	57	60	64	
	230	15	18	21	24	27	30	33	36	40	43	46	49	52	55	58	61	
	240	15	17	20	23	26	29	32	35	38	41	44	46	49	52	55	58	
	250	14	17	20	22	25	28	31	34	36	39	42	45	48	50	53	56	
	260	14	16	19	22	24	27	30	32	35	38	41	43	46	49	51	54	
	270	13	16	18	21	23	26	29	31	34	36	39	42	44	47	49	52	
	280	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50	
	290	12	15	17	20	22	24	27	29	32	34	37	39	41	44	46	49	
	300	12	14	17	19	21	24	26	28	31	33	35	38	40	42	45	47	
	320	11	13	16	18	20	22	25	27	29	31	34	36	38	40	43	45	
340	10	13	15	17	19	21	23	25	27	29	32	34	36	38	40	42		
360	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		

 linha satisfatória
 linha ideal

Fonte: Castro e Sousa (2018)

Com isso, pegamos os valores máximos e mínimos da coluna em paicas e da quantidade de caracteres e aplicamos na regra de três simples para descobrir o tamanho em máximo e mínimo em milímetros que a coluna deve ter.

- 40 caracteres por linha 16 p (largura da coluna mínima) 16 .
 $4,233 = 67,7$ mm
- 85 caracteres por linha 34 p (largura da coluna máxima) 34 .
 $4,233 = 143,9$ mm

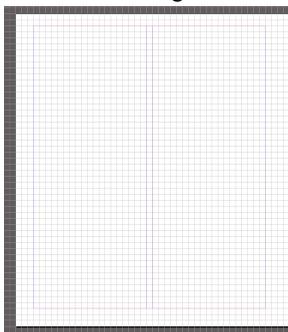
A definição das margens foi pensada de acordo com o aproveitamento de página e também considerando que não teria uma grande quantidade de conteúdo textual, já que se trata de um *Flashbook*, e o foco são as ilustrações. Também foi considerada a encadernação definida, e por ser uma lombada quadrada, deve se considerar um tamanho maior de margem interna.

- Margem superior: 2 módulos
- Margem externa: 3 módulos
- Margem interna: 4 módulos
- Margem inferior: 3 módulos

Assim multiplicamos a quantidade de módulos pelo valor do módulo para obtermos os valores das margens em milímetros.

- margem superior 2 módulos = $4,233 \times 2 = 8,466$ mm
- margem externa 3 módulos = $4,233 \times 3 = 12,925$ mm
- margem interna 4 módulos = $4,233 \times 4 = 16,932$ mm
- margem inferior 3 módulos = $4,233 \times 3 = 12,925$ mm

Figura 53 - Aplicação da coluna e margens no software Adobe Indesign



Fonte: A autora.

3.4.7 Formato da página

Segue abaixo as especificações sobre da anatomia final das páginas do *Flashbook*:

Figura 54 - Formato final do *Flashbook*.



Fonte: A autora.

3.4.8 Paleta de cores

A paleta de cores para o projeto gráfico foi definida com base nos conceitos já definidos: Tradicional, *Blackwork*, Soturno, Demonstrativo. A escolha se deve principalmente ao fato de que no estilo *Blackwork* a cor principal é a preta. Assim, acrescentou-se uma cor contraste, fazendo referência a um papel texturizado e com aparência envelhecida, para que assim o conceito tradicional ficasse mais evidente.

Figura 55 - Paleta de cores



Fonte: A autora.

3.5 VERIFICAÇÃO

Depois de obter todas as ilustrações prontas, iniciou-se a fase executiva, que foi a criação do projeto gráfico com as ilustrações finais. A fase de verificação, que serve para analisar os requisitos do projeto, foi realizada durante as fases anteriores, já que todas as decisões tomadas durante a execução das etapas, precisa seguir as delimitações estipuladas inicialmente.

4 FASE EXECUTIVA

Na fase e executiva, as ideias são apresentadas ao cliente para aprovação, para que assim sejam alteradas ou não. Porém, por se tratar de projeto autoral, a validação foi realizada por meio das pesquisas anteriores. Sendo assim, as etapas de "Valorização crítica" (as ideias selecionadas seriam apresentadas ao cliente, que daria seguimento ao projeto), e o "Ajuste da ideia" (onde a ideia selecionada é analisada, para detectar se é necessária alguma mudança), foram puladas, para seguir com o desenvolvimento.

4.1 DESENVOLVIMENTO

Nesta etapa, o projeto foi refinado e finalizado. Aqui, foi aprofundada a criação do *Flashbook* e a aplicação das ilustrações finais.

De acordo com Ambrose e Harris (2009), projetos gráficos possuem uma grande variedade de processos de impressão e tipos de acabamento para a produção de publicações chamativas e funcionais, porém isso dependerá de fatores como custo, tempo e quantidade.

