

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO  
CURSO SUPERIOR DE BACHARELADO EM DESIGN

DÉBORA ALLANA ZIMMERMANN  
PEDRO LAPORTE TROMBINI

**ESTUDO DE CASO DE PROJETO DE TATUAGEM  
UTILIZANDO METODOLOGIA DE DESIGN**

CURITIBA  
2018

DÉBORA ALLANA ZIMMERMANN  
PEDRO LAPORTE TROMBINI

**ESTUDO DE CASO DE PROJETO DE TATUAGEM  
UTILIZANDO METODOLOGIA DE DESIGN**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à disciplina TCC 2, dos cursos Tecnólogo em Design Gráfico e Bacharelado em Design da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para a obtenção dos respectivos títulos de formação.

Orientador: Prof. Alan Ricardo Witikoski

CURITIBA  
2018

## RESUMO

ZIMMERMANN, Débora Allana; TROMBINI, Pedro Laporte. **Estudo de caso de projeto de tatuagem utilizando metodologia de design.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Tecnólogo em Design Gráfico e Bacharelado em Design. Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014.

Apresentação de um estudo de caso experimentando o desenvolvimento de uma tatuagem autoral a partir de uma metodologia de projeto de design, correlacionando o trabalho do tatuador com o do designer. Após definir, através de um panorama histórico, o entendimento da tatuagem como construção de identidade individual, o trabalho apresenta, tendo como base a metodologia de design apresentada por Gavin Ambrose e Paul Harris (2010), as etapas de um projeto de tatuagem autoral: o primeiro contato com o cliente (briefing), pesquisas de público e referências, geração de ideias, testes de decalque (prototipagem), apresentação de alternativas e seleção, procedimento da tatuagem (implementação do projeto) e feedback.

**Palavras-chave:** Tatuagem. Metodologia. Projeto. Correlação. Identidade.



Ministério da Educação  
**Universidade Tecnológica Federal do Paraná**  
Câmpus Curitiba  
Diretoria de Graduação e Educação Profissional  
Departamento Acadêmico de Desenho Industrial

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

### **TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO 092 / 277**

#### **Estudo de caso de projeto de tatuagem utilizando metodologia de Design**

por

Débora Allana Zimmermann – 1047116 e  
Pedro Laporte Trombini – 1546171

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no dia 30 de novembro de 2018 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico e BACHAREL EM DESIGN do Curso de Bacharelado em Design, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Os alunos foram arguidos pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora: Prof. Marco André Mazzarotto Filho (MSc.)  
Avaliador Indicado  
DADIN – UTFPR

Prof. Luciano Henrique Ferreira da Silva (Dr.)  
Avaliador Convidado  
DADIN – UTFPR

Prof. Alan Ricardo Witikoski (Dr.)  
*Orientador*  
DADIN – UTFPR

**“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.**

## ABSTRACT

ZIMMERMANN, Débora Allana; TROMBINI, Pedro Laporte. **Estudo de caso de projeto de tatuagem utilizando metodologia de design.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Tecnólogo em Design Gráfico e Bacharelado em Design. Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014.

Presentation of a case study experimenting the development of an authoral tattoo project through a design project methodology, correlating the work of tattoo artists and designers. After defining tattoos as tools for individual identity building through an historical panorama, the essay presents, based on the methodology presented by Gavin Ambrose and Paul Harris (2010), the stages of an authoral tattoo project: the first contact with the client (briefing), public and references research, ideas generation, decal tests (prototyping), alternatives presentation and selection, tattooing (project implementation) and feedback.

**Keywords:** Tattoo. Methodology. Project. Correlation. Identity.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Nativos da tribo dos Munducurus retratados no livro Viagem pelo Brasil.....	22
Figura 2 – As tatuagens dos nativos da Missão de São José.....	23
Figura 3 - Uma das tatuagens anteriores do cliente do estudo de caso, desenvolvida pelo tatuador Ricardo da Maia, em Curitiba.....	28
Figura 4 - Outra das tatuagens anteriores do cliente do estudo de caso, também desenvolvida pelo tatuador Ricardo da Maia, em Curitiba.....	29
Figura 5 - Cliente do estudo de caso mostrando uma referência à tatuadora.....	29
Figura 6 - Cliente do estudo de caso mostrando outra referência à tatuadora.....	30
Figura 7 - Tatuadora tirando medidas do cliente do estudo de caso.....	30
Figura 8 - Topo da página que especifica como funciona o trabalho da tatuadora..	32
Figura 9 - Topo da página com o formulário a ser preenchido por clientes da tatuadora.....	32
Figura 10 - Exemplo de projeto da tatuadora mais minimalista.....	33
Figura 11 - Exemplo de projeto da tatuadora mais detalhado.....	34
Figura 12 - Exemplo de projeto da tatuadora de tatuagem escrita.....	35
Figura 13 - Exemplo de projeto da tatuadora envolvendo cor.....	36
Figura 14 - Exemplo de projeto da tatuadora envolvendo <i>blackwork</i> .....	37
Figura 15 - Exemplo de projeto da tatuadora envolvendo <i>fineline</i> .....	38
Figura 16 - Exemplo de projeto da tatuadora envolvendo <i>dotwork</i> .....	39
Figura 17 - <i>Moodboard</i> construindo o perfil do cliente do estudo de caso.....	42
Figura 18 - Dados quantitativos demonstrados pelo formulário.....	47
Figura 19 - Dados quantitativos demonstrados pelo formulário.....	47
Figura 20 - Dados quantitativos demonstrados pelo Instagram.....	48
Figura 21 - Dados quantitativos demonstrados pelo Instagram.....	48
Figura 22 - <i>Moodboard</i> com referências contemporâneas, abstratas e botânicas...	52
Figura 23 - Tatuadora esboçando uma das alternativas na tablet.....	53
Figura 24 - Esboço de uma das alternativas na tablet em detalhe.....	53
Figura 25 - As duas alternativas criadas para o projeto.....	54
Figura 26 - Exemplo de projeto da tatuadora com abordagem convergente.....	56
Figura 27 - Exemplo em detalhe de projeto da tatuadora com abordagem convergente.....	57

Figura 28 - Exemplo de projeto de cobertura da tatuadora antes da transformação.....	58
Figura 29 - Exemplo de projeto de cobertura da tatuadora em teste de protótipo....	59
Figura 30 - Exemplo de projeto de cobertura da tatuadora, após a transformação..	60
Figura 31 - Primeiro teste de decalque realizado no estudo de caso.....	68
Figura 32 - Impressora de fax adaptada para impressão de decalque.....	70
Figura 33 - Separação da folha de decalque do papel carbono.....	71
Figura 34 - Impresso em sulfite (refletido), folha de carbono e folha de decalque...	71
Figura 35 - Exemplo de projeto da tatuadora relacionado a Design Versátil, com arte criada na intenção de poder ser colorida futuramente.....	73
Figura 36 - Exemplo de projeto da tatuadora relacionado a Adaptabilidade, com arte criada na intenção de ser aplicada idêntica em mais de uma pessoa.....	74
Figura 37 - Exemplo de projeto da tatuadora relacionado a Adaptabilidade, com arte criada na intenção de ser aplicada parte em uma pessoa e parte em outra.....	75
Figura 38 - Exemplo de projeto da tatuadora relacionado a Adaptabilidade, com arte criada na intenção de ser aplicada com pequenas alterações em mais de uma pessoa.....	76
Figura 39 - Exemplo de teste realizado pela tatuadora por <i>freehand</i> .....	77
Figura 40 - Exemplo de projeto da tatuadora com teste realizado por <i>freehand</i> .....	78
Figura 41 - Exemplo de teste realizado pela tatuadora por montagem livre de fragmentos da folha de decalque.....	79
Figura 42 - Exemplo de teste realizado pela tatuadora por protótipo digital.....	80
Figura 43 - Ajustes sendo realizados à arte junto ao cliente.....	81
Figura 44 - Ajustes sendo realizados à arte, em detalhe.....	82
Figura 45 - Comparativo da arte inicial, à esquerda, com a ajustada, à direita, com regiões alteradas indicadas em vermelho ao centro.....	82
Figura 46 - Arte apresentada à cliente apenas em sua estrutura, à direita, e como ela se transformou durante o processo de seleção, à esquerda.....	84
Figura 47 - Arte apresentada na Figura 46, tatuada.....	85
Figura 48 - Arte apresentada ao cliente pronta, acima, e como ela se transformou durante o processo de seleção, abaixo.....	86
Figura 49 - Arte apresentada na Figura 48, tatuada.....	87
Figura 50 - Preparação da bancada.....	91
Figura 51 - Limpeza da região e remoção dos pelos.....	92

Figura 52 - Divisão da região para aplicar o decalque de forma simétrica nas costas.....	92
Figura 53 - Aplicação da primeira parte do decalque.....	93
Figura 54 - Aplicação da segunda parte do decalque.....	93
Figura 55 - Decalque aplicado.....	94
Figura 56 - Ajustes finais no decalque.....	94
Figura 57 - Montagem da máquina.....	95
Figura 58 - Início do procedimento, imergindo a agulha na tinta.....	95
Figura 59 - Pigmentação da direita para a esquerda e de baixo para cima para não borrar o decalque.....	96
Figura 60 - Procedimento iniciando pelo contorno da arte para dispensar a importância do decalque.....	96
Figura 61 - Pigmentação da direita para a esquerda e de baixo para cima, como a pigmentação.....	97
Figura 62 - Pausa para descanso e mudança de posição.....	97
Figura 63 - Mudança de posição para região diferente, que exige esticar a pele inclinando a cabeça para a frente.....	98
Figura 64 - Finalização da primeira sessão de procedimento, com o contorno da arte.....	99
Figura 65 - Finalização da segunda sessão de procedimento, com a arte finalizada.....	100
Figura 66 - Topo da página que especifica como funciona o trabalho da tatuadora.....	101
Figura 67 - Exemplo de imagem enviada por uma cliente à tatuadora contendo um trabalho seu.....	110
Figura 68 - Exemplo de imagem enviada por uma cliente à tatuadora contendo um trabalho seu.....	111
Figura 69 - Exemplo de imagem enviada por uma cliente à tatuadora contendo um trabalho seu.....	112

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	17
1.1 Objetivo.....	17
1.2 Objetivos Específicos.....	18
1.3 Justificativa.....	18
1.4 Método e Estrutura do Trabalho.....	19
<b>2. DEFINIÇÃO E PANORAMA HISTÓRICO DA TATUAGEM</b> .....	21
2.1 Tatuagem nas Tribos Indígenas Brasileiras.....	21
2.2 Tatuagem Moderna no Brasil.....	23
2.3 Tatuagem Contemporânea.....	23
2.4 Tatuagem como Formador Identitário.....	24
2.5 Tatuagem Autoral.....	25
<b>3. DEFINIR - BRIEFING</b> .....	27
3.1 Estudo de Caso.....	27
3.2 Além do Estudo de Caso.....	31
<b>4. PESQUISAR - HISTÓRICO</b> .....	41
4.1 Estudo de Caso.....	41
4.2 Além do Estudo de Caso.....	42
<b>4.3 Relações com a Metodologia Expandida</b> .....	44
4.3.1 Pesquisa Primária.....	44
4.3.2 Pesquisa Secundária.....	44
4.3.3 Identificação de Drivers.....	45
4.3.4 Identificação de Barreiras.....	46
4.3.5 Coletas de dados Quantitativas.....	46
4.3.6 Coletas de dados Qualitativas.....	48
4.3.7 Feedback.....	49
<b>5. GERAR IDEIAS - SOLUÇÕES</b> .....	51
5.1 Estudo de Caso.....	51
5.2 Além do Estudo de Caso.....	54
<b>5.3 Relações com a Metodologia Expandida</b> .....	55
5.3.1 Direções Básicas de Design.....	55
5.3.2 Temas do Pensamento.....	61
5.3.3 Inspiração e Referências.....	63

5.3.4 Brainstorming.....	63
5.3.5 Valor.....	63
5.3.6 Inclusão.....	64
5.3.7 Esboço.....	64
5.3.8 Apresentação de Ideias.....	65
<b>6. TESTAR PROTÓTIPOS - RESOLUÇÃO.....</b>	<b>67</b>
<b>6.1 Estudo de Caso.....</b>	<b>67</b>
<b>6.2 Além do Estudo de Caso.....</b>	<b>69</b>
<b>6.3 Relações com a Metodologia Expandida.....</b>	<b>72</b>
6.3.1 Desenvolvendo Designs.....	72
6.3.2 Tipos de Protótipos.....	76
6.3.3 Vocabulário.....	80
<b>7. SELECIONAR - JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>81</b>
<b>7.1 Estudo de Caso.....</b>	<b>81</b>
<b>7.2 Além do Estudo de Caso.....</b>	<b>83</b>
<b>8. IMPLEMENTAR - ENTREGA.....</b>	<b>89</b>
<b>8.1 Estudo de Caso.....</b>	<b>89</b>
<b>8.2 Além do Estudo de Caso.....</b>	<b>101</b>
<b>8.3 Relações com a Metodologia Expandida.....</b>	<b>106</b>
8.3.1 Formato.....	106
8.3.2 Materiais.....	106
8.3.3 Acabamento.....	107
8.3.4 Mídia.....	107
8.3.5 Escala.....	107
8.3.6 Série/Continuidade.....	107
<b>9. APRENDER - FEEDBACK.....</b>	<b>109</b>
<b>9.1 Estudo de Caso.....</b>	<b>109</b>
<b>9.2 Além do Estudo de Caso.....</b>	<b>109</b>
<b>10. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>113</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>115</b>
<b>GLOSSÁRIO.....</b>	<b>117</b>
<b>ANEXO - Termos de Autorização de Uso de Imagem e Respectiva Cessão de Direitos.....</b>	<b>119</b>

## **1. INTRODUÇÃO**

Marques (1997) cita que a tatuagem foi desenvolvida de vários modos, em período diversos e em diferentes parte do mundo, com diversos propósitos, técnicas e resultados. Veio de uma necessidade do homem de externar formas em períodos marcantes da vida biológica (nascimento, puberdade, reprodução, recursos medicinais e morte) e posteriormente, aplicada a fatos sociais (religiosidade, status, identificações, uniões, celebrações). Costa (2004) relata que vários pesquisadores se referem à tatuagem como uma marca identitária.

Esta construção visual de narrativas por meio das tatuagens de um indivíduo num contexto pessoal e social pode ser sintetizada como uma criação de um símbolo pelo qual este indivíduo almeja ser representado. Por se tratar de uma ação que visa o projeto de elementos visuais, o processo de criação, desenvolvimento e produção de uma tatuagem se correlaciona com metodologias e ferramentas aplicadas ao design, e mais fortemente com aquelas atreladas a comunicação visual, também denominada como design gráfico.

Partindo dessa correlação, este trabalho busca identificar por meio de um estudo de caso o quão adequada é a metodologia de desenvolvimento usada no design quando aplicada ao projeto de uma tatuagem inserida num contexto de construção visual de um indivíduo que busca algo singular (identidade) em seu meio social.

Esse estudo de caso é realizado pela tatuadora e também autora desse trabalho, Débora Allana Zimmermann. Allana praticou desenho desde criança, e em meados de sua formação como designer, em 2015, começou a trabalhar com tatuagem buscando um foco em projeto autoral (trabalhos envolvendo criação de artes exclusivas).

### **1.1 Objetivo Geral**

Aplicar e investigar resultados de uma metodologia específica de design no desenvolvimento de um projeto de tatuagem autoral.

## 1.2 Objetivos Específicos

- Definir brevemente o conceito de tatuagem, e dentro desse escopo delimitar o que pode ser entendido com um projeto de tatuagem autoral.
- Escolher e definir qual é a metodologia de design para o desenvolvimento do projeto da tatuagem.
- Desenvolver um projeto de tatuagem autoral seguindo a metodologia de design definida.
- Refletir sobre como uma metodologia de design e o processo de elaboração de uma tatuagem autoral se relacionam a partir do resultado obtido.

## 1.3 Justificativa

A necessidade da execução deste estudo de caso surgiu no próprio meio acadêmico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), no campus Curitiba. Ao perceber o quão escasso é o acervo da Universidade no que diz respeito a pesquisas relacionadas ao tema (em uma pesquisa elaborada no repositório da UTFPR utilizando a palavra chave tatuagem foram encontrados apenas 11 resultados, nenhum dos quais relacionado a design), se compreende um entendimento e visão superficiais da academia sobre a prática e sua correlação com o processo de design, pelo menos no que diz respeito a estudos formais.

Certamente há também a motivação pessoal dos autores de estudar e documentar o tema - especialmente diante de que, além de designer, a autora Débora Allana Zimmermann trabalha como tatuadora.

Por fim, pela própria experiência da tatuadora em sua área profissional, percebe-se uma abordagem empírica na organização das metodologias de trabalho de muitos tatuadores, enquanto que há estudantes de design que migram para a tatuagem e já abordam essa metodologia de forma mais mapeada. O estudo de caso e seus desdobramentos apresentados nesse trabalho, portanto, podem vir a ser pertinentes para pessoas que se encaixem em qualquer um desses quadros.

Em suma, a elaboração do estudo proposto permitiu traçar um paralelo entre projetos de design e de tatuagem que aprofunda o conhecimento acadêmico formal sobre o assunto, estreita os laços entre as áreas de formação e atuação dos autores

e fornece a tatuadores e interessados em tatuagem um material base sobre como aplicar o pensamento de design na metodologia de projeto de tatuagem.

#### **1.4 Método e Estrutura do Trabalho**

Este projeto será realizado a partir da metodologia de design apresentada por Gavin Ambrose e Paul Harris (2010) - definir, pesquisar, gerar ideias, testar protótipos, selecionar, implementar e aprender.

Dentro do processo de design, é possível identificar sete etapas: definir, pesquisar, gerar ideias, testar protótipos, selecionar, implementar e aprender. Primeiro, o problema de design e o público-alvo precisam ser definidos. [...] A etapa de pesquisa analisa informações [...] e identifica os possíveis obstáculos. A geração de ideias é a etapa em que as motivações [...] do consumidor final são identificadas e as ideias são geradas [...] para atender a essas motivações e necessidades. O teste de protótipos trata da resolução ou do desenvolvimento dessas ideias [...]. A seleção trata das soluções propostas analisadas em relação ao objetivo de design do briefing. [...] A implementação trata do desenvolvimento do design e de sua entrega final ao cliente. [...] [No aprendizado] os designers [...] devem procurar o feedback do cliente e do público-alvo e determinar se a solução atingiu os objetivos do briefing. [...]. (AMBROSE, 2010, p. 12)

Primeiramente, à parte do que está mencionado na metodologia de design escolhida, estabelecemos um plano de fundo sobre o que é tatuagem. Para isso, é apresentado um breve panorama histórico sobre a tatuagem, comentando a questão da construção da simbologia associada a ideias sobre a percepção humana. Essas duas considerações são relevantes, pois como o produto do projeto são elementos visuais projetados para um indivíduo, o transcorrer do processo é permeado por questões subjetivas, de trajetórias pessoais únicas, e desse modo é necessário um breve entendimento de como essas relações são assimiladas no transcorrer do projeto de tatuagem. Foram consultados para a elaboração dessa etapa os autores Marques (1997), Fonseca (2003) e Costa (2004), assim como outros autores citados por estes em seus trabalhos, e ao final do capítulo é feita uma breve citação da tatuadora Débora Allana Zimmermann, também autora desse trabalho.

Após isso, fizemos um capítulo para cada etapa da metodologia de design de Ambrose e Harris (2010). Em cada capítulo começamos descrevendo como se deu a

realização do estudo de caso, buscando seguir todas as diretrizes apontadas na respectiva etapa da metodologia. Em seguida, expandimos o entendimento sobre como a etapa se apresenta no trabalho da tatuadora, apontando, se houver, exemplos de outros projetos realizados além do estudo de caso nos quais se tenha estado presente algo semelhante ao indicado pela metodologia. Por fim, comentamos e relacionamos com o trabalho da tatuadora as informações sobre a etapa contidas em capítulos posteriores do livro que apresenta a metodologia, se houver. Nesses capítulos, toda informação apresentada provém da metodologia de Ambrose e Harris (2010), quando devidamente citados, ou de citação direta da tatuadora Débora Allana Zimmermann, partindo de sua própria experiência com o trabalho de tatuagem. Além disso, chamamos para documentar o estudo de caso o fotógrafo Vitor Dias, que esteve presente em todas as etapas realizadas com o cliente.

Nas considerações finais, é comentado o quão comparável é o trabalho do tatuador ao do designer, usando como parâmetro as adequações e as inadequações identificadas no experimento, assim como as complementações à metodologia que tiveram de ser trazidas para tornar possível a realização do projeto.

## **2. DEFINIÇÃO E PANORAMA HISTÓRICO DA TATUAGEM**

Marques (1997) descreve a tatuagem como um conjunto de métodos de furar a pele intencionalmente para inserir pigmento, tendo cada povo desenvolvido uma técnica diferente. O processo consiste em perfurar a camada mais externa da pele (epiderme) e depositar o pigmento (de origem vegetal e mineral) na lâmina basal da pele, sem perfurá-la. Caso perfure, o pigmento se espalha, provocando lesões e sangramento. Por ser um procedimento complexo, o processo deve ser realizado pelo tatuador seguindo normas de higiene e assepsia baixadas inicialmente pela Secretaria Municipal de Saúde de São Paulo, em 1992. Atualmente essas normas são determinadas nacionalmente pela Agência Nacional de Vigilância Sanitária (Anvisa), sendo a regulamentação vigente datada de dezembro de 2009.

Quando a agulha sai, a elasticidade da pele retém uma parte deste pigmento, enquanto que outra parte é expelida pelo organismo, se incorporando à casca da cicatriz, e expelida em cerca de dez dias. Depois da operação, observa-se que a região da pele fica traumatizada, avermelhada e inchada. Após o processo, é indicado um creme cicatrizante e recomenda-se nunca remover as cascas e jamais expor a tatuagem ao sol. Marques (1997) ainda destaca o surgimento do método mais eficaz para a remoção de tatuagens: o laser de rubi, desenvolvido na década de 1980 e trazido ao Brasil na década de 1990.

### **2.1 Tatuagem nas Tribos Indígenas Brasileiras**

“Somos filhos da tinta vermelha que pintou de dourado os olhos dos europeus a partir do século XVI.”

(MARQUES, 1997, p. 121)

Diégues Junior (1980) citado por Marques (1997), reúne relatos dos portugueses do século XVI que encontraram povos indígenas tatuados no Brasil (Figura 1), como os Tupinambás encontrados na Bahia e no Maranhão, os Tabajaras de Pernambuco e os Guaranis ao Sul. Dentre centenas de tribos, a partir destes relatos é estimado que em todos os troncos, mas não em todas as famílias, de povos indígenas brasileiros haja ou tenha havido escarificação (produção de cicatrizes em desenhos através de instrumentos cortantes, sem o envolvimento de

pigmentos) ou tatuagem. Muitos motivos levavam as tribos a estas práticas, como por exemplo marcar ritos de iniciação, hierarquia, magia, luto e sacrifício e se diferenciar de inimigos.

Figura 1 – Nativos da tribo dos Munducurus retratados no livro Viagem pelo Brasil



Fonte: Martius e Spix, Viagem pelo Brasil, 1817. (apud MARQUES, 1997, p. 120).

Marques (1997) ainda cita algumas tribos e suas respectivas funções para a prática: Os Gês, Tupis, Cainguás, Guaiários e Calibas faziam tatuagens em ritos femininos de iniciação na puberdade. Os Auetés e Camarituras praticavam a tatuagem para fins mágico-medicinais. Já os Caribas e Guanás, com fim distintivo. Novamente os Guanás, assim como os Cadiueus, usavam a tatuagem como ornamento sexual.

Urucum e Jenipapo eram algumas das matérias primas utilizadas como pigmentos para ornamentar a pele destas nações indígenas em seus rituais, com o auxílio de espinhos vegetais, ossos e dentes de animais, ou esfregados sobre incisões prévias. Já as artes eram fundamentadas em linhas, geométricas, tramas e manchas. Eram feitas em partes do rosto ou corpo. Marques (1997) também destaca os retratos feitos por artistas a serviço de reis e cientistas, que contribuíram para

documentar as tatuagens dos Nativos. Assim foi o caso de Debret (Figura 2), que veio na missão francesa, quando foi instalada a corte no Brasil-Colônia.

Figura 2 – As tatuagens dos nativos da Missão de São José



Fonte: Desenho de Debret, incluído no livro Mathias, Viagem pitoresca e história do Brasil, 1834. (apud MARQUES, 1997, p. 131).

## 2.2 Tatuagem Moderna no Brasil

O exotismo das artes de outras culturas, em especial suas tatuagens, seduzia os viajantes, que se tornaram os intermediários de um saber posteriormente apropriado por eles, relata Fonseca (2003). Marques (1997) menciona que a primeira geração da tatuagem moderna, também chamada de tatuagem branca, chega ao Brasil no século XIX, nas cidades portuárias. Primeiramente chegam as tatuagens inglesas e escandinavas e posteriormente as americanas. Para ver os corpos tatuados dos marinheiros estrangeiros, uma vez que seus uniformes cobriam o corpo, era preciso uma situação pública específica: uma ocorrência policial, jornalística, médica ou apenas a intimidade.

Assim, é o brasileiro pobre e não-índio que acaba por ter acesso a essa prática, que dominava as cenas dos presídios, hospitais, casas noturnas e quartéis. Dessa forma a tatuagem chega ao povo, através de um viés marginalizado.

## 2.3 Tatuagem Contemporânea

Em Paris, Breton (2002), citado por Fonseca (2003), relata grupos como os rockeros, os teddy boys, bikers e Hell's Angels, que apareceram nas décadas de

1960 e 1970 e usavam a tatuagem como um ornamento que também marcava sua identificação com a marginalidade. Pierrat (2000), também citado por Fonseca (2003), discute a atribuição, ainda mais radical, da prática pelos jovens Punks e Skins na década de 1970, que marcavam seus corpos em protesto social, juntamente com vestimentas agressivas e modificações corporais.

Neste sentido, a tatuagem tinha a importância de ostentar publicamente uma decisão de romper convenções sociais, convertendo-se numa marca ornamental de identificação grupal e de transgressão social. Neste contexto, a arte da tatuagem deixa de ser apenas uma ação individual. Breton (2002), citado por Fonseca (2003), discute sobre esta situação histórica, que gerou uma construção negativa em torno da tatuagem, levando a sociedade a um raciocínio de sentido duplo, em que a tatuagem é equivalente a marginalidade numa sociedade onde a própria posição social desfavorável já é em si um valor de estigma.

Já no Brasil, Diógenes (1998), citada por Costa (2004), ao analisar marcas de identidade em gangues urbanas na cidade de Fortaleza, Ceará, aponta que esta construção visual se dá nos corpos dos sujeitos pela sua ânsia por visibilidade, uma identidade corporal que participa da formação do caráter do corpo e sinaliza quem pertence e quem não pertence a determinado grupo. Abramo (1994), também citada por Costa (2004), destaca o tema da estética corporal utilizada entre jovens urbanos na segunda metade do século XX. Os punks, darks, roqueiros, rappers e rastafáris marcaram a geração da década de 1980.

Costa (2004) afirma que estes grupos ainda adotam posturas e modificações corporais para problematizar e provocar reações, com o objetivo de falar de si e da sociedade, mas destaca que hoje, nas sociedades urbanas contemporâneas, parte do fenômeno da tatuagem está ligada simplesmente a formas de culto ao corpo.

## **2.4 Tatuagem como Formador Identitário**

Ao analisar o contexto da tatuagem para seu estudo antropológico contemporâneo, Fonseca (2003) considera quatro elementos essenciais: os atores sociais (tatuadores e seus clientes), seu perfil e procedência sócio-culturais, os recursos utilizados (cognitivos, técnicos e de comunicação) e o cenário social para o exercício da prática. Estes elementos incidem uns sobre os outros, numa dinâmica

mutável entre fases sociais. Esta análise observa o quão específico e de características próprias é o universo da tatuagem, num âmbito global.

De acordo com Pierrat (2000), citado por Fonseca (2003), a aquisição da máquina elétrica, que chegou nas grandes cidades no início do século XX, amenizou o preconceito lançado sobre a prática da tatuagem. Se tornaram necessárias instalações em lugares fixos. Surgiram então os cenários modernos, as lojas, ou melhor, estúdios ou ateliês de tatuagem, que aos poucos espalharam a prática de um trabalho profissional, seguro, dentro das leis, e não mais clandestino.

Mas a rejeição de grupos tradicionalistas perante indivíduos que praticam a tatuagem se identifica ainda hoje, apesar de menos intensamente, atesta Fonseca (2003). O estigma tem sido o eixo de identificação, classificação e relacionamento compreendido na história do Ocidente pela prática da tatuagem, difundida por muito tempo sendo associada à criminalidade e rebeldia antes de conquistar a classe média urbana. De fato, este estigma vem de uma construção histórica de normas culturais, destacando relações de preconceito e discriminação social.

Conceitualizando estigma social, Goffman (1963), citado por Fonseca (2003), quebra a ideia naturalizada do estigma como algo inato e transporta a análise para as construções sociais e culturais, quando o indivíduo transgressor constitui o mundo social: “Um atributo que estigmatiza alguém pode confirmar a normalidade a outrem, portanto ele não é em si mesmo, nem honroso nem desonroso” (GOFFMAN, 1963, p.13). Fonseca (2003) ainda destaca o estigma na tatuagem como algo voluntário, o indivíduo não nasce com ela, é uma decisão própria concretizada como opção de vida, o que singulariza a prática.

A partir dessa breve análise pôde-se observar os múltiplos objetivos e valores que permeiam a função de uma marca proposital e permanente, e dessa maneira, a percepção da tatuagem como elemento formador identitário dentro da sociedade. Dessa forma, a tatuagem se torna a forma viva que parte de um princípio subjetivo externalizado e gravado de tal forma que se torna a própria identidade, se unindo ao caráter, existindo com o sujeito e desaparecendo com ele.

## **2.5 Tatuagem Autoral**

Estando entendida a tatuagem como elemento que compõe a identidade do de quem a carrega, nos aproximamos do caminho pelo qual esse trabalho será

conduzido. Ainda há, porém, a necessidade de diferenciação entre a tatuagem que reproduz uma marca que traz uma carga semiótica já estabelecida culturalmente, e da tatuagem criada com exclusividade a partir do aprofundamento sobre as razões e desejos de que símbolo carregar, que culmina por posicionar quem a carrega, mais do que como parte de um coletivo, como indivíduo.

De acordo com a tatuadora Débora Allana Zimmermann, informalmente se entende tatuagem autoral como aquela em que o tatuador, a partir de um estilo próprio desenvolvido em seus trabalhos, cria, geralmente seguindo o pedido de um cliente, uma arte exclusiva para ser tatuada que não será repetida em nenhuma outra pessoa (salvo exceções especificadas pelo próprio cliente).

Roger Chartier (1999), na página 49 de sua obra *A Aventura do Livro*, descreve o entendimento do século XVIII sobre autoria (que o autor também afirma ter sido o precursor da legislação atual de proteção ao direito autoral) como "propriedade imprescritível sobre as obras que exprimem seu próprio gênio [o do autor]", ou seja, coloca o autor como dono dos frutos que seu esforço intelectual gerou. Reforçando a mesma ideia, a legislação vigente no Brasil sobre propriedade intelectual, representada na Lei Nº 9.610 de 19 de fevereiro de 1998, afirma em seu Artigo 1º que "Esta Lei regula os direitos autorais, entendendo-se sob esta denominação os direitos de autor [...]", em seu Artigo 7º que "São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte [...]", e no parágrafo VIII do mesmo artigo que este abrange "as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética".

Dessa maneira, entendemos para os critérios deste estudo que o trabalho de tatuagem autoral se dá quando o tatuador trabalha com artes exclusivas criadas a partir de seu próprio esforço intelectual. Acrescentamos ainda a esse conceito que, dada a natureza da tatuagem como formador identitário de um indivíduo, a criação de uma arte por um tatuador que trabalhe com tatuagem autoral será, na maioria das vezes, guiada a partir das demandas e desejos individuais de seus clientes. É esse tipo de projeto de tatuagem, portanto, que estudaremos neste trabalho.

### **3. DEFINIR - BRIEFING**

Gavin Ambrose e Paul Harris (2010) descrevem a primeira etapa da metodologia de design como a em que se estabelece o problema, quase sempre envolvendo a produção ou o recebimento de um briefing. Descrevem ainda que o briefing de design apresenta as solicitações do cliente para determinado trabalho e que cabe ao designer interpretá-lo, garantindo que ambas as partes compartilhem as mesmas expectativas, e para que isso ocorra da melhor maneira, o briefing precisa incluir todas as informações necessárias para que o projeto comece.

#### **3.1 Estudo de Caso**

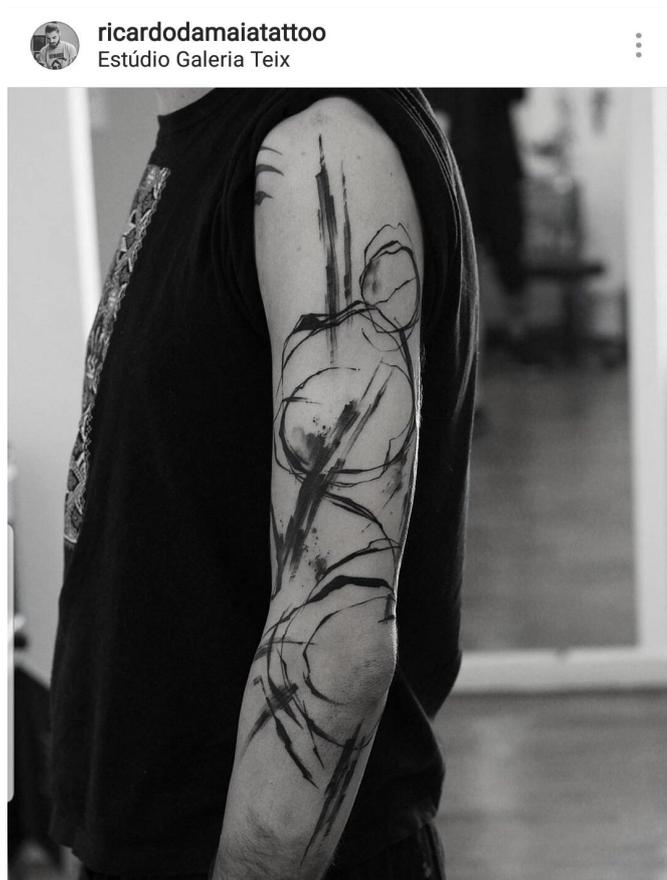
O cliente selecionado para o estudo de caso conheceu o trabalho da tatuadora através do ambiente de trabalho, por ser sócio do café que fica localizado no térreo de onde fica o estúdio de tatuagem em que ela trabalha. O convite aconteceu no café, quando a tatuadora comentava que precisava de alguém disposto a ser tatuado para o estudo de caso de seu trabalho de conclusão de curso (o que implicava em aceitar ter todas as etapas do projeto documentadas). Nessa conversa informal, o cliente se dispôs a participar, pedindo uma tatuagem que a princípio seria no braço, com até 12cm, despojada, mais contemporânea, deixando a criação mais solta. Ele já possuía tatuagens abstratas (Figuras 3 e 4) e queria uma arte que trouxesse algo de realista, mas que combinasse com as que já tinha. Esse foi o briefing inicial, que ocorreu em março de 2018.