4.1.1 Suporte

Aquele que recebe uma imagem impressa, podendo ser desde uma folha de papel padrão, como também papéis cartões mais elaborados, ou camisetas, canecas etc. Esse suporte tem de ser selecionado de acordo com as delimitações e objetivos gerais do projeto. A escolha deste é crucial, pois oferece uma grande gama de opções que vão influenciar na aparência final da impressão, conferindo-lhe

individualidade. O suporte escolhido foi papel couchê fosco 115g, por se tratar de um papel consistente, de qualidade e revestido com substâncias minerais que oferecem uma melhor superfície de impressão (AMBROSE e HARRIS, 2009). Para a capa, ficou definido o papel couchê fosco, 250g.

Além de papel, algumas folhas devem ser impressas em transparência (acetato). A ideia é que nessas folhas fiquem o traço e na seguinte folha (em papel) fique o preenchimento da ilustração. Dessa forma, quem folhear o catálogo, pode aproximá-lo na pele e ter uma demonstração, em tamanho real, da ilustração no local onde deseja. A espessura disponível para esse tipo de impressão é de 75 micra.

4.1.2 Acabamento

Abrange diversos processos que proporcionam um toque final ao suporte depois de impresso e deixam o projeto mais interessante. Cortes especiais, hot stamping, envernizamento, serigrafia são apenas alguns dos exemplos de acabamento. Apesar do acabamento indicar o fim do processo de produção, não deve ser pensada somente no final e sim planejado com antecedência, pois também influenciará no preço e no resultado final do produto.

Para a capa, foi escolhido um acabamento de laminação fosca, pois assim o material ganha resistência e o torna mais discreto e elegante.

4.1.3 Encadernação

Refere-se aos processos utilizados para juntar os cadernos e as páginas para compor livros, revistas, brochuras, entre outros. Existem diferentes tipos de encadernação e devem ser escolhidas de acordo com a sua funcionalidade, qualidade visual, durabilidade e custo que o projeto demanda.

O tipo influencia diretamente na durabilidade do produto. Por exemplo, a encadernação por costura ou por cola são mais duráveis e portanto são usadas em livros e projetos gráficos que devem ter uma

vida útil maior, enquanto a grampeada tem uma durabilidade menor e é mais barata, sendo usada então em revistas.

Para o projeto, foi escolhida a encadernação por cola, devido a durabilidade e também por conter folhas em material plástico (acetato), que impossibilita o grampeamento.

4.1.4 Espelho de publicação

Com o conteúdo dos capítulos pré-definidos, criou-se o espelho do *flashbook*, prevendo a quantidade de páginas necessárias para a diagramação dos textos e ilustrações.

Figura 56 - Espelho de publicação.



Fonte: A autora.

4.1.5 Dados técnicos

Foi também criada uma tabela com os dados técnicos do projeto gráfico para que o mesmo fosse impresso. Todos os parâmetros seguiram o que foi visto na definição de condicionantes.

Figura 57: Tabela de dados técnicos.

Dados técnicos	
Produto	Flashbook
Formato fechado	12pt
Formato aberto	4,233
Número de cores	4x4
Número de páginas	16 págs
Papel miolo	couche fosco 115g
Papel capa	couche fosco 250g
Encadernação	Lombada quadrada
Tiragem	1 unidade
Acabamento	Laminação fosca

Fonte: A autora.

4.1.6 Layout

A partir de todas as etapas concluídas, foi construído o layout das páginas. As aplicações das ilustrações e dos textos foram encaixadas respeitando o projeto gráfico.

Figura 58: Layout das páginas no Indesign.

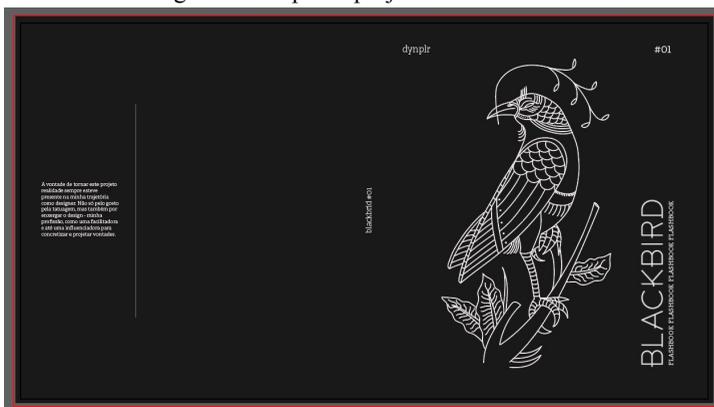


Fonte: A autora.

Além das ilustrações, foram aplicados os títulos e pequenas frases que complementam e contextualizam as criações.

Como último passo, foi a construção da capa. Nela foi inserida uma das ilustrações criadas, de forma simplificada, apenas em traços para reforçar o conceito demonstrativo das páginas com transparência – que possuem apenas os traços das ilustrações.

Figura 59: Capa do projeto no Illustrator.



Fonte: A autora.

O título *Blackbird*, na capa, foi escolhido por representar a temática das ilustrações, já explicada anteriormente.