Agendada uma reunião para definir melhor quais seriam as particularidades do projeto, o cliente apresentou algumas imagens para a tatuadora e um briefing mais detalhado com referências a partir de artistas de seu gosto (Figuras 5 e 6), usando para isso principalmente a plataforma de mídia social Instagram. Nesse briefing foi acordado que a tatuagem poderia ser realizada nas costas e, por consequência, poderia ser maior, até em torno de 65cm de acordo com as medidas tomadas (Figura 7). A ideia inicial era de que fosse uma árvore, algo que trouxesse elementos visuais que expressassem verticalidade, sendo utilizada apenas uma escala acromática, ou seja, aplicando apenas tinta preta.

Nesse momento também foi informado ao cliente que as sessões seriam fotografadas para serem utilizadas nesse estudo de caso, assim como foram

passados todos os aspectos do processo, ou seja, o valor das sessões, os cuidados necessários, o fato de que dependendo da pele pode ser que o procedimento leve mais tempo que o previsto (e possivelmente mais de uma sessão) e que antes do procedimento ainda há o tempo para criação, ajustes e decalque até que se chegue à definição final do projeto de tatuagem, que para esse estudo de caso, é correspondente a um projeto de design.

Figura 3 - Uma das tatuagens anteriores do cliente do estudo de caso, desenvolvida pelo tatuador Ricardo da Maia, em Curitiba



Fonte: Fotografia retirada do Instagram do perfil de Ricardo da Maia (2017).

Figura 4 - Outra das tatuagens anteriores do cliente do estudo de caso, também desenvolvida pelo tatuador Ricardo da Maia, em Curitiba



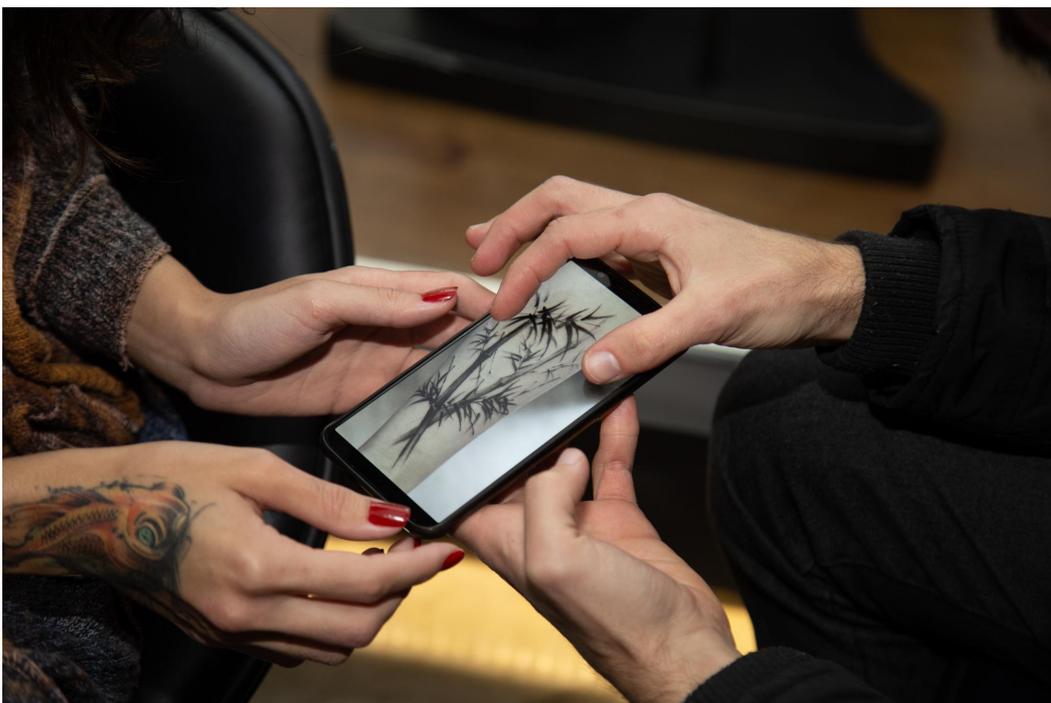
Fonte: Fotografia enviada pelo cliente do estudo de caso para ser usada como referência.

Figura 5 - Cliente do estudo de caso mostrando uma referência à tatuadora



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 6 - Cliente do estudo de caso mostrando outra referência à tatuadora



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 7 - Tatuadora tirando medidas do cliente do estudo de caso



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

### 3.2 Além do Estudo de Caso

De acordo com os próprios clientes e com o formulário pelo qual entram em contato, a maioria conhece o trabalho da tatuadora por indicação de outros clientes. Outra grande parte provém de mídias sociais, principalmente do Instagram, e outra pequena parte do estúdio de tatuagem.

A maioria dos clientes entram em contato por e-mail. Isso ocorre porque eles são direcionados pela descrição do perfil da tatuadora no Instagram, que indica um link especificando como funciona seu trabalho<sup>1</sup> (Figura 8), também já mencionando várias recomendações e cuidados necessários com a tatuagem para após o procedimento. Alguns clientes, por já terem o contato da tatuadora via aplicativos de mensagens, também são redirecionados para entrar em contato por e-mail. A partir do e-mail, portanto, os clientes são, na maioria dos casos, instruídos a preencherem um formulário<sup>2</sup> (Figura 9), para que assim informações importantes do briefing sejam recolhidas.

Após o preenchimento do formulário é comum que seja agendada uma reunião breve em pessoa para complementar o briefing, seja por complexidade ou por outros possíveis motivos específicos ao projeto. Em trabalhos realizados com clientes que são conhecidos e fazem parte do convívio da tatuadora, geralmente não se realiza o briefing através do formulário, mas diretamente através de reuniões pessoais (como no estudo de caso). Mesmo assim, todas as questões levantadas no formulário são respondidas pelo cliente nessas reuniões.

De modo geral, o que o formulário pergunta é se o projeto será a primeira tatuagem do cliente, onde foi que conheceu o trabalho da tatuadora, se tem pressão baixa (para prever uma maior atenção à possibilidade de desmaio no procedimento), qual a ideia da tatuagem (em texto), onde pretende que seja a tatuagem, em torno de que tamanho, quais imagens de trabalhos da tatuadora ou de outros artistas podem ser usadas para referência (deixando claro que a tatuadora não trabalha com cópia), qual a linha em que se interessa dentro da gama de estéticas trabalhadas, seja mais minimalista, detalhada ou um projeto de escrita (Figuras 10 a 12), e quais os efeitos visuais de seu interesse, seja colorida (tons pastéis em aquarela suave),

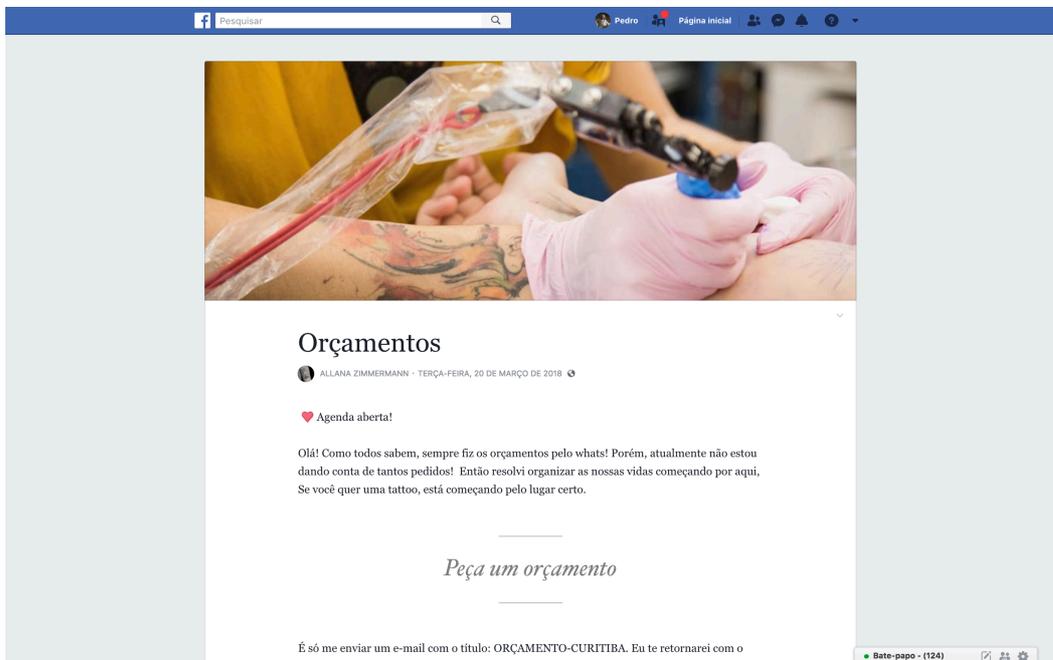
---

<sup>1</sup> Descrição encontrada em <goo.gl/co7sro>. Acesso em 20 set. 2018.

<sup>2</sup> Formulário encontrado em <goo.gl/forms/TLitYceV4uGCZrq42>. Acesso em 20 set. 2018.

*blackwork* (trabalho exclusivamente em preto), *fineline* (traços bem finos), e *dotwork* (pontilhismo) (Figuras 13 a 16).

Figura 8 - Topo da página que especifica como funciona o trabalho da tatuadora



Fonte: Captura de tela da página de Allana (2018).

Figura 9 - Topo da página com o formulário a ser preenchido por clientes da tatuadora

**Allana Zimmermann - Tatuagem autoral**

Olá!!!

Fiz este formulário para facilitar um pouquinho o meu trabalho! Com ele espero acelerar mais o retorno aos meus clientes. Fico muito feliz pelo seu interesse em minhas criações e pela paciência na espera do orçamento.

Caso você queira orçar uma sessão de mini tattoos, ou queira orçar uma sessão em dupla/trio - ex: mãe e filha, casal, amigos(os) - é só pedir: [allustras@gmail.com](mailto:allustras@gmail.com)

Até mais!

:)

O nome e a foto associados à sua Conta do Google serão registrados quando você fizer upload de arquivos e enviar este formulário. Não é [allustras@gmail.com](mailto:allustras@gmail.com)? [Alterar conta](#)

**\*Obrigatório**

**Endereço de e-mail \***

Seu e-mail

**Qual o seu nome? \***

Sua resposta

**Como conheceu o meu trabalho? \***

Instagram

Facebook

Indicação de um amigo

Fonte: Captura de tela do formulário de Allana (2018).

Figura 10 - Exemplo de projeto da tatuadora mais minimalista



Allana Zimmermann

Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 11 - Exemplo de projeto da tatuadora mais detalhado



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 12 - Exemplo de projeto da tatuadora tatuadora de tatuagem escrita



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 13 - Exemplo de projeto da tatuadora envolvendo cor



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 14 - Exemplo de projeto da tatuadora envolvendo *blackwork*



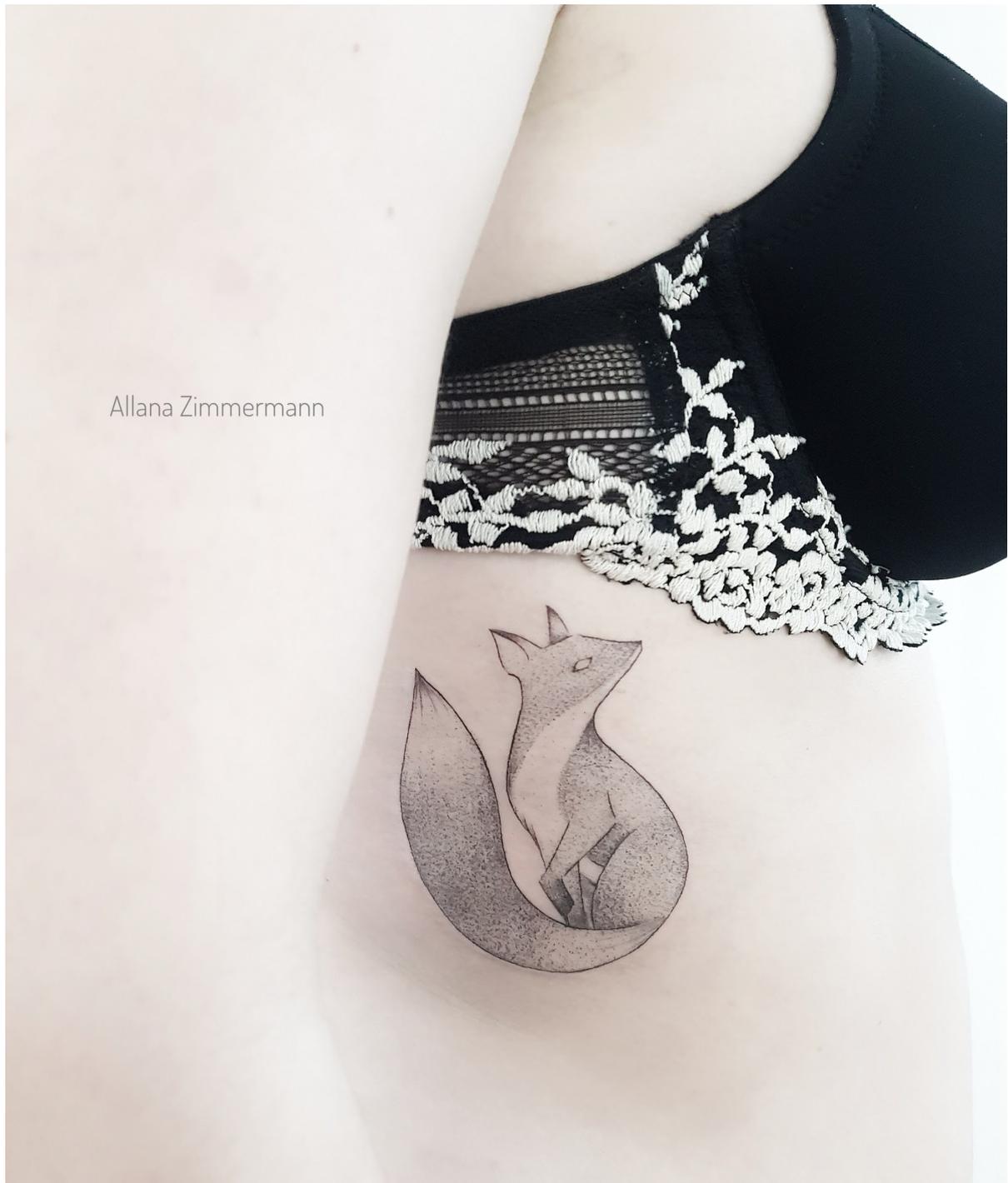
Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 15 - Exemplo de projeto da tatuadora envolvendo *fineline*



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 16 - Exemplo de projeto da tatuadora envolvendo *dotwork*



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Algumas especificações que ocorrem em briefings além do escopo de uma tatuagem simples podem ser: pedidos de cobertura (quando uma tatuagem cobre uma tatuagem anterior); restauração (quando se visa restaurar uma tatuagem anterior danificada); tatuagens repetidas em pessoas que tenham uma ligação especial (mãe e filha, amigos, namorados); tatuagens em pessoas diferentes com

artes que se complementam; tatuagens em que a arte é feita pelo próprio cliente (que ainda assim precisa de adaptação à técnica da tatuagem); tatuagens com arte parcialmente deixada em aberto para alterações futuras (como um caso em que uma cliente pediu que a arte fosse feita de modo que pudesse ou não ser colorida futuramente); tatuagens progressivamente modificadas (como um caso em que uma cliente triatleta que queria modificações específicas para cada etapa em seu progresso como atleta tatuadas, porém, apenas quando completasse cada respectiva etapa de sua meta).

Por fim, os briefings podem ser redirecionados por conta de: local desejado para a tatuagem inapropriado, podendo deformar a arte por conta da textura da pele ou da forma do local; pedidos que envolvam informação em excesso, dificultando a síntese da ideia em uma arte legível e bem composta; tamanho desejado para a tatuagem não ser condizente com a complexidade desejada para a arte, por conta de limitações do processo de pigmentação da pele. Nesses casos, cabe à tatuadora explicar ao cliente quais são as inadequações no briefing e suas razões, assim como propor e encontrar com o cliente caminhos mais apropriados para o projeto.

## 4. PESQUISAR - HISTÓRICO

Gavin Ambrose e Paul Harris (2010) descrevem a segunda etapa da metodologia de design como a em que se coleta informações que possam alimentar o processo criativo, acrescentando ainda que para que a equipe de design tenha uma boa percepção do projeto pode ser útil construir um modelo mental de um usuário típico.

### 4.1 Estudo de Caso

No estudo de caso, os dados sobre o projeto foram coletados a partir das referências mostradas no briefing e da leitura da tatuadora sobre seu perfil de identidade - um rapaz com cerca de 30 anos, chef de cozinha, barista e sócio de um café local, que mora em Curitiba, com uma natureza jovem e com tatuagens que seguem uma linha de artes mais contemporâneas e autorais (menos comerciais, ou seja, mais distantes do padrão).

Assim como a idade, a profissão pode ser entendida como mais despojada em relação aos aspectos visuais, concedendo maior liberdade aos seus profissionais, o que a diferencia de profissões mais tradicionais como um médico ou advogado, por exemplo. O fato de ser de Curitiba também acrescenta à leitura, visto que os hobbies e hábitos curitibanos são mais urbanos, por exemplo, que os da cena carioca, mas menos acelerados, por exemplo, que os da cena paulista. A cidade também condiz com as tatuagens do cliente, dada sua cena regional autoral no que diz respeito a tatuagem e contemporânea no que diz respeito a produção artística.

Pelo perfil (Figura 17) e pela experiência da tatuadora, é possível concluir que se trata de uma pessoa mais maleável. As tatuagens ajudam a inferir que ele frequenta e consome esse produto e que não parece do tipo que buscará controlar demais o projeto, ou seja, que é flexível para trabalhar a cocriação.

Figura 17 - Moodboard construindo o perfil do cliente do estudo de caso

# Cliente

3 Pins

Seus Pins

Mais ideias

+ Adicionar subpasta



Q Ideias que você vai amar

Cafeteria decoração

Cafe bar

Projeto café

Fachada lojas

Bares franceses

Fachadas de cafés



Industrial-inspired #coffee bar



Lema de vida: But First Coffee Imagina se eu tive...



Inspirações para uma loja de comidas na Cozinha d...



Kristen Kish and Dominique Crenn



Profissão Chefe de Cozinha : Salário Inicial e...



IMG\_3656

Fonte: Pasta no Pinterest criada por Allana Zimmermann (2018).

## 4.2 Além do Estudo de Caso

É importante mencionar que em projetos de tatuagem o cliente é, em grande parte ou em absoluto, o próprio público-alvo, por isso é possível observar que a etapa de briefing já se funde com a etapa da pesquisa. Geralmente não há um outro

público externo ao momento do briefing que no fim das contas seja o maior objetivo do resultado do projeto, e quando há, é geralmente um amigo, familiar ou parceiro, ou seja, um terceiro específico ao qual o melhor canal de acesso ocorre no briefing pelas palavras do cliente ou, como não raro ocorre, pelas palavras do próprio terceiro quando este está junto nas etapas de definição e seleção. No design o resultado principal desejado pelo cliente é satisfazer (ou atingir) seu público (podendo o cliente estar incluído nesse público ou não). No trabalho de tatuagem o resultado principal desejado pelo cliente é satisfazer a si (envolvendo, ocasionalmente, os grupos, amigos, familiares e parceiros com os quais o cliente está envolvido).

A partir dessa perspectiva, a etapa do briefing, desde sua definição até seus futuros desdobramentos e alterações, se faz especialmente importante no trabalho de tatuagem, já que é nela que se conseguirá todas as informações sobre o que o cliente almeja com o projeto. Ainda assim, várias ferramentas apresentadas por Ambrose e Harris (2010) na etapa de Pesquisar - Histórico são bastante pertinentes ao trabalho de tatuagem, mas são realizadas em uma etapa menos distinta da etapa de Definir - Briefing do que no design.

É igualmente importante mencionar que, por mais que um designer possa se envolver com considerável frequência em projetos destinados a públicos diferentes do que os de projetos anteriores, o trabalho de um tatuador, por sua vez, é mais comparável, por exemplo, ao de um designer especialista. Um designer que trabalha apenas com um produto específico, por exemplo, não precisa pesquisar todos os aspectos de seu mercado a cada projeto que se envolve, mas o pesquisa diariamente e na prática de seu trabalho, se mantendo atualizado com as tendências e novidades. Da mesma maneira funciona o trabalho do tatuador, constantemente mantendo em dia seu conhecimento sobre o mercado em que atua principalmente por meio das demandas apresentadas por seus clientes, assim como pela observação do trabalho de outros profissionais da área, pelas respostas de seu público em canais de divulgação e pelas tendências e moda gerais regional, nacional e internacional.

### 4.3 Relações com a Metodologia Expandida

Além de apresentarem a definição geral da segunda etapa de sua metodologia de design, Gavin Ambrose e Paul Harris (2010) também a relacionam com alguns outros aspectos mais específicos. À exceção do aspecto intitulado Públicos-alvo, que já está suficientemente mencionado acima, todos os aspectos relevantes para este trabalho estão mencionados e comentados a seguir:

#### 4.3.1 Pesquisa Primária

"Uma fonte primária de pesquisa é o feedback gerado durante a fase de aprendizado de projetos realizados anteriormente [...]"

(AMBROSE, 2010, p. 18)

É analisado todo o perfil da pessoa a partir da forma como ela se apresenta durante o briefing, e partindo disso são comparadas as informações com a experiência anterior de clientes de outros projetos semelhantes. Todo esse processo de análise ocorre tanto intuitivamente quanto na prática, e em especial quando a etapa do briefing envolve uma reunião, podendo inclusive serem apresentados trabalhos anteriores da tatuadora para, junto com o cliente, encontrar o estilo buscado por ele. Essa etapa, portanto, ocorre paralelamente ao fechamento do briefing.

#### 4.3.2 Pesquisa secundária

"A pesquisa secundária reúne as informações obtidas com fontes secundárias mais gerais, como relatórios de pesquisa de mercado consumidor."

(AMBROSE, 2010, p. 18)

Como se trabalha especificamente em uma área, ao invés de haver uma pesquisa secundária específica para cada projeto realizado, já se faz constantemente um trabalho de atualização e pesquisa sobre o mercado de tatuagem no mundo, no país e na cidade. Isso se dá principalmente por meio de

mídias sociais, por meio do acompanhamento de perfis de outros tatuadores e estúdios, assim como da experiência própria vinda dos pedidos dos clientes.

#### 4.3.3 Identificação de drivers

"Os drivers são o conhecimento e as condições que iniciam e que apoiam as atividades que levaram à criação do design."

(AMBROSE, 2010, p. 36)

Um exemplo de driver dentro do trabalho da tatuadora é a tendência grande atual da busca por tatuagens *fineline*, a técnica de fazer a arte para a tatuagem com traços finos e delicados. Isso é percebido por meio dos resultados das pesquisas primária e secundária. Essa tendência ocorre tanto pelo potencial de tatuadores que tem se aprimorado na técnica quanto pelo avanço tecnológico (melhores agulhas, máquinas, tintas, conhecimento sobre cicatrização, entre outros).

É possível, a partir das experiências oriunda da prática profissional, apontar alguns perfis de comportamentos de clientes, como por exemplo: mulheres que sempre quiseram fazer tatuagem mas nunca puderam ou tiveram coragem tendem a procurar trabalhos *fineline* delicados, suaves e discretos; jovens entre 20 e 35 anos já tatuados tendem a procurar basicamente trabalho autoral, valorizando principalmente a criatividade e o estilo do tatuador, às vezes elogiando o trabalho e dando apenas um tema bastante aberto como briefing; pessoas que não possuem nenhuma tatuagem tendem a querer participar profundamente do processo de criação; clientes que não costumam conviver com meios artísticos costumam iniciar seu briefing com ideias prontas, muitas vezes trazidas da internet com a intenção de reprodução com pouca ou sem alteração, conseqüentemente exigindo mais da tatuadora no momento do briefing para, junto ao cliente, encontrar soluções mais originais; clientes a partir de 55 anos são mais incomuns, tendem a ser mais inseguros a princípio e costumam ter briefings bem mais profundos que o padrão, geralmente com ideias mais amadurecidas do que se quer com a tatuagem devido ao tempo que se levou até a decisão de colocá-la no corpo.

#### 4.3.4 Identificação de barreiras

"As barreiras precisam ser identificadas durante a etapa de pesquisa para evitar que o trabalho realizado seja completamente voltado para uma direção em que tenha poucas chances de ser implementado por motivos técnicos, legais ou de mercado."  
(AMBROSE, 2010, p. 36)

São barreiras técnicas ao trabalho de tatuagem o tamanho da tatuagem (quando pequenas demais não permitem arte com muito detalhamento), regiões que deformam demais (distorcem as proporções da arte), precisão de cor (que durante a cicatrização varia de acordo com a pele tatuada), geometria perfeita (por mais que a técnica ajude, existe sempre uma margem de erro que vai inclusive variar de cliente a cliente por sua pele, resistência a dor, capacidade de ficar parado durante o procedimento e processo de cicatrização).

São barreiras legais ao trabalho de tatuagem a proibição de que menores de 18 anos sejam tatuados sem autorização de um responsável e a proibição do uso de determinados equipamentos (máquinas e fontes) e suprimentos (agulhas, biqueiras e tintas) ainda não legalizados no Brasil.

Como não há um mercado-alvo como objetivo final de uma tatuagem, não existem barreiras de mercado no que diz respeito a um projeto específico de tatuagem.

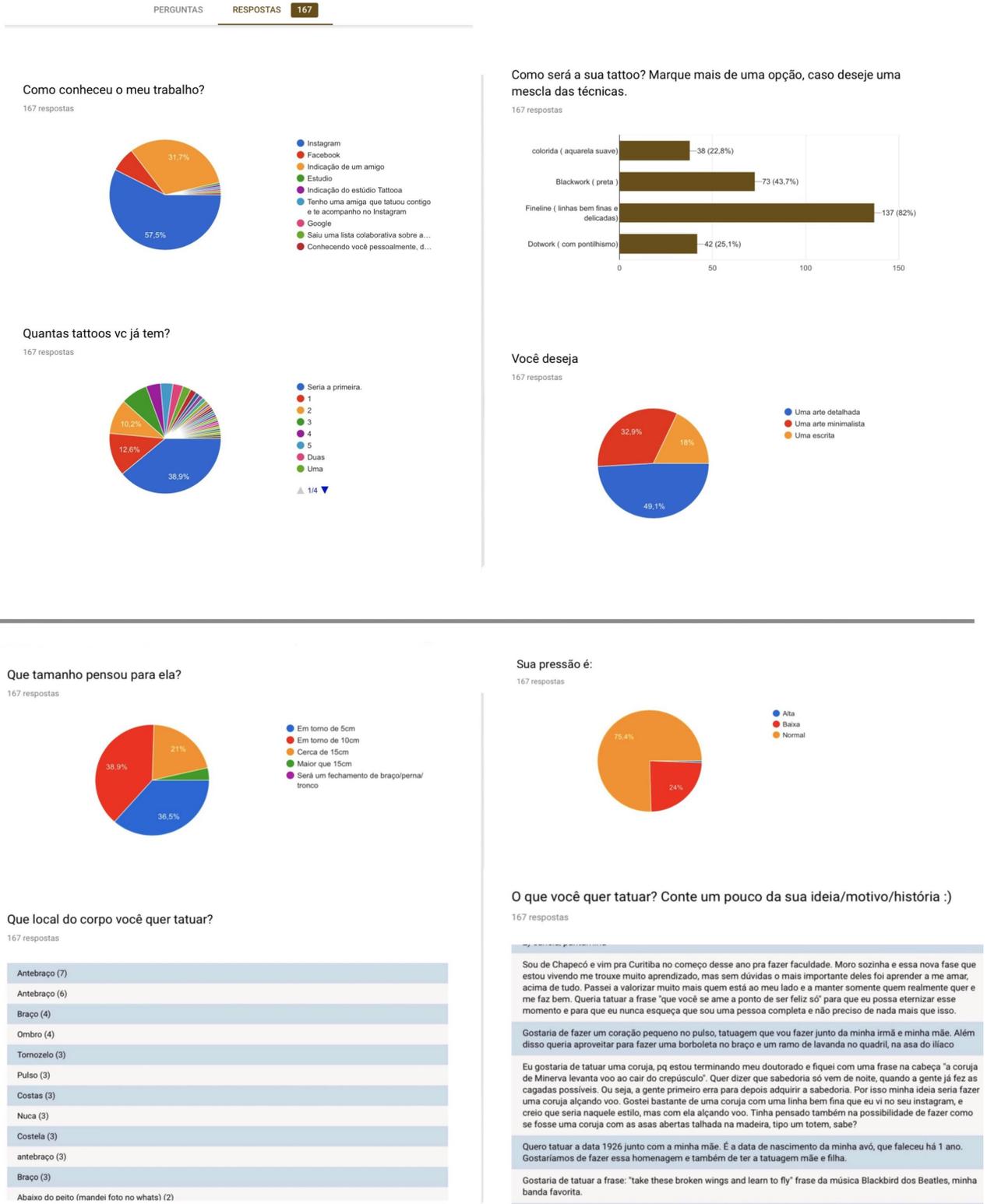
#### 4.3.5 Coletas de dados Quantitativas

"As informações quantitativas são os dados numéricos ou estatísticos que fornecem condições para que a equipe de design estabeleça as dimensões físicas de um mercado-alvo."

(AMBROSE, 2010, p. 38)

Dados quantitativos sobre quais estéticas mais atraem cada perfil de cliente são coletados a partir dos formulários enviados aos clientes potenciais (Figuras 18 e 19), como descrito anteriormente, e a partir de dados demonstrados pelo Instagram (Figuras 20 e 21) da tatuadora. Dados quantitativos sobre como os clientes vieram a conhecer o trabalho da tatuadora são demonstrados apenas a partir do formulário.

Figura 18 e 19 - Dados quantitativos demonstrados pelo formulário



Fonte: Capturas de tela dos índices apresentados pelo formulário de Allana em 12 set. 2018.

Figuras 20 e 21 - Dados quantitativos demonstrados pelo Instagram



Fonte: Capturas de tela das abas de informação do Instagram de Allana em 12 set. 2018.

#### 4.3.6 Coletas de dados Qualitativas

"A informação qualitativa possibilita à equipe de design entender por que as coisas são como são; os motivos de as pessoas responderem a certos estímulos e não a outros."

(AMBROSE, 2010, p. 38)

Dados qualitativos sobre o que cada cliente individualmente busca ou gosta são demonstrados através de comentários e mensagens nas mídias sociais e e-mail, respostas por extenso contidas no formulário e, principalmente, através das reuniões individuais para definição do projeto.

#### 4.3.7 Feedback

"A principal oportunidade de aprendizado surge no final do processo, quando o feedback sobre o desempenho, a aceitação e o sucesso do design é solicitado e reintroduzido no processo de design."

(AMBROSE, 2010, p. 46)

É especificado ao fim de cada trabalho que o cliente deve entrar em contato (geralmente por meio de aplicativos de mensagens) para dar o feedback de como está o processo de cicatrização, permitindo o acompanhamento e assistência para que o resultado atinja o desejado, e assim também permitindo o recolhimento qualitativo de dados essenciais para projetos futuros.



## 5. GERAR IDEIAS - SOLUÇÕES

Gavin Ambrose e Paul Harris (2010) descrevem a terceira etapa da metodologia de design como a em que se Cria possíveis soluções para o projeto, partindo das informações coletadas na pesquisa e das restrições estabelecidas durante a etapa de definição para gerar ideias.

### 5.1 Estudo de Caso

Após a reunião, a tatuadora prosseguiu para a pesquisa de referencial visual relacionado à temática definida (Figura 22), buscando referências de arte e tatuagem contemporâneas, abstratos, rabiscos e splashes de tinta (visto que o cliente queria algo mais irreverente, menos tradicional, e que as referências que apresentou eram relacionadas a isso), assim como referências botânicas, árvores, flores e vegetação (ao que também foi definido que o cliente buscava algo menos abstrato que suas outras tatuagens e que gostava da ideia de que a solução proposta expressasse verticalidade). A partir dessa pesquisa de referências visuais, foi dado início à elaboração dos esboços na tablet, utilizando para isso um programa de ilustração digital (Figuras 23 e 24).

Deste processo, foram confeccionadas duas alternativas para posterior apresentação ao cliente, ambas árvores (Figura 25). Uma mais seca, com vários galhos, terminando no vazio, sem raízes, com extremidades mais escuras e centro mais claro, porém com ranhuras típicas da madeira (o que compunha para permitir trabalhar "tons" com *blackwork*, ou seja, usando apenas preto, como uma caneta nanquim). A outra com o caule feito como sendo uma pincelada com traços de desenho gestual, usando manchas para compor sua copa, acromática (com preto e tons de cinza, como uma aquarela).

Figura 22 - Moodboard com referências contemporâneas, abstratas e botânicas

# moodboard

17 Pins

Seus Pins Mais ideias

+ Adicionar subpasta

Q Ideias que você vai amar

- Tattoo braço fechado
- Tatuagem arte
- Tatuagem pequena
- Inspiração para tatuagem
- Tatuagem preta
- Tatuagem colorida

inez-janiak06

Tatuagens (13)

Stunning spirograph-style work by Berlin artist Chai...

De l'Art ou Du Cochon - Nikos - tattoo graphique...

Chaim Machlev - tatuagens com padrões geométrico...

Outro rosa de rotação da tatuagem, mas este é mu...

I also like this interaction of geometric and flower

followthecolours\_streettattoo\_24

Yashka Steiner

Tattoo by @plebeyboy #blackworkers #blackwo...

30 belissimas tatuagens baseadas na Mãe Nature...