4.2 MATERIALIZAÇÃO

Nessa última etapa, foi apresentado o projeto final, implementando-o em *mock-ups* e fazendo a sua impressão.

Figura 60: *Mock-up* da capa.



Fonte: A autora.

Figura 61: *Mock-up* da página *blackwork*.



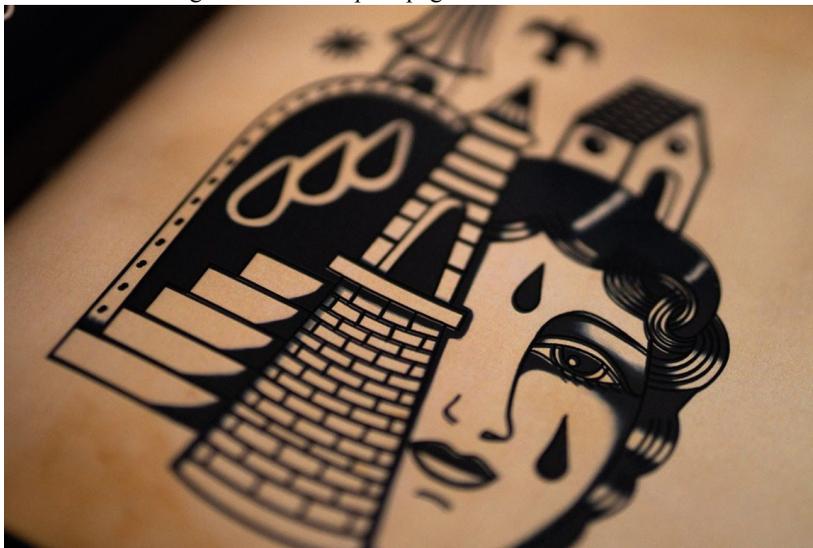
Fonte: A autora.

Figura 62: *Mock-up* da página *TheBirth*.



Fonte: A autora.

Figura 63: *Mock-up* da página Consciousness .



Fonte: A autora.

Figura 64: *Mock-up* página Born.



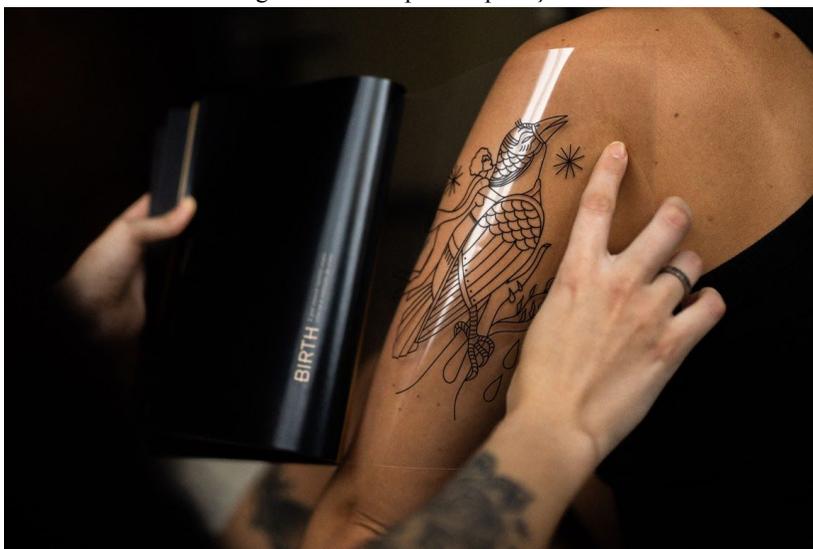
Fonte: A autora.

Figura 65: *Mock-up* página da página final.



Fonte: A autora.

Figura 66: Exemplo de aplicação.



Fonte: A autora.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto de conclusão de curso teve como objetivo desenvolver um *Flashbook* de ilustrações para tatuagem, utilizando a metodologia de Archer (1963), que divide o processo de design em 3 partes: Fase Analítica, Fase Criativa e Fase Executiva.

Na primeira fase foram descritos os objetivos, as justificativas do projeto, a contextualização e foram feitas pesquisas que norteiam o projeto. Além disso, foram levantados argumentos sobre proximidade entre o design e a tatuagem e sobre como o design pode ter um papel de contribuição na área, inclusive atuando como um criador dessas representações gráficas próprias para pele.

Em seguida, foi pesquisada a história da tatuagem e os mais variados estilos presentes. Após, uma análise de similares foi desenvolvida, onde foram descritas características qualitativas como estilo e aspectos sintáticos dos desenhos e das tatuagens dos mesmos. A análise dos formatos de apresentação desses desenhos ao público, antes da aplicação dos mesmos, mostrou-se também necessária, já que o projeto possuía o objetivo de criar um *flashbook* para as ilustrações.