Concept

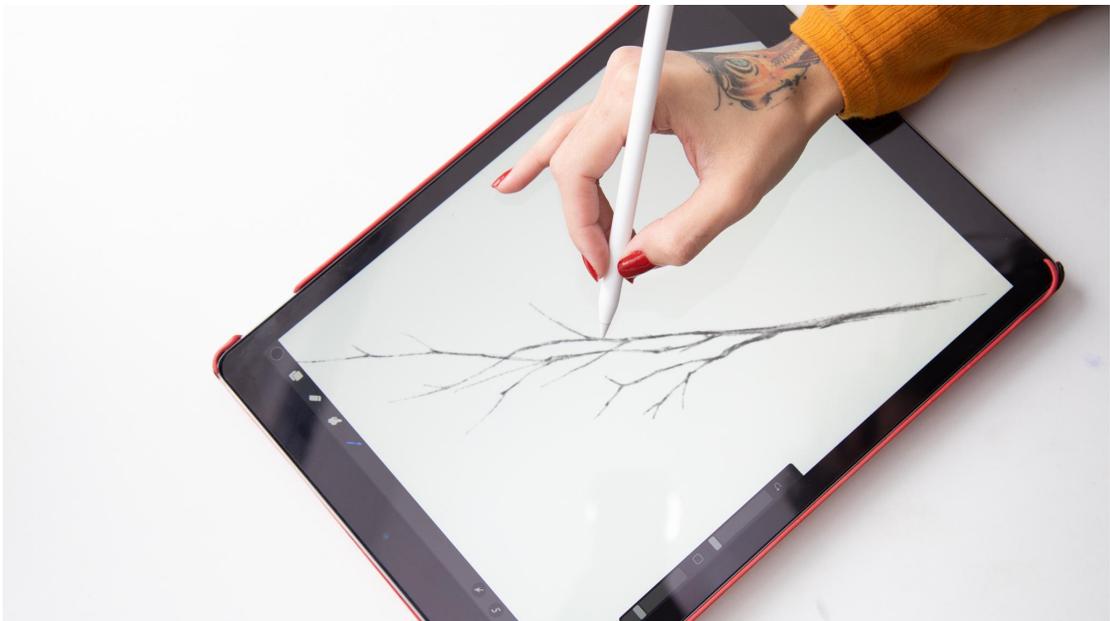
Fonte: Pasta no Pinterest criada por Allana Zimmermann (2018).

Figura 23 - Tatuadora esboçando uma das alternativas na tablet



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 24 - Esboço de uma das alternativas na tablet em detalhe



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 25 - As duas alternativas criadas para o projeto



Fonte: Ilustrações por Débora Allana Zimmermann (2018).

## 5.2 Além do Estudo de Caso

Dependendo do cliente e do projeto é apresentada apenas uma alternativa, quando é um projeto mais simples e direto ao ponto. A quantidade menor de alternativas finais criadas em comparação a um trabalho de design se dá pela quantidade menor de variáveis existentes entre a geração de ideias e a seleção (visto que o que seria a equipe de design e o fabricante se resume à própria tatuadora, e o que seria a equipe do cliente e o público-alvo se resume ao próprio cliente), assim como pelo fato de que durante as etapas de teste de protótipos e seleção existe ainda a abertura para ajustes à arte em conjunto com o cliente.

### 5.3 Relações com a Metodologia Expandida

Além de apresentarem a definição geral da terceira etapa de sua metodologia de design, Gavin Ambrose e Paul Harris (2010) também a relacionam com alguns outros aspectos mais específicos. Os elementos de refinamento apontados no livro são usados intuitivamente na criação devido à experiência com criação pela tatuadora, assim como com o estudo prévio destes elementos em sua formação como designer. À exceção dos aspectos sob o capítulo intitulado Refinamento, que são usados intuitivamente na criação devido à experiência em criação pela tatuadora e ao estudo prévio destes elementos em sua formação como designer, todos os principais aspectos apresentados no livro estão mencionados e comentados a seguir:

#### 5.3.1 Direções Básicas de Design

Começando por um determinado ponto [...] os designers podem pensar em "direções" específicas para gerar novas ideias [...]. Divergência. Dispersão a partir de um ponto comum. [...] Convergência. Reunião de duas ou mais entidades em direção a um ponto central [...]. Transformação. Mudança qualitativa na aparência ou no caráter. (AMBROSE, 2010, p. 50)

A abordagem divergente, convergente ou transformadora vai variar dependendo do projeto.

Projetos em que clientes dão menos informações no briefing (deixando ele mais aberto) ou que chegam com uma referência de imagem muito específica tendem a ter um processo criativo mais divergente, partindo da ideia base lançada pelo cliente para a criação (como o projeto apresentado no estudo de caso).

Projetos de clientes que pedem uma criação que representem uma diversidade de significados tendem a demandar uma abordagem convergente, para que a criação englobe todos ou quase todos os signos desejados (Figuras 26 e 27).

A transformação pode ser entendida quando um trabalho diverge ou converge além do planejado, se distanciando do ponto inicial (ou dos pontos, no caso de convergência) a ponto de se tornar algo completamente diferente, quando se acaba propondo uma alternativa que escapa consideravelmente do proposto pelo briefing

(logicamente que com base em informações coletadas na percepção sobre o perfil e o comportamento do cliente, porque afinal a arte é criada visando sua aprovação), ou quando, como ocorre em pedidos de cobertura de tatuagem, o briefing pede especificamente pela transformação de uma arte preexistente (Figuras 28, 29 e 30).

Figura 26 - Exemplo de projeto da tatuadora com abordagem convergente



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 27 - Exemplo em detalhe de projeto da tatuadora com abordagem convergente



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 28 - Exemplo de projeto de cobertura da tatuadora antes da transformação



Fonte: Fotografia enviada pela cliente para Allana (2018).

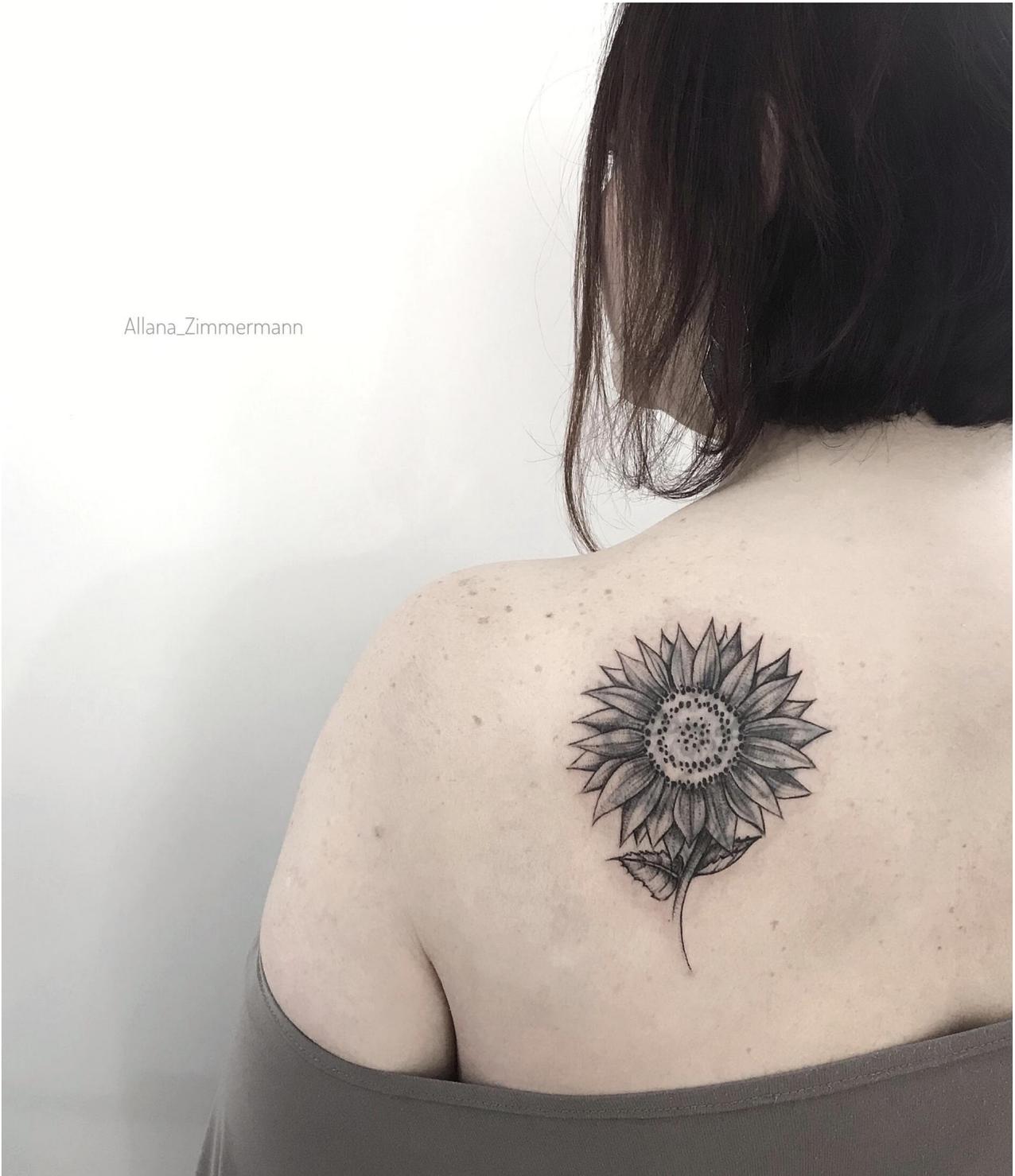
Figura 29 - Exemplo de projeto de cobertura da tatuadora em teste de protótipo



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 30 - Exemplo de projeto de cobertura da tatuadora, após a transformação

Allana\_Zimmermann



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

### 5.3.2 Temas do Pensamento

"Frequentemente, os designers têm encarar [sic] o desafio de encaixar grandes quantidades de informação em formatos com espaço limitado. Existem vários princípios que podem ser usados para alimentar o processo de design [...]."

(AMBROSE, 2010, p. 56)

**KISS.** [...] Keep It Simple Stupid - algo como "mantenha as coisas breves e simples" [...]. **Foco.** Selecione apenas os principais elementos da mensagem como foco do design. [...] **Navalha de Ockham.** [...] estabelece que os elementos que não são realmente necessários devem ser aparados [...]. **Filosofia Python.** [...] o belo é melhor que o feio; o simples é melhor que o complexo; o disperso é melhor que o denso [...]. **Espaço em branco.** [...] o espaço em branco permite que os elementos fundamentais do projeto respirem e sejam facilmente vistos. [...] **Redução do texto.** [...] frases editadas para que fiquem curtas e expressões precisas [...]. **Impacto Gráfico.** [...] elementos gráficos devem criar um impacto visual que chame a atenção [...] [elementos gráficos que] acabam muito grandes, complicados ou numerosos desviam a atenção. (AMBROSE, 2010, p. 56-8)

Sobre a aplicação dos temas apresentados nesse trecho no trabalho com tatuagem, tanto KISS, Navalha de Ockham, Foco, Filosofia Python e Espaço em Branco quanto Redução do Texto e Impacto Gráfico quando o briefing envolve texto são comumente usados como opção estética, mas por opção da tatuadora, para manter a hierarquia estética e semiótica da arte criada. Existem outros tatuadores que trabalham de maneiras diferentes e não significa que estejam errados.

"**Top-down e bottom-up.** [...] analisa um problema de design a partir da perspectiva do sistema e então se "aprofunda" [...] ou se foca primeiramente nos elementos básicos e depois trabalha de modo a ampliar e ligar esses elementos [...]."

(AMBROSE, 2010, p. 56)

Top-down e Bottom-up não são usados, visto que o projeto de uma tatuagem não engloba diversos aspectos de um sistema de soluções, mas é mais prático e direto com apenas um resultado final, a tatuagem.

**"Escala.** Os designers precisam levar em consideração a escala, elemento facilmente esquecido quando o projeto é feito no computador [...]. **Ergonomia.** [...] projetar produtos de acordo com as necessidades físicas do ser humano [...]."

(AMBROSE, 2010, p. 58)

Escala e Ergonomia são usados e são elementos essenciais para a criação de uma tatuagem, com sua importância já mencionada nos capítulos anteriores relacionados a definição de briefing e pesquisa.

**"Design centrado no usuário.** [...] coloca as necessidades, os desejos e as limitações do usuário no centro de cada etapa do processo do projeto [...]."

(AMBROSE, 2010, p. 58)

Design Centrado no Usuário é igualmente essencial, em específico no que diz respeito ao tipo de tatuagem abordada nesse trabalho, que visa criar a arte a partir do pedido do cliente. Artes criadas sem a participação de nenhum cliente (a serem disponibilizadas para futuros clientes que se interessem) não entram necessariamente nesse aspecto, mas ainda assim podem incluir um direcionamento imaginado para um tipo específico de cliente, assim como para um tamanho ou região do corpo específica.

**"TIMTOWTDI.** [...] 'há mais de uma maneira de fazer as coisas' ('there is more than one way to do it') [...]."

(AMBROSE, 2010, p. 58)

There Is More Than One Way To Do It, por fim, é também utilizado. Essa abordagem é importante especialmente nos possíveis momentos posteriores, na etapa de seleção, em que a tatuadora trabalha com o cliente em cocriação, flexibilizando as decisões tomadas durante a geração de ideias para que outros caminhos para a solução do projeto possam emergir.

### 5.3.3 Inspiração e Referências

"A inspiração é essencial para qualquer atividade criativa [...] é fundamental para a produção de ideias de design estimulantes, e os profissionais tiram suas inspirações de inúmeras fontes."

(AMBROSE, 2010, p. 60)

Em seu processo de procura por inspiração e referências, a tatuadora geralmente utiliza como ferramenta a internet, mais especificamente Pinterest e Instagram, ou, para escritas, sites específicos de tipos e fontes. Dentre as referências utilizadas estão trabalhos de ilustradores, fotógrafos e tatuadores, buscando neles estilos e estéticas distintas, técnicas gráficas com resultados visuais diferentes e fotografias de lugares e elementos a serem representados.

### 5.3.4 Brainstorming

"O brainstorming é uma abordagem de criação em grupo que busca desenvolver ideias e criar soluções [...] começa com a definição do problema a ser abordado [...] e com a formulação de questões que estimularão o processo criativo."

(AMBROSE, 2010, p. 66)

A aplicabilidade de brainstorming no trabalho de tatuagem depende do projeto, visto que alguns não pedem tanta inovação então não demandam algo assim. Quando aplicável, porém, o brainstorming acontece na reunião inicial, junto ao cliente, e até certo ponto no início da criação, mas de forma mais intuitiva, visto que é apenas uma pessoa o fazendo (a tatuadora), e não um grupo.

### 5.3.5 Valor

"[...] o designer 'agrega valor' a uma marca ao criar uma identidade visual, por exemplo. [...] O design agrega valor diretamente quando impulsiona as vendas e indiretamente quando aumenta o prestígio de uma marca ou empresa."

(AMBROSE, 2010, p. 70)

Por não ser relacionado a um empreendimento com marca, mercado e público-alvo, mas sim a um cliente e sua vida pessoal, é incomum que o impacto alcançado com uma tatuagem possa ser diretamente relacionado à geração de valor que o design faz com a marca de uma empresa, por exemplo.

Ainda assim, é possível utilizar esse viés de pensamento para pensar na tatuagem como algo que, contribuindo para a forma com que o cliente se apresenta socialmente (com nenhuma, poucas ou muitas tatuagens, e com quais tatuagens), atribui a ele um valor (não quantitativo, mas qualitativo), demonstrando sua identidade de acordo com o que escolhe carregar em seu corpo (mais ou menos da mesma maneira com que o fazem suas roupas ou seu corte de cabelo).

#### 5.3.6 Inclusão

"Para julgar como um grupo-alvo responderá a um projeto de design, sempre que possível, é interessante pedir a opinião dos membros desse grupo e incluí-los no processo de geração de ideias."

(AMBROSE, 2010, p. 74)

Esse conceito é essencial para a criação da tatuagem, mas como já mencionado anteriormente, o principal público-alvo nela é o próprio cliente, e portanto a inclusão dele no processo criativo já se dá através da definição do projeto em conjunto com o tatuador e de posteriores modificações ao projeto nas etapas seguintes à geração de ideias.

#### 5.3.7 Esboço

"Os esboços costumam ser mais associados à etapa de geração de ideias, durante a qual o designer rascunha rapidamente as possíveis soluções de design e cria uma representação visual das ideias à medida que elas são geradas."

(AMBROSE, 2010, p. 76)

Essa técnica faz diretamente parte do processo de geração de ideias, mas como a tatuadora trabalha com criação digitalmente por meio do tablet, na maioria

das vezes à medida que o desenho é esboçado as alterações já são feitas no mesmo arquivo que se tornará a alternativa final.

### 5.3.8 Apresentação de Ideias

"As possíveis soluções de design precisam ser levadas ao cliente, que então escolhe uma delas para a implementação. Uma boa exposição das ideias é crucial; uma boa ideia mal apresentada pode ser recusada no primeiro momento."

(AMBROSE, 2010, p. 80)

A apresentação de ideias, como já acordado com o cliente no briefing, ocorre no dia agendado para a sessão, logo após o preenchimento da ficha cadastral pelo cliente (como será mais extensamente explicado nos próximos capítulos). Essa apresentação, assim como descrito por Ambrose e Harris (2010) em sua metodologia, é importante para que o cliente entenda todas as decisões tomadas no processo de geração de ideias e, com isso, tenha parâmetros para aprovar ou pedir ajustes na solução apresentada.

Em seguida à apresentação ocorrem os ajustes finais em conjunto com o cliente, o decalque (processo de prototipagem da tatuagem, transpondo o desenho para a pele do cliente) e, estando tudo aprovado, o procedimento. Em raras ocasiões, geralmente em tatuagens mais complexas ou projetos com clientes indecisos ou inseguros, ocorre de o procedimento ter de ser reagendado, caso o processo de ajustes e de decalque leve mais tempo que o esperado.



## 6. TESTAR PROTÓTIPOS - RESOLUÇÃO

Gavin Ambrose e Paul Harris (2010) descrevem a quarta etapa da metodologia de design como a em que se escolhe soluções mediante o uso de protótipos, que são usados para testar a viabilidade técnica de uma ideia e ver se ela funciona como objeto físico. Acrescentam ainda que por meio dos protótipos a equipe e o cliente conseguem visualizar e manusear um conceito de design, tendo uma ideia de sua presença física e de suas qualidades táteis.

### 6.1 Estudo de Caso

No dia marcado para a sessão as duas alternativas geradas foram apresentadas ao cliente, que gostou muito da primeira, com a árvore seca. Com isso, havia ainda a decisão a ser tomada de tatuar a arte nas costas ou no braço. Pela intenção de relacionar a tatuagem a verticalidade e por ver os galhos da árvore como representando ramificações de um sistema nervoso saindo da coluna, o cliente preferiu a arte em suas costas. A decisão também agradou a tatuadora, tanto pelos motivos levantados pelo cliente quanto por ter em mãos um trabalho a ser feito em uma área tão ampla, com 75cm.

Dessa maneira, o projeto aumentou tanto em tamanho quanto em complexidade, e se percebeu que não haveria tempo para realizar o procedimento no mesmo dia. A sessão serviu então para experimentar o decalque (Figura 31), tanto como teste de tamanho na pele quanto para testar a montagem do decalque. Devido ao tamanho da arte, foi experimentada a possibilidade de montá-la em duas folhas de decalque. Nesse experimento, porém, parte da região central da arte ficou incompleta no decalque, sendo completada no dia com caneta azul diretamente na pele do cliente. Isso não atrapalhou o processo, porém, visto que a principal razão para a aplicação do decalque nesse momento era experimentar o tamanho da arte na pele e encontrar a solução para como realizar o decalque com apenas duas folhas de decalque, sendo ambas as questões resolvidas com sucesso.

Figura 31 - Primeiro teste de decalque realizado no estudo de caso



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

## 6.2 Além do Estudo de Caso

Nos trabalhos da tatuadora, o teste de protótipos ocorre na maioria das vezes no próprio dia da sessão, e portanto, não necessariamente ocorre antes ou depois da seleção final da solução proposta, mas sim em conjunto (inclusive, geralmente, a seleção final da arte ocorre antes do processo de decalque). Em projetos maiores ou mais complexos, em que o processo de decalque leva mais tempo e tem mais chances de demandar ajustes à arte, é possível que seja necessário agendar outro dia para o procedimento da tatuagem (assim como ocorreu no projeto de estudo de caso).

O teste de protótipos de uma tatuagem ocorre pelo seguinte processo: Primeiramente, o arquivo digital da arte é aberto em um software de edição de imagens para que seja preparado para impressão em sulfite em até três tamanhos possíveis, permitindo que o cliente e a tatuadora escolham o mais adequado e definam em qual ou quais regiões do corpo serão aplicados decalques da arte. A arte no tamanho escolhido é então aberta no editor de imagens novamente e refletida (além de que, em alguns casos, quando há traços muito finos na arte, pode ser necessário engrossar linhas para que posteriormente a impressora do decalque as identifique) para então ser impressa em sulfite novamente. Essa impressão, por sua vez, é utilizada em conjunto com uma impressora de fax adaptada (Figura 32) para gerar a folha de decalque, ou seja, uma folha de seda especial impressa em conjunto com uma folha de papel carbono (Figuras 33 e 34) que transfere o desenho quando em contato com outra superfície (no caso em questão, a pele do cliente).

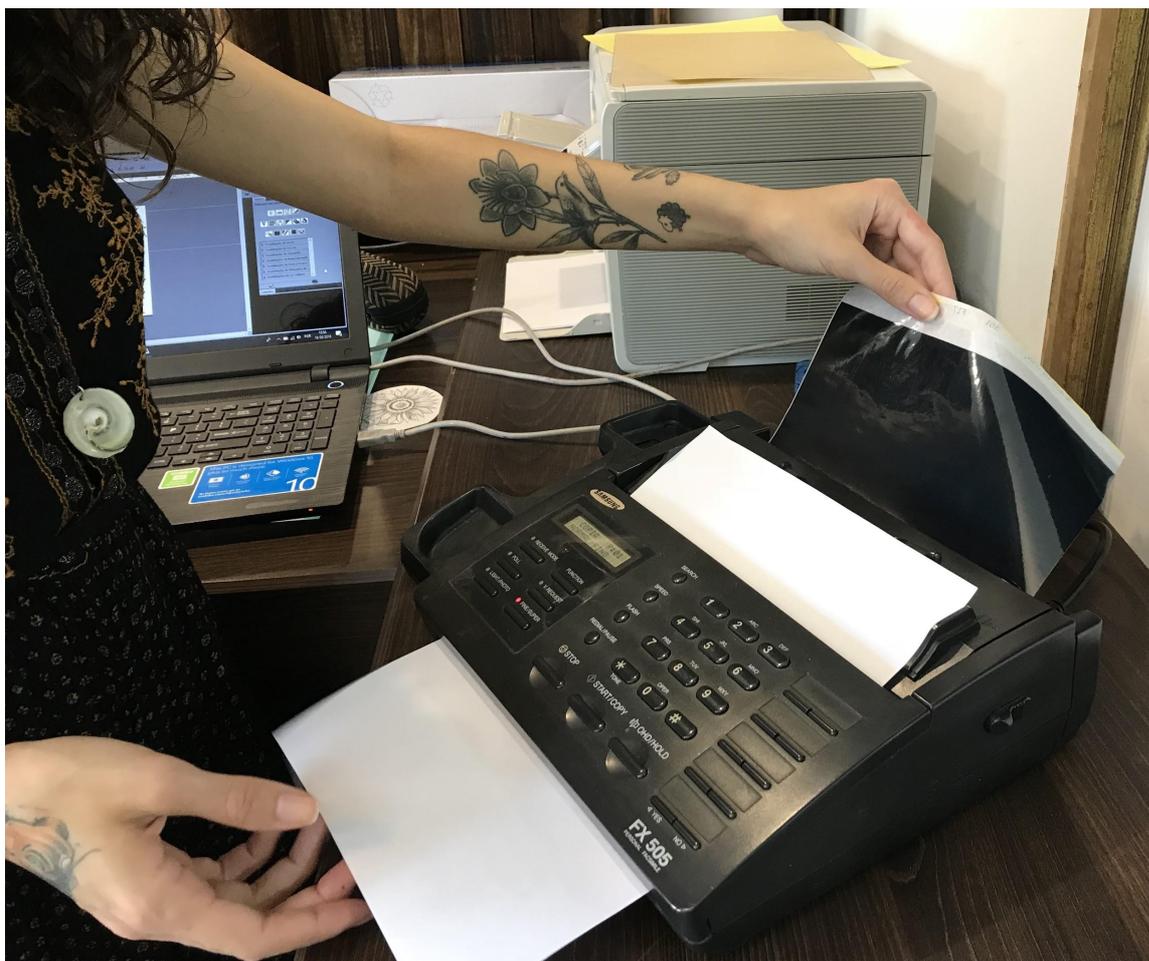
A sala de procedimentos é então preparada para que o cliente seja recebido, seguindo todas as diretrizes necessárias de biossegurança. Todas as partes do corpo que receberão o teste são higienizadas por álcool, recebem um transfer (um creme aplicado para fixar o carbono na pele do cliente), e apenas então têm o decalque aplicado. Esse processo pode ser repetido pelo menos três vezes com a mesma folha de decalque (sendo o decalque anterior limpo da pele da pessoa com álcool), e em raras situações pode ser necessário imprimir uma nova folha de decalque.

A partir desse processo, o cliente e a tatuadora conseguem ver e tomar a decisão final de onde, precisamente, será a tatuagem e, em raras situações, se será necessário mais algum ajuste na arte. Em geral, ajustes na arte decididos nesse

momento são realizados *freehand* (à caneta na própria pele do cliente) ou até mesmo *freemachine* (com a máquina de tatuagem, já durante o procedimento).

Por fim, é importante mencionar que o decalque não serve apenas como protótipo para a tatuagem, mas também como guia visual durante o procedimento de tatuagem (ou seja, o momento em que a tatuadora realiza o procedimento de perfuração e pigmentação na pele do cliente).

Figura 32 - Impressora de fax adaptada para impressão de decalque



Fonte: Fotografia por Pedro Laporte Trombini produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 33 - Separação da folha de decalque do papel carbono



Fonte: Fotografia por Pedro Laporte Trombini produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 34 - Impresso em sulfite (refletido), folha de carbono e folha de decalque



Fonte: Fotografia por Pedro Laporte Trombini produzida para documentar esse trabalho (2018).

### 6.3 Relações com a Metodologia Expandida

Além de apresentarem a definição geral da quarta etapa de sua metodologia de design, Gavin Ambrose e Paul Harris (2010) também a relacionam com alguns outros aspectos mais específicos.

#### 6.3.1 Desenvolvendo Designs

O item Desenvolvendo Designs mais serve como um texto de síntese e ligação entre a etapa de geração de ideias e o teste de protótipos, mas ainda assim é possível traçar paralelos entre alguns sub-itens mencionados e o projeto de uma tatuagem.

**"Histórias.** [...] o designer precisa se perguntar se esse design apresenta uma narrativa que possa ser expandida, aumentada e ampliada. [...] **Flexibilidade.** O design flexível é aquele que consegue se manter atraente em diferentes aplicações [e contextos] [...]"  
(AMBROSE, 2010, p. 138)

Os pontos de vista colocados em Histórias e Flexibilidade são pertinentes, visto que toda tatuagem em uma pessoa está inevitavelmente incluída no contexto do conjunto de tatuagens carregadas por ela no momento (e a serem carregadas no futuro), e que por não ser possível deixar de vestir uma tatuagem temporariamente, ela inescapavelmente fará parte de quem a carrega onde quer que a pessoa esteja.

**"Design versátil.** Um design não pode ser finito ou estático: ele precisa mudar, se adaptar, funcionar de diferentes maneiras e em diversos contextos. [...] **Adaptabilidade.** O design adaptável é aquele que pode ser confortavelmente aplicado a diferentes formatos, tamanhos e canais de distribuição."  
(AMBROSE, 2010, p. 138)

O que é colocado em Design Versátil e Adaptabilidade, por sua vez, na maioria dos casos não é aplicável ao contexto da tatuagem. Ainda assim, há alguns projetos em que o cliente excepcionalmente tem algum desses critérios em mente, como quando é apresentada a ideia de que após pronta a arte vá sofrer mudanças e adaptações ao longo do tempo (Figura 35) ou de que uma mesma arte seja aplicada em mais do que apenas um lugar (Figuras 36 a 38).

Figura 35 - Exemplo de projeto da tatuadora relacionado a Design Versátil, com arte criada na intenção de poder ser colorida futuramente



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 36 - Exemplo de projeto da tatuadora relacionado a Adaptabilidade, com arte criada na intenção de ser aplicada idêntica em mais de uma pessoa



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 37 - Exemplo de projeto da tatuadora relacionado a Adaptabilidade, com arte criada na intenção de ser aplicada parte em uma pessoa e parte em outra



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 38 - Exemplo de projeto da tatuadora relacionado a Adaptabilidade, com arte criada na intenção de ser aplicada com pequenas alterações em mais de uma pessoa



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

### 6.3.2 Tipos de Protótipos

O item Tipos de Protótipos, por sua vez, não traz muitas informações novas aplicáveis ao contexto da tatuagem, visto que a importância do processo de esboço já foi mencionada anteriormente sob a etapa de geração de ideias, e que o processo de decalque já constitui especificamente para a tatuagem um método barato e consistente para a confecção de um modelo.

Ainda assim, alguns projetos com características específicas podem recorrer a métodos alternativos de prototipagem. O *freehand* atende bem projetos que exijam artes mais tridimensionais, moldadas ao formato da região em que a tatuagem será realizada (Figuras 39 e 40). A montagem livre de fragmentos de uma folha de decalque padrão também pode ser útil para projetos desse tipo, em regiões menos planas que demandem uma arte mais moldada ao corpo (Figura 41). Por fim, o

protótipo digital, feito na tablet sobre uma imagem da região que será tatuada, é muito valoroso e prático em projetos de cobertura (Figura 42).

Figura 39 - Exemplo de teste realizado pela tatuadora por *freehand*



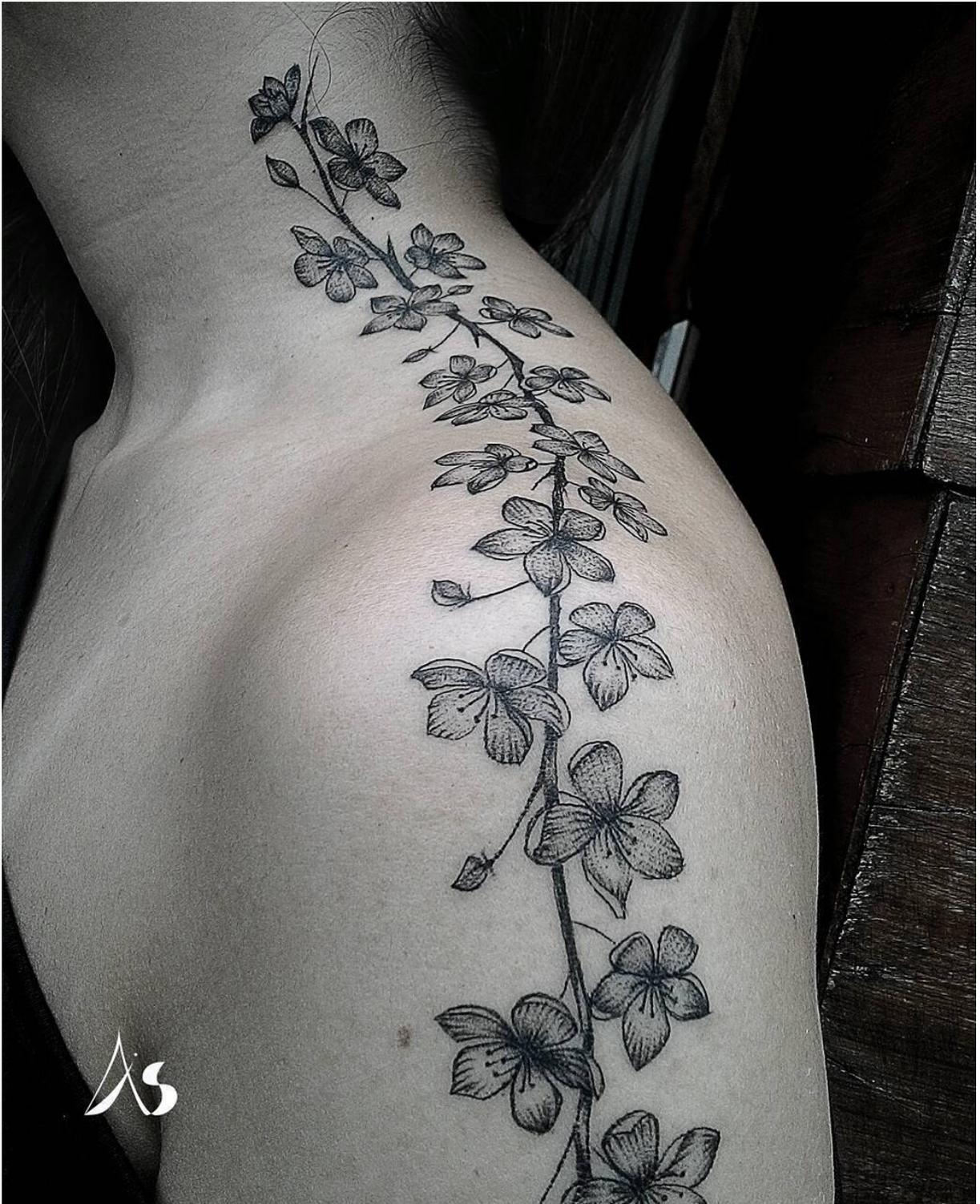
Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 40 - Exemplo de projeto da tatuadora com teste realizado por *freehand*



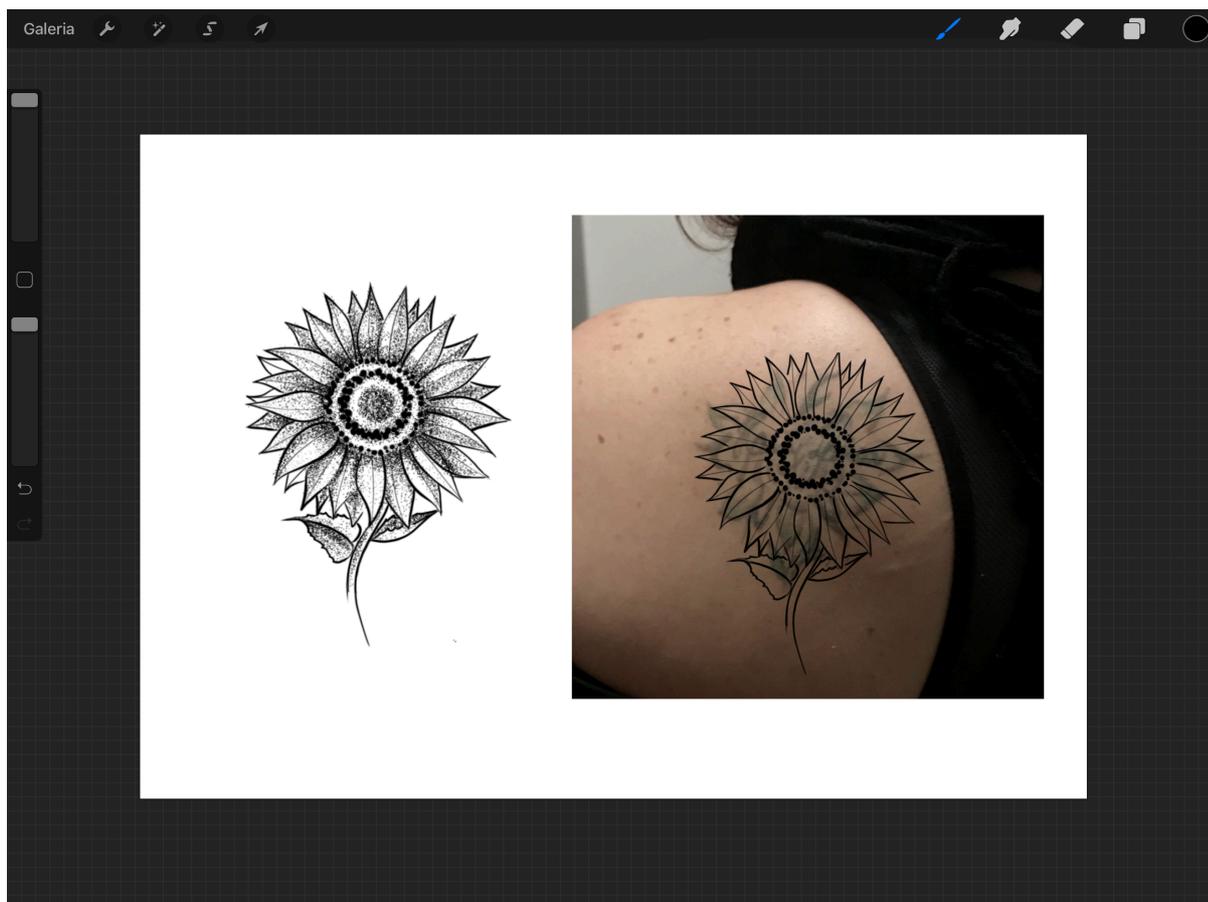
Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 41 - Exemplo de teste realizado pela tatuadora por montagem livre de fragmentos da folha de decalque



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2017).