Também foram feitas entrevistas com os similares a fim de investigar o processo criativo dos tatuadores e questionário com o público-alvo para identificá-lo e entender suas preferências, necessidades e experiências ao redor do tema. Dessa forma, com todas as informações recolhidas, foram desenvolvidas as condicionantes do projeto, que são características importantes que direcionam e tornam possível a próxima etapa.

Na Fase Criativa, utilizou-se todos os parâmetros analisados para começar o desenvolvimento das ilustrações e também do *Flashbook*. Foram desenvolvidos painéis visuais para cada conceito, uma temática e criados esboços até que as melhores ideias de representações gráficas fossem selecionadas. Após a seleção, as ideias foram aperfeiçoadas, através de cores, sombreamento (ilustrações) e testes de impressão (*flashbook*).

Por fim, na fase executiva, foram colocadas em prática todas as definições da etapa anterior, aplicando e finalizando as ilustrações ao catálogo e fazendo a impressão do mesmo.

Com este projeto, conclui-se que a atuação do design em conjunto da tatuagem é possível. Através de uma metodologias criativas, pode-se adentrar em universos diversos, identificar suas oportunidades e assim criar propostas inovadoras, que talvez antes nunca foram pensadas.

Este projeto também pode facilitar o apontamento de etapas de projeto para outras pessoas que pretendem fazer ilustrações para tatuagem e precisam de direcionamento na construção do seu estilo, identidade e apresentação do seu trabalho na área.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos do design criativo: Porto Alegre, Brokman, 2009.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design Básico: impressão e acabamento. Porto Alegre: Brokman, 2009.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design Básico: formato. Porto Alegre: Brokman, 2009.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design Básico: layout. Porto Alegre: Brokman, 2009.

ANDRADE, Vinicius Ribeiro. Qual a importância e como definir o público-alvo do meu negócio? Disponível em: <<https://designcomcafe.com.br/traco-de-desenho/>>. Acesso em: 20 outubro. 2019.

BEHENK, Erik. Os pássaros podem teorizar sobre a mente uns dos outros, mostra estudo. Disponível em: <<https://sociologica.com.br/mente-uns-dos-outros/>>. Acesso em: 5 de novembro. 2020.

CARVALHO, Isabela. O que são mockups e porque eles são tão importantes. Disponível em: <<http://blog.criaufmg.com.br/index.php/2017/10/16/o-que-sao-mockups-porque-sao-importantes/>>. Acesso em: 09 setembro. 2019.

CASTRO, Luciano Patrício Souza de. Estruturação de projetos gráficos: a tipografia como base do planejamento / Luciano Patrício Souza de Castro, Richard Perassi Luiz de Sousa. - 1. ed. - Curitiba : Appris, 2018.

DONDIS, Donis A. A sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1991, pp. 51-83

FUENTES, R. A prática do Design Gráfico: Uma Metodologia Criativa. São Paulo: Rosari, 2006. 143 p.

GAUBERT, Marcos. Como fazer uma análise da concorrência: 4 ferramentas para você usar. 2016. Disponível em: <<https://myrp.com.br/como-fazer-uma-analise-da-concorrencia-4-ferramentas-para-voce-usar/>>. Acesso em: 12 nov. 2019.

GROSSI, Bruno. A diferença entre Ilustração e Desenho. Disponível em: <https://www.academia.edu/9843391/A_diferen%C3%A7a_entre_Ilustracao_e_Desenho/>. Acesso em: 5 de novembro. 2020.

KURY, L., Hargreaves, L., & Valença, M. T. (2000). Ritos do corpo. Rio de Janeiro: SENAC Nacional.

LISE, M. L. Z.; NETO, A.C.; GAUER, G. J. C.; DIAS, H. Z. J.; PICKERING, V. L. Tatuagem: perfil e discurso de pessoas com inscrição de marcas no corpo. Anais Brasileiros de Dermatologia, v. 85, n. 5, p. 631-638, 2010.

LE BRETON, David. 1995. Antropología del cuerpo y modernidad. Buenos Aires: Nueva Visión.

LOBO, Neto. Os mestres do Neo Tradicional. 2018. Disponível em: <<https://blog.tattoo2me.com/os-mestres-do-neo-tradicional-e4aef6bf55c8>>. Acesso em: 05 nov. 2019.

MARQUES, José Roberto. Dicas de Como Apresentar um Produto ao Cliente. Disponível em: <<https://www.jrmcoaching.com.br/blog/dicas-de-como-apresentar-um-produto-ao-cliente/>>. Acesso em: 09 setembro. 2019.

MOLLO, Luiza. Traço de desenho: como desenvolver o seu próprio estilo. Disponível em: <<https://designcomcafe.com.br/traco-de-desenho/>>. Acesso em: 13 setembro. 2019.

MORAES, Fernanda. Aquarela: o estilo de tattoo que dá o que falar. 2018. Disponível em: <<https://blog.tattoo2me.com/aquarela-o-estilo-de-tattoo-que-d%C3%A1-o-que-falar-fb4e1faa94a2>>. Acesso em: 02 nov. 2019.

MORAES, Fernanda. O estilo “Blackwork” na tatuagem brasileira. 2019. Disponível em: <<https://blog.tattoo2me.com/o-estilo-blackwork-na-tatuagem-brasileira-e15dd43b1c5a>>. Acesso em: 05 nov. 2019.

NICOLLI, Aline Andrea; MORTIMER, Eduardo Fleury. Morte. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/comportamento/morte/>>. Acesso em: 5 de novembro. 2020.

PAZMINO, A. Como se cria: 40 métodos para Design de Produto. São Paulo: Blucher, 2015. 279 p.

PÉREZ, Andrea Lissett. A identidade à flor da pele. Etnografia da prática da tatuagem na contemporaneidade. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-93132006000100007&script=sci_arttext>. Acesso em: 05 nov. 2019.

QUINTINO, Cláudio. O Corvo na Mitologia Celta. Disponível em: <<https://madras.com.br/blog/umbanda/o-corvo-na-mitologia-celta/>>. Acesso em: 5 de novembro. 2020.

RODRIGUEZ, L. da S.; CARRETEIRO, T. C. O. C. Olhares sobre o corpo na atualidade: tatuagem, visibilidade e experiência tátil. *Psicologia Social*. v. 26, n. 3, p. 746-755, 2014.

TATTOO2ME. Os principais estilos de tatuagem. Disponível em: <<https://tattoo2me.com/estilo/>>. Acesso em: 01 nov. 2019.

VOMERO, Maria Fernanda. Morte. Disponível em:
<<https://super.abril.com.br/comportamento/morte/>>. Acesso em: 15 de novembro. 2020.

APÊNDICE A – Questionário com o público-alvo

- a) Qual sua idade?
- b) Já fez alguma tatuagem?
- c) Quantas possui?
 - 1 - 3
 - 4 - 8
 - 9 - 15
 - +15
- d) Conhece diferentes estilos de tatuagem? Poderia citar alguns?
- e) Possui alguma preferência de estilo? Cite-o.
- f) Sobre traços na tatuagem, você prefere:
 - Traços finos e delicados
 - Traços mais grossos e clássicos
 - Traços medianos.
 - Sem traços muito definidos, mais realista.
- g) Sobre cores na tatuagem, você prefere:
 - Muitas cores, desenhos vibrantes.
 - Poucas cores, apenas uma ou duas.
 - Cores que se aproximam da realidade.
 - Nenhuma cor, prefiro somente em preto.
 - Outra opção.
- h) Ao fazer as suas tatuagens, algum tatuador apresentou um mockup (foto da tatuagem aplicada no lugar escolhido) para que você pudesse prever como ficaria a tatuagem?
 - Sim, foi importante.
 - Sim, mas não fez muita diferença, já imaginava como iria ficar.
 - Não, mas gostaria que nas minhas próximas tatuagens isso acontecesse.
 - Não, e eu não dou muita importância pra isso.

- i) Possui alguma tatuagem que não gosta mais? Se sim, poderia explicar o motivo?

APÊNDICE B – Entrevista com tatuadores

a) Entrevista com Geovane Cristian

Geovane é tatuador há 6 anos e possui estilo *Old School*/Tradicional na tatuagem. Trabalha no estúdio Café Preto, localizado em Florianópolis. A entrevista foi realizada no dia 9 de Setembro de 2019 e durou 23 minutos.

Como começou a tatuar?

"Eu comecei a tatuar por maior influência da minha mãe, eu fui com ela fazer essa a primeira tatuagem dela e já era uma coisa que eu tinha achado legal na época. Depois também eu sempre desenhei e sabia que eu queria seguir carreira em alguma coisa que envolvesse desenho. A princípio era design, mas depois que fiz minha primeira tattoo, com 14 - 15 anos, eu tive essa vontade maior, essa certeza que eu queria ser tatuador. Daí, desde então, foi sempre planejando e fazendo de tudo pra isso acontecer o mais rápido possível. Um amigo meu, Camacho, também teve parte nisso também, com incentivo inicial pra começar a tatuar e tal."

Quais influências seus desenhos possuem? Ex: de algum artista, movimento, estilo, etc.

"Hoje em dia, depois que eu entrei no estúdio, eu to usando influência de tatuagens no estilo tradicional principalmente, mas também uso blackwork. Na influência do Tradicional tendo a ir cada vez mais para um lado mais europeu antigo desse estilo. Minha referência antiga principal, acho que seria Percy Waters, Ditsel, Bertie Green. Referência de tatuadores atuais seria o Bobeus, JCM e outros variados. Mas uso principalmente os mais antigos."

Suas tatuagens possuem conceitos? Se não, cite palavras-chave que poderiam defini-las melhor.

"Não tenho necessariamente um conceito, cara, mas eu tenho essa coisa meio badvibes da minha tattoo, uma coisa meio melancólica, dramática. Acredito que essas palavras definem bem. Não sei pra quem vê de fora, mas principalmente quando faço trago bastante elemento pra isso, como por exemplo, gotinhas, choro, sangue, coisas desse tipo. Eu tenho um gosto pra isso."