Figura 42 - Exemplo de teste realizado pela tatuadora por protótipo digital



Fonte: ilustrações por Débora Allana Zimmermann (2018).

### 6.3.3 Vocabulário

"O vocabulário de design diz respeito a como os elementos e estilos dentro de um projeto se comunicam."

(AMBROSE, 2010, p. 144)

Sobre o item Vocabulário, o que se apresenta é sem dúvidas pertinente a determinados projetos de tatuagem (dependendo do que foi definido como briefing pelo cliente), mas diz mais respeito à geração de ideias que ao teste de protótipos.

## 7. SELECIONAR - JUSTIFICATIVA

Gavin Ambrose e Paul Harris (2010) descrevem a quinta etapa da metodologia de design como a em que se faz a escolha de qual das soluções de design propostas será a escolhida para ser desenvolvida, sendo normalmente aquela que melhor atende ao briefing ou a uma boa parte dele. Acrescentam ainda que o designer até pode propor ao cliente qual acredita ser a melhor solução de design, mas que é do cliente a decisão final.

### 7.1 Estudo de Caso

Na mesma sessão ainda, o decalque aplicado foi fotografado e editado na tablet pra fazer os ajustes à arte na preseça do cliente, que acompanhou todo o processo (Figura 43). Os ajustes pedidos foram a adição e alongamento de alguns galhos, equilibrando a composição da arte (Figuras 44 e 45), e no que se chegou a uma versão final, foi agendada uma próxima sessão para realizar o procedimento.

Figura 43 - Ajustes sendo realizados à arte junto ao cliente



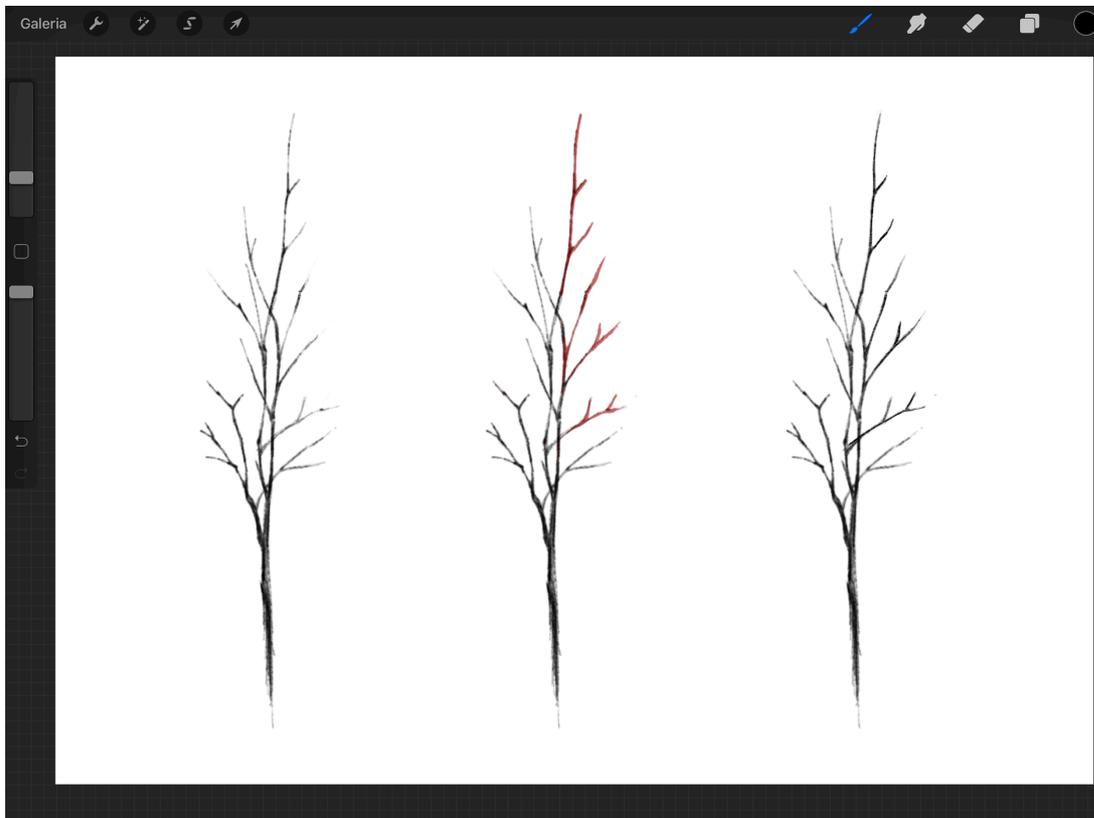
Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 44 - Ajustes sendo realizados à arte, em detalhe



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 45 - Comparativo da arte inicial, à esquerda, com a ajustada, à direita, com regiões alteradas indicadas em vermelho ao centro



Fonte: Ilustrações por Débora Allana Zimmermann (2018).

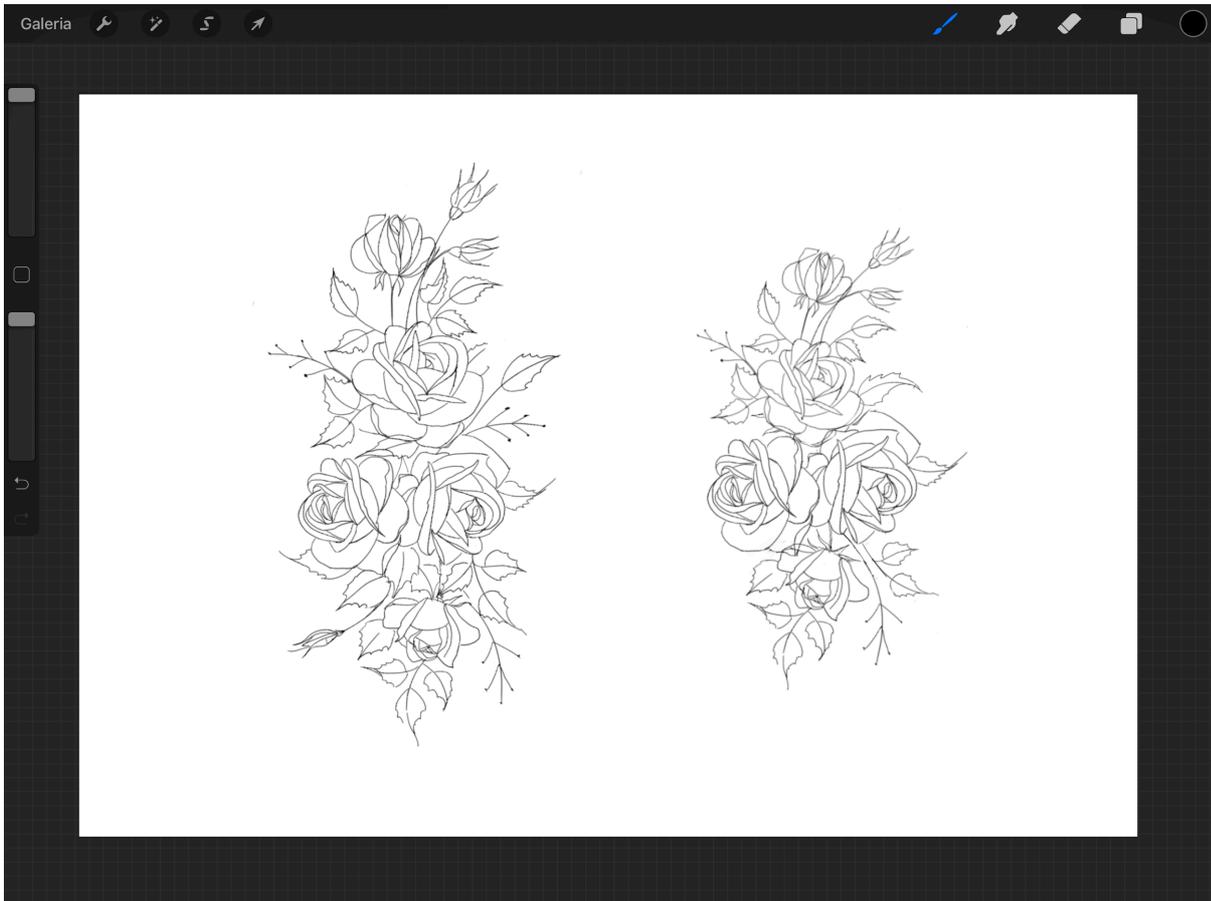
## 7.2 Além do Estudo de Caso

Na maioria das vezes é apresentada a arte não finalizada, apenas sua estrutura, sem luz e sombra, profundidade ou cor. Tudo o que está planejado para esses aspectos é explicado para o cliente no ato da apresentação, apontando onde se pensa em colocar cada efeito e como. A apresentação é feita na própria tablet, demonstrando assim para o cliente que a arte está aberta a ideias e que fazer ajustes é fácil e rápido, o que geralmente o surpreende positivamente.

O usual é apresentar apenas uma alternativa, mas com camadas que modifiquem essa opção dando variáveis para que o cliente escolha. Essas variáveis geralmente são relacionadas a mudanças de traço e a aumento e diminuição (em tamanho e em quantidade) de detalhes e elementos, e podem ser feitas lado a lado com a arte originalmente apresentada para facilitar a comparação (Figura 46 a 49). Como mencionado anteriormente, é igualmente possível fazer ajustes à arte ao longo da aplicação do decalque, assim como *freehand* ou *freemachine*.

Em alguns casos é possível e interessante elaborar duas alternativas, mas essa possibilidade é apresentada ao cliente apenas com as alternativas já feitas, no dia da sessão, pois a intenção é que o briefing definido seja o mais específico possível.

Figura 46 - Arte apresentada à cliente apenas em sua estrutura, à direita, e como ela se transformou durante o processo de seleção, à esquerda



Fonte: Ilustrações por Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 47 - Arte apresentada na Figura 46, tatuada



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 48 - Arte apresentada ao cliente pronta, acima, e como ela se transformou durante o processo de seleção, abaixo



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).

Figura 49 - Arte apresentada na Figura 48, tatuada



Fonte: Fotografia de Débora Allana Zimmermann (2018).



## 8. IMPLEMENTAR - ENTREGA

Gavin Ambrose e Paul Harris (2010) descrevem a sexta etapa da metodologia de design como a em que se entrega para o cliente a solução do projeto de design, repassando antes suas especificações de formato para os responsáveis pela produção e supervisionando o processo para garantir que os resultados finais atinjam as expectativas.

### 8.1 Estudo de Caso

No dia agendado para a sessão o cliente chegou, e enquanto preenchia a ficha cadastral exigida pelo estúdio a tatuadora imprimiu as folhas de decalque (para referência visual durante o procedimento) e preparou a bancada e a maca na sala de procedimento.

A preparação consiste inicialmente em ajustar a maca e colocar a bancada em relação a ela levando em conta a posição em que o cliente estará no começo do procedimento. Tanto a maca como o vidro da bancada são higienizados e isolados em plástico filme, é colocado um babador (papel impermeável usado para fins hospitalares) sobre a bancada (por oferecer mais uma proteção caso o plástico se rompa e por ter mais atrito que o plástico, segurando tinta caso seja derramada), e sobre ele são dispostos os seguintes itens: copo descartável com mistura de água e sabão antisséptico, espátula descartável com creme de camomila (para aliviar a pele e fechar os poros, geralmente usado no fim do procedimento e ocasionalmente durante quando há muito inchaço ou dor), batoque (copinho de plástico para servir a tinta), um maço de folhas de papel toalha, máscara e luvas, agulha(s) e biqueira(s) que será(ão) usada(s) e máquina (isolando com plástico protetor o fio que dá energia da fonte para ela) (Figura 50). No andar de baixo da bancada, para não atrapalhar o procedimento, são colocados: tubos de tinta e de transfer, borrifador de álcool pra higienização geral (todos devidamente higienizados e isolados), caixa de luvas descartáveis e fonte da máquina (com sua parte de cima também higienizada e isolada, visto que é onde fica o botão de liga e desliga). Por fim, a máquina é conectada à fonte, que por sua vez é conectada à tomada.

Foi então necessária a retirada dos pelos (remanescentes, visto que o cliente já havia retirado parcialmente) (Figura 51), para em seguida higienizar a pele, aplicar

o transfer e, por fim, o decalque (Figuras 52 a 56). Enquanto o decalque secava foi feita a montagem da máquina com a agulha e a biqueira (Figura 57), abrindo suas embalagens na frente do cliente para comprovar que eram novas, e foi colocada música de gosto do cliente para tocar. Feito isso e com o decalque seco, começou o procedimento (Figuras 58 a 63).

O procedimento, como usual, iniciou pelo contorno da arte. Percebendo o tempo que levaria, o cliente e a tatuadora concordaram em dividir o projeto em duas sessões de procedimento, deixando mais leve para ambos. Essa primeira sessão de procedimento levou cerca de duas horas, finalizando quando contorno da arte ficou pronto (Figura 64). Foi agendada então a segunda sessão para um mês depois, visto que necessariamente uma região tatuada deve estar cicatrizada para que possa ser tatuada novamente, o que leva, em geral, 30 dias.

Na segunda sessão de procedimento toda a preparação foi feita da mesma maneira, sem, porém, aplicação de decalque, visto que a estrutura da arte já estava tatuada. Foram retocados alguns contornos que haviam ficado falhados após a cicatrização (o que acontece ocasionalmente em tatuagens com traços finos), seguindo então para a textura interna da árvore e, por fim, o escurecimento das extremidades dos caules, finalizando assim a segunda sessão do procedimento (Figura 65), que também levou cerca de duas horas.

Na finalização de cada etapa foi passado o gel de camomila sobre a região tatuada e colocado o primeiro curativo, feito pela tatuadora, limpando a pele com sabonete antisséptico, enxaguando bem, secando com papel toalha e isolando com filme plástico, fixado com fita crepe. Foi recomendado ao cliente nesse momento que o curativo seja trocado em até duas horas, visto que assim que a tatuagem é feita é alta a liberação de plasma, correndo o risco de infecção caso não siga essa instrução. Da mesma maneira, foi passado ao cliente o link de uma nota no Facebook<sup>3</sup> (Figura 66) com todas os cuidados necessários durante o processo de cicatrização, e além das recomendações na nota, por não ser permitido pela vigilância indicar produtos específicos publicamente, ainda são indicados um sabonete específico para limpeza e um creme hidratante ou cicatrizante para ser usado quatro vezes ao dia em camadas bem finas.

---

<sup>3</sup> Nota encontrada em <[goo.gl/S6oojA](http://goo.gl/S6oojA)>. Acesso em: 20 set. 2018.

Entre uma sessão de procedimento e outra, como o cliente e a tatuadora trabalham no mesmo local, a cicatrização foi acompanhada bem de perto. Nenhuma linha tatuada estourou, não houve inflamação, não coçou e nem descamou muito. Após a segunda sessão, da mesma maneira, também não houve problemas.

Figura 50 - Preparação da bancada



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 51 - Limpeza da região e remoção dos pelos



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 52 - Divisão da região para aplicar o decalque de forma simétrica nas costas



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 53 - Aplicação da primeira parte do decalque



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 54 - Aplicação da segunda parte do decalque



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 55 - Decalque aplicado



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 56 - Ajustes finais no decalque



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 57 - Montagem da máquina



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 58 - Início do procedimento, imergindo a agulha na tinta



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 59 - Pigmentação da direita para a esquerda e de baixo para cima para não borrar o decalque



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 60 - Procedimento iniciando pelo contorno da arte para dispensar a importância do decalque



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 61 - Pigmentação da direita para a esquerda e de baixo para cima, como a pigmentação



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 62 - Pausa para descanso e mudança de posição



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 63 - Mudança de posição para região diferente, que exige esticar a pele inclinando a cabeça para a frente



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 64 - Finalização da primeira sessão de procedimento, com o contorno da arte



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 65 - Finalização da segunda sessão de procedimento, com a arte finalizada



Fonte: Fotografia por Vitor Dias produzida para documentar esse trabalho (2018).