Como funciona o seu processo criativo?

"Eu consigo identificar isso no processo criativo do tradicional, que o estilo tem tendências, e que na maioria da vezes é procurado desenhos antigos, populares na época, e são refeitos com o traço e estilo atual do tatuador. A galera costuma querer ver como esses desenhos antigos ficariam com o seu jeito, e tal, vendo as possibilidade de melhoria. Eu acho isso muito legal e tem muito a ver com meu processo criativo, pois eu vou juntando muita referências no instagram, salvando desenhos antigos, e quando eu vou desenhar pego uns 5 desenhos e faço minhas versões, trabalhando em cima dessas referências. As vezes sai bem parecido, às vezes nada a ver, mas ainda sim é o processo criativo que eu uso."

As suas tatuagens possuem uma identidade única? Se sim, quais elementos tornam a autoria identificável?

"Eu acho que não. Eu coloco em quase todo trampo meu estrelinhas ou gotinhas, essas coisas assim. Eu considero uma coisa muito minha, porém eu não sou o único que utiliza isso e eu não faço isso em todos os desenhos, então é difícil dizer. Talvez você com uma visão de fora pode saber isso melhor que eu, na realidade. Eu realmente não sei."

Como você apresenta seus desenhos disponíveis para tatuar? Há algum material físico ou só mídias?

"O método principal que uso pra mostrar os flashes, é fazendo as linhas deles no digital com fundo legal, pra manter um padrão estético, e posto ele no Stories. Mas eu gosto muito de fazer pinturas e tal, é algo que não pode morrer, tem que estar sempre pintando por que é completamente diferente o resultado. Eu acho melhor, é bem mais gostoso de fazer. Na realidade eu acho o resultado da pintura melhor,

mas é trabalhoso, demorado, envolve muita paciência e cuidado, o que acaba sendo meio chato, não gosto muito. Porém, é muito importante, e esboço manual também. O esboço sempre fazendo no papel, não faço mais digital, por que no papel tem um resultado bem mais orgânico e bem melhor pra o que eu gosto de fazer."

Vê importância ou alguma diferença em materiais físicos, como catálogo de flashes, Flash sheet e Prints na hora de apresentar ao cliente? Por quê?

"Sim. O que eu mais vejo funcionando no estúdio e em convenções e eventos assim, é você ter um catálogo de flash. Nem que seja só a linha, mas se ele tá sombreado melhor ainda. Você ter um Flash Book ali pra pessoa folhear e ver o desenho pronto pra tatuar é o que mais vende. Ou seja, eu sou um idiota por não fazer isso, mas muita gente é por não fazer isso também. É muito bom. As folhas de flash também. Geralmente cada evento tem uma folha de flash especial pra aquele evento, ao menos como eu vejo que seja ideal né. É muito melhor pra pessoa ver ele pronto, ajuda bastante."

Você costuma apresentar desenhos seus disponíveis sem finalização, apenas com os traços? Por quê?

"Acho que respondi a última junto com essa. Quanto maior a finalização melhor pra pessoa saber como vai ficar."

Nota um melhor engajamento dos clientes quando você apresenta os desenhos em mockups? (aplicação deles em alguma parte do corpo).

"Bom, atualmente eu não posto mais o desenho nas pessoas por que eu não tenho acesso ao digital, né. Como eu to sem iPad, eu não consigo fazer esses Mockups tão bem feitos. Conseguiria se pegasse emprestado, mas acho meio chato. No entanto eu preferia sempre dar uma editada boa na foto, com fundo legal, algo que chame a atenção, tanto quanto um mockup direto na pele. Mas acho que ele pode ter um papel muito importante pra mostrar como a tattoo vai ficar na pele, principalmente para os leigos. Quem conhece bastante tattoo talvez nem vê muita diferença, mas pra quem não conhece talvez seja um ótimo jeito de aproximá-las do resultado final."

Você usa alguma identidade visual (paleta de cores, texturas, tipografia, etc) na apresentação dos desenhos disponíveis? Se não, já pensou a respeito? Comente.

"Eu ainda não uso, uma paleta de cores, algo assim específico pra mim. Eu gosto de trabalhar com negativo, fazer as coisas com fundo bem escuro e o traço sendo mais claro, acho um jeito bonito de apresentar, legal assim. Tento trabalhar às vezes com as cores. O princípio do Blue Print é basicamente isso, azul escuro com traço vazado em branco, ou no fundo do papel e tal, é algo que eu gosto bastante, um contraste legal. É basicamente isso."

b) Entrevista com Augusto Vanin Roglio

Augusto é tatuador há 5 anos e possui estilo Old School/Tradicional na tatuagem. Trabalha no estúdio Café Preto, localizado em Florianópolis. A entrevista foi realizada no dia 9 de Setembro de 2019 e durou 40 minutos.

Como começou a tatuar?