Figura 66 - Topo da página que especifica como funciona o trabalho da tatuadora



Fonte: Captura de tela da página de Allana (2018).

## 8.2 Além do Estudo de Caso

Sobre os equipamentos usados, existem diversos tipos de máquina, agulha, biqueira e fonte. A máquina pode ser de bobina, rotativa ou pen. A fonte regula a frequência de batida da agulha, que pode ser baixa, média ou alta. A agulha, em geral, pode ser roundliner ou magnum, ambos modelos com uma gama de diferentes espessuras de traço. A biqueira segue o tipo da agulha, podendo variar o tamanho de sua pega.

No que diz respeito à máquina, o modelo de bobina (que consiste em um batedor de metal e duas bobinas que eletricamente o vibram, fazendo a agulha ir e vir) é o mais comum, tendo surgido primeiro, é mais pesado, produz mais som e é mais customizável. Pode ser regulado para pintura, traço ou híbrido (tanto traço como pintura), pode fazer traços finos mas não tanto quanto máquinas rotativas, e devido à flexibilidade do batedor possui um recuo que absorve a densidade da pele, diminuindo as chances de lesões.

O modelo rotativo (que consiste em uma bobina só que faz um pistão girar, o que por sua vez faz a agulha ir e vir) é mais leve e mais silencioso que máquinas de

bobina. Demanda menos regulagem, geralmente já sendo híbrido, e é mais apropriado que máquinas de bobina para traços finos. Além disso, não tem recuo nenhum, então pode lesionar a pele caso o tatuador não tenha cuidado. O modelo rotativo é o utilizado pela tatuadora.

Os modelos pen, por fim, são tecnologias diferentes dependendo de cada marca, mas são chamados assim por terem o formato de caneta, tornando o trabalho mais ergonômico. À parte de seu formato, suas características são comparáveis às de máquinas rotativas.

Sobre fontes, cada marca possui suas especificidades. Em algumas há um indicador visual da frequência de batida (como a usada pela tatuadora), enquanto em outras isso se percebe apenas pelo som produzido pela máquina. Algumas são de funcionamento contínuo (como a usada pela tatuadora), com botão de liga e desliga, enquanto outras precisam de um pedal que faz a máquina funcionar apenas quando pressionado.

A frequência de batida varia de projeto em projeto. A tatuadora usa 3.8 a 4.1 pra traços bem finos, 4.1 a 5.5 para traços mais grossos e pintura, e a regulagem para o efeito de pontilhismo varia de acordo com a quantidade de pontos desejados por área de pele. A variação de regulagem também ocorre dependendo da textura da pele do cliente e da força da energia vindo do estabelecimento (visto que a máquina é sensível, oscilando de acordo com a tomada). A velocidade e a pressão da mão que segura a máquina, por fim, também interferem no traço, e por isso a tatuadora prefere começar com traços leves, sentindo assim as características da pele, fazendo então ajustes à frequência de batida se necessário.

Uma agulha de tatuagem consiste em uma haste de metal com diversas agulhas pequenas soldadas em uma de suas extremidades. Essa extremidade é a que será posteriormente colocada por dentro da biqueira, enquanto que a outra será fixada na máquina para gerar o movimento. Existem diversos modelos de agulha, mas em geral, todos são variações de dois tipos: roundliner e magnum.

No modelo roundliner, abreviado como RL, todas as agulhas soldadas na haste se acumulam juntas em uma ponta arredondada, como a ponta de uma caneta. É feita para traços, contendo tantas agulhas quanto a grossura de traço desejada, que pode ser single (apenas uma agulha), 3, 5, 7, 9, 11, 13 e, mais raramente, quantidades ainda maiores. Além da quantidade de agulhas na haste, quanto mais juntas estas estiverem mais fino ficará o traço. Esse fator dependerá da

marca do material, mas pode também ser regulado pelo tatuador com isqueiro, espaçando as agulhas através do calor e assim engrossando o traço obtido.

No modelo magnum, abreviado como MG, as agulhas são soldadas na haste em linha em duas fileiras alternadas, como dois pequenos pentes de cabelo com as pontas alinhadas. É feita para trabalho de preenchimento, e assim como o modelo RL, possui diversos tamanhos com quantidades diferentes de agulhas na extremidade. Cada marca possui suas especificidades, mas em geral, o quão mais juntas estiverem as pontas das duas fileiras de agulhas, mais sólida (ou seja, menos translúcida) ficará a cor no preenchimento, o que pode ser regulado manualmente pelo tatuador por apertar as fileiras uma contra a outra, achatando-as, antes do procedimento.

A tatuadora usa, principalmente, RL single, 3 e 9, tendo realizado o projeto de estudo de caso apenas com RL 3. Como a maioria de seus trabalhos coloridos são de pontilhismo em áreas pequenas, geralmente usa a própria RL 3 para preenchimento, apesar de isso ser uma prática incomum pelo nível de dificuldade que, sem prática, pode ferir a pele do cliente.

A biqueira serve para proporcionar uma pega ao tatuador e para sustentar a agulha na máquina, assim como uma lapiseira em relação ao grafite. Os modelos de biqueira são específicos para cada tipo de agulha, e além disso variam apenas em seu tamanho de corpo para pega, que vai de acordo com a mão de quem tatua (a tatuadora usa o tamanho mais grosso, pois é mais ergonômico para sua mão). Tanto a biqueira quanto a agulha são fixadas na máquina separadamente, ou seja, a agulha não fica presa na biqueira, apenas apoiada nela.

Por questão de biossegurança, todos os materiais (incluindo máscaras e luvas) são descartáveis, exceto apenas pela máquina e pela fonte. Portanto, como é essencial que todo o equipamento esteja disponível em dias de procedimento, é preciso manter um estoque. Nisso, é necessária uma atenção especial aos tipos de agulha e biqueira disponíveis, sempre antevendo quais serão as mais apropriadas para cada projeto e, não havendo em estoque, reabastecendo-o antes do dia da sessão.

Sobre problemas fora do controle da tatuadora que podem ocorrer ao longo do procedimento, é possível que o cliente desista, desmaie ou passe mal, não consiga ficar parado, assim como tenha reações inflamatórias ou sangue além do normal. Para evitar situações assim, já é recomendado ao cliente na reunião inicial

para que chegue no dia da tatuagem bem alimentado (para evitar tonturas e desmaios), com 24 horas sem ingerir álcool (para evitar reações inflamatórias e sangramento excessivos) e com a área a ser tatuada já sem pelos (para evitar reações inflamatórias excessivas). É permitido vir acompanhado, mas por questões de biossegurança, o acompanhante deve aguardar fora da área de procedimento.

Ao longo da preparação do procedimento já ocorreu de o cliente desistir de ser tatuado. Em situações assim, a tatuadora conversa com o cliente buscando acalmá-lo, mas deixando sempre clara a postura de que a decisão de tatuar ou não é inteiramente dele.

No primeiro traço e durante o procedimento já ocorreu de o cliente desmaiar ou passar mal, seja pela dor ou por ansiedade. Em casos assim, a tatuadora o auxilia até que volte a si e se sinta bem novamente para que então decidam se continuam o procedimento ou remarcam para outro dia.

Durante o procedimento pode ocorrer de o cliente ter reflexos involuntários, não conseguindo ficar parado, ou simplesmente se mexer demais, seja por inquietude, distração ou ansiedade. Quando isso acontece, a tatuadora sugere gentilmente que ele se concentre e relaxe mais (em raras situações mais críticas ainda sugerindo um intervalo de cerca de 15 minutos para que o cliente possa se acalmar), assim como fica mais atenta pra afastar a agulha da pele quando ocorre algum movimento, o que infelizmente influencia o resultado final do trabalho.

Pode também ocorrer ao longo do procedimento uma reação inflamatória maior que o normal na pele, causando inchaço excessivo, seja pelo pigmento ou pela perfuração. Uma região muito inflamada é difícil para tatuar porque retém menos o pigmento sob a pele (e mesmo que retenha, há chances grandes de que, após o procedimento, o pigmento saia à medida que o inchaço diminua, deixando a tatuagem mais falhada), a ponto de se fazer necessário interromper o procedimento e agendar uma nova sessão. Em casos assim, a tatuadora rapidamente finaliza ao menos a marcação estrutural da arte na pele do cliente, facilitando assim o alinhamento do decalque da futura sessão por já ter uma estrutura parcialmente tatuada pela qual se orientar.

Por fim, é possível também haver sangramento excessivo, seja por conta de o cliente ter naturalmente um sangue muito fino ou ter ingerido álcool no dia anterior (visto que o álcool interfere na coagulação). O sangramento atrapalha o

procedimento tanto porque obstrui o campo de visão da tatuadora quanto porque pode gerar falhas na tatuagem, visto que o excesso de líquido dissolve o pigmento.

A maioria dos procedimentos acontecem em uma única sessão, mas alguns podem, por complexidade (como o relatado no estudo de caso) ou por problemas em seu decorrer, pedir mais dias de sessão. Quando um procedimento é dividido assim, é obrigatório aguardar 30 dias entre cada etapa para que a cicatrização ocorra por completo, salvo apenas se uma etapa for realizada logo dentro de dois dias após a anterior (nesse caso, o quanto mais cedo, melhor). Para evitar essa espera, é possível também dividir a arte em partes. Nesse caso, ao invés de fazer toda sua estrutura em uma primeira sessão e complementá-la em sessões posteriores, em cada sessão é feita uma parte da arte localizada em uma região diferente. O essencial é não tocar a agulha em regiões que foram tatuadas há mais de 2 e menos de 30 dias.

Sobre problemas fora do controle da tatuadora que podem ocorrer ao longo do período de cicatrização, é possível que a região tatuada inflame ou seja exposta ao Sol, o que pode danificar a arte. Para evitar situações assim, além de passar todos os cuidados básicos necessários, a tatuadora se põe à disposição do cliente para assistência a qualquer hora sobre cuidados à tatuagem, via aplicativo de mensagens, dentro dos 30 dias em que ocorre a cicatrização.

Uma tatuagem pode vir a inflamar por maus cuidados, por esbarrões, por constricção da área tatuada por roupas ou objetos, por alergias a pigmentos, materiais relacionados ao curativo ou ao níquel da gilete utilizada, entre outras possíveis razões. Nesses casos, a tatuadora busca identificar e ressaltar para o cliente as possíveis razões do inchaço como descritas acima, assim como recomenda manter a região limpa, aplicar gelo (aliviando a sensação e controlando o inchaço) e procurar um dermatologista. No caso de alergia ao plástico, mais facilmente identificável por vermelhidão e pontos vermelhos na pele, se indica a suspensão de seu uso, recomendando roupas largas de algodão para evitar compressão na área e deixar que a pele respire.

Como os pigmentos são fotossensíveis, expor a região tatuada ao Sol (especialmente durante o período de cicatrização) também pode comprometer o resultado final da tatuagem, desbotando, espalhando ou manchando o pigmento (depende da pessoa e do pigmento). Para isso, se recomenda proteger a região do Sol nos primeiros 30 dias com barreiras sólidas (de preferência de algodão, para que

a pele possa respirar), e não com filtro solar, visto que podem possuir ingredientes prejudiciais à cicatrização.

### **8.3 Relações com a Metodologia Expandida**

Além de apresentarem a definição geral da sexta etapa de sua metodologia de design, Gavin Ambrose e Paul Harris (2010) também a relacionam com alguns outros aspectos mais específicos.

#### **8.3.1 Formato**

Regiões específicas do corpo encaixam melhor com tipos específicos de arte. A decisão da região a ser tatuada é algo que idealmente vem desde a definição do briefing, pois direciona bastante a criação da arte, mas se o cliente está indeciso, é importante ter pelo menos levantadas as opções das regiões que podem vir a ser tatuadas, para que a arte criada seja versátil. Uma arte geométrica nas costas, por exemplo, sofrerá menos distorção que no braço.

#### **8.3.2 Materiais**

O tatuador não escolhe o tipo de pele que será tatuado em um projeto, visto que cada pessoa tem uma pele diferente. Partes diferentes do corpo, porém, tendem a ter tipos de pele específicos, geralmente com as mesmas características entre as pessoas (logicamente mantendo uma variabilidade). A pele do cotovelo ou calcanhar, por exemplo, é mais seca, mais dura e menos elástica, sendo mais difícil de pigmentar. Regiões com peles mais finas, delicadas e elásticas, como a costela e parte interna da coxa, retém a tinta mais facilmente, mas por sua vez também podem inchar mais, atrapalhando a retenção do pigmento e a noção da tatuadora sobre o desenho (visto que o inchaço gera um volume na pele), ou até mesmo sofrerem cortes durante o procedimento se a regulagem da máquina não for apropriada, o que além de ferir o cliente pode atrapalhar o procedimento por verter mais sangue.

Cada extremo tem suas dificuldades e as devidas precauções a serem tomadas, exigindo velocidade e pressão da mão diferentes, assim como regulagens

da fonte da máquina apropriadas. Além disso, partes próximas a ossos também são difíceis de tatuar, como pés e mãos, exigindo muito cuidado por ter uma margem reduzida de profundidade aceitável para a agulha devido à ausência de gordura. As regiões de menor dificuldade, portanto, são onde a pele está mais distante de ossos e é mais firme, nem muito elástica nem muito grossa, como a parte interna do antebraço, a parte externa do braço, o ombro, a lateral da coxa e a panturrilha.

### 8.3.3 Acabamento

Existem diversos tipos de técnicas que podem ser usadas na tatuagem além do desenho base. *Fineline* (linhas finas), técnicas que simulam esfumaçamento, pontilhismo, pigmentos coloridos e detalhes em branco para dar brilho são alguns dos recursos existentes para dar diferentes acabamentos.

### 8.3.4 Mídia

Tatuagens são necessariamente artes feitas no corpo, então não existem exatamente outras mídias em que se possa tatuar. Cada cliente, por sua vez, é uma mídia diferente da outra, visto que estará em locais, contextos e grupos de pessoas diferentes expondo a tatuagem.

### 8.3.5 Escala

Diretamente relacionado ao que foi colocado em Formato, levar em consideração a escala em um projeto de tatuagem significa ter em mente que partes do corpo com áreas maiores permitem uma exposição maior, enquanto regiões menores permitem resultados mais discretos, o que certamente deve ser levado em conta na definição e desenvolvimento de um projeto.

### 8.3.6 Série/Continuidade

Como já mencionado anteriormente neste trabalho, toda tatuagem é inescapavelmente parte do conjunto de tatuagens que uma pessoa carrega, e isso pode ser levado em conta no desenvolvimento do projeto dependendo do que for

percebido e determinado no briefing. Existem, por exemplo, casos de clientes que já possuem uma "coleção" específica de tatuagens e que pedem algo que faça parte dela, especificando isso na definição do projeto. Além disso, como também mencionado anteriormente, existem projetos em que o cliente especificamente pede uma arte que possa vir a ser expandida ou um conjunto de artes que se relacionem entre si (não necessariamente para serem tatuadas na mesma pessoa), sendo de absoluta importância que o tatuador tenha isso em mente na geração de ideias para a solução do projeto.

## **9. APRENDER - FEEDBACK**

Gavin Ambrose e Paul Harris (2010) descrevem a sétima e última etapa da metodologia de design como a em que se obtém o feedback do cliente, visando aprender com os estágios que aconteceram ao longo do processo de design. Acrescentam ainda que é nesse momento que cliente e o designer procuram identificar o que funcionou bem e o que precisa ser melhorado, tornando essa etapa uma oportunidade de aprendizado para projetos futuros.

### **9.1 Estudo de Caso**

Como o cliente do estudo de caso trabalha no mesmo endereço em que a tatuadora, sua tatuagem foi uma das que mais se acompanhou de perto ao longo da cicatrização. Após o procedimento final, não houve problemas com falhas e nem inchaços, não demandando retoque, e ficou exatamente como desejado pelo cliente.

### **9.2 Além do Estudo de Caso**

Toda a coleta de feedback após o procedimento se dá pelo aplicativo de mensagens, visto que a tatuadora estará também oferecendo assistência para recomendações dentro dos 30 dias seguintes ao procedimento. Além disso, como a tatuadora acompanha todos os seus clientes na rede social que utiliza, é possível também observar fotos dos clientes em que aparecem suas tatuagens. Dessa maneira, se obtém uma noção de como foi ficou e como foi recebido cada um dos projetos realizados pela tatuadora, visto que é também um indício de satisfação a frequência com que o cliente expõe sua tatuagem. Alguns clientes voluntariamente entram em contato mandando fotos (Figuras 67 a 69), elogiando e dizendo o que gostaram e o que poderia melhorar, mas isso não é algo diretamente requisitado.

Quanto mais lugares diferentes do corpo e mais pessoas diferentes se tatua, mais se aprende sobre o quão imprevisível é o trabalho de tatuagem, e portanto o próprio ato de tatuar já gera experiência para melhorias e possibilidades para projetos futuros. Todos os exemplos citados ao longo deste trabalho são influenciados pelo aprendizado oriundo da experiência de cliente a cliente, e que

transcorre durante todas as etapas citadas durante o trabalho, assim como possíveis retoques e retornos de clientes para um novo projeto.

Figura 67 - Exemplo de imagem enviada por uma cliente à tatuadora contendo um trabalho seu



Fonte: Fotografia