"Eu comecei a tatuar em Florianópolis há 5 anos atrás por influência de um colega de faculdade meu que já tatuava fazia uns 6 anos e morou na Austrália. A gente convivia bastante tempo junto e tal, e eu nunca tive muito contato com a tattoo, porém sempre gostei. Uma coisa que até falei pra ele, que eu sempre me imaginava fazendo isso em algum momento da vida, e então depois disso ele abriu o conhecimento dele pra mim e tal. Eu cheguei a aprender um tempo com ele num home studio no Campeche."

Quais influências seus desenhos possuem? Ex: de algum artista, movimento, estilo, etc.

"Meu trabalho é influenciado pela tatuagem tradicional americana e um pouco japonesa também. Como referência eu posso citar o Ed Hardy, Dan Ricks, etc. São tatuadores a maioria já falecidos, mas que trazem essa essência do estilo tradicional que eu gosto. Um artista do momento de referência poderia ser o Gregory Letron, talvez o Bobeus também, que apesar de diferentes entre si, eles possuem influência no meu trabalho. Também o Florian Santos e muito mais. Eu

sou bem nerd de tatuagem, na verdade.. isso que eu tô conseguindo lembrar agora."

Suas tatuagens possuem conceitos? Se não, cite palavras-chave que poderiam defini-las melhor.

"Então, eu sou tatuador e eu faço o estilo que me agrada mais. Mas eu faço outros tipos de trabalho também, se for de uma forma que funcione, que fique correto. Mas o meu foco principal é tatuagem clássica, ou seja, tatuagens baseadas em flashes antigos. Tatuagens que possuem um conceito histórico no meio da tatuagem. Eu trabalho mais fazendo releitura, não tanto reproduções como alguns outros artistas fazem. Eu acabo indo mais pro caminho da releitura, pegando esses desenhos clássicos de acervos, no meu caso eu tenho um banco de dados com muitas imagens do passado e reinterpreto elas da minha maneira. O conceito dessa tatuagem clássica é, quem entende de tatuagem, quem entende a história da tatuagem, em qualquer lugar do mundo quando vê a tattoo vai saber da onde ela foi tirada, então tem um conceito, tem um fundamento dos trabalhos."

Como funciona o seu processo criativo?

"O meu processo funciona assim: eu tenho um banco de dados de tatuagens antigas e flashes antigos também, de 1910 a 1990, que eu uso como referência de forma e elementos. Paralelo com isso eu tenho um banco de dados de imagens da atualidade tem feito, as vezes até interpretando esses mesmos temas, mais pra pegar a aplicação e tal. Quando eu tenho um tempo livre pego essas imagens antigas, separo elas digitalmente no ipad, pego tbm as impressas ou também de livros e esboço em em cima, com o ipad ou lápis e papel mesmo. Depois de finalizar os esboços, alguns eu pinto com aquarela e nanquim e alguns eu finalizo digitalmente e só. Esse é o processo criativo meu, do meu trabalho com tatuagem que eu mais gosto de fazer, que é meu foco. Mas o processo criativo no dia a dia depende muito se eu receber referência do cliente, tentar convencer ele a ir pra essa linha, ou senão trabalhar com essas referências que trazem, digitalmente ou na mão, uso um pouco dos dois."

As suas tatuagens possuem uma identidade única? Se sim, quais elementos tornam a autoria identificável?

"Eu acredito que quem vê de fora, quem acompanha meu trabalho consegue ver alguns elementos que linkem as tattoos que eu faço, mesmo quando eu faço estilos diferentes, tipo, todos os trabalhos. Mas eu acredito que possa acontecer porém pra caracterizar como identidade, unidade estética mesmo, posso dizer que quando eu faço um trabalho de escrita, eles vão ter essa unidade estética entre eles. Quando eu faço tradicional americano clássico que é o meu foco principal também vai ter um unidade, as pessoas conhecem meu trabalho sim. Até quando eu faço um trabalho comercial de linha fina ou não, também, às vezes pode ter uma unidade assim. Eu gosto de fazer trabalho japonês, e também to tentando criar uma unidade pra esse tipo de trabalho também. Tradicional com linha fina, tradicional mexicano, nessa linha, também to tentando criar uma unidade pra esse trabalho."

Como você apresenta seus desenhos disponíveis para tatuar? Há algum material físico ou só mídias?

"Esse tipo de pergunta me faz querer esclarecer uma coisa assim no momento, que acontece comigo, acontece com outros tatuadores e eu acho que deve acontecer. Tudo é que questão de fase e evolução. Não adianta eu pegar agora e falar, se essa semana eu postei flashes que eu fiz no ipad, só linha, falar "a, eu apresento meus desenhos assim", não, a gente é artista, a gente tem o dever e o compromisso de ta se reinventando todo momento. E se deixando isso bem claro, eu ainda acho que o mais valioso é a pintura, quando a gente fala de tatuagem clássica, é o papel, 100% algodão, com uma aquarela boa, dedicando um tempo pra uma flash sheet bonita. Eu ainda acho que é o mais valioso. Mas acho muito interessante também postar linhas de desenhos. Pode ser apresentado digitalmente. No momento eu uso o ipad e coloco num fundo e tal, tem uma unidade estética pra apresentar as linhas. Até acho legal ter um acervo maior de flashes só de linhas prontos, por que não dá conta de pintar todos né. Aos poucos ir pintando alguns, o que mais se gosta. A pintura também já é um ótimo estudo pra quando a gente vai tatuar também, então isso é muito importante. Mas principal é isso, ta sempre se reinventando, não preciso se rotular. A unidade estética é importante, mas a gente tem que tá sempre se reinventando."

Vê importância ou alguma diferença em materiais físicos, como catálogo de flashes, Flash sheet e Prints na hora de apresentar ao cliente? Por quê?

"Então, essa pergunta pode ser um complemento pra outra. Tudo que eu falei na de antes acho que é meio válido aqui. Quando fala em ver importância em um e outro... cara eu vejo importância em todos. No momento eu tenho um sketchbook com linhas que eu tirei digitalmente de alguns desenhos que eu fiz, tenho também uma pasta que tem pinturas tamanho a4, alguns esboços mais soltos. Tenho também um bolo de pinturas que é mais valioso pra mim, que mostro pra alguns clientes. Tenho muita coisa na parede também, muita não, queria que tivesse mais na real, mas eu gosto de ter as coisas na parede do estúdio, fazendo a pintura e emoldurando. Gosto desse rolê de estar na parede, de tá ali disponível, foi eu que fiz, vamo fazer, sabe? Expor da forma mais exposta mesmo. Mas eu acho super válido a gente os artistas trabalharem digitalmente no instagram, separar uma aba lá de destaques de desenhos disponíveis, eu acho importante também, gosto, valorizo também."

Você costuma apresentar desenhos seus disponíveis, sem finalização, apenas com os traços? Por quê?

"Essa pergunta acredito que já respondi com as demais."

Nota um melhor engajamento dos clientes quando você apresenta os desenhos em mockups? (aplicação deles em alguma parte do corpo).

"Sinto que eu quero dar a minha opinião sobre isso mas eu acho que, honestamente eu nunca fiz, nunca peguei um desenho meu, apliquei e postei como disponível ou mostrei pra um cliente nessa linhas. Então não sei se eu posso dar minha opinião sobre isso por que nunca fiz. Mas eu acho que alguns tipos de trabalho é muito válido isso. Pra alguns estilos de tatuagem sim. Não que a preocupação com engajamento deve ser tão importante assim, mas a gente não pode esquecer que o cliente é leigo, tem todo direito de ser leigo, e realmente o Mockup pode ajudar a entender, a passar melhor a ideia de que esse desenho é desse tamanho e uma sugestão de lugar boa é nesse local. Às vezes o cliente vê diferente, assim.. a gente percebe que eles se confundem muito com questão de posicionamento e tamanho pelos emails que eles mandam, tipo, "ah, quero fazer esse flash de tanto cm" e mandam um tamanho 5x menor

pra executar o tamanho daquele desenho. Então sim, pode ser importante sim, mas eu nunca fiz."

Você usa alguma identidade visual (paleta de cores, texturas, tipografia, etc) na apresentação dos desenhos disponíveis? Se não, já pensou a respeito? Comente.

"Eu uso, nunca to 100% satisfeito, mas também não insatisfeito. Não vamos negar que o instagram é o principal portfólio hoje em dia pra tatuadores né? Então vamos falar dessa ferramenta específica. Tem uma unidade estética específica nas minhas postagens, de trabalho assim, como portfólio mesmo. Apresento a maioria com fundo claro, faço um tratamento parecido nas imagens, eu que tiro as fotos então acabo tirando as fotos também em uma mesma estética. Mas eu muito importante ter uma estética pra toda a apresentação assim né. A gente é artista, e arte não é só o meu trabalho final, é desde a forma como eu me expresso, como me comunico, como eu me apresento, o que eu falo, né? Então eu acho assim, muito importante. Mas voltando aquele lance, a gente tem que tá sempre se reinventando. Então não acho que tipo, uma coisa do tipo, ah vou contratar um serviço, vai ser assim e vou usar isso aqui pro resto da vida, resolvi aqui. Não. A gente é artista, a gente deve ter uma criatividade, sabe? Usar um tempo a parada e daí tipo, um mês depois, um ano que seja, pensar "pô, na real que vou apresentar meu trabalho assim porque tive esse insight estudando outra coisa e tal, eu quero me comunicar assim", então acho que a gente tem que tá sempre se reinventando. No momento, eu inclusive to pensando em contratar um amigo meu que é ilustrador e que é designer, que vai poder me ajudar de uma forma mais prática e eficiente a montar as peças gráficas. Mas eu quero trabalhar em conjunto com ele, quero criar um material bem bom pra me apresentar melhor nas redes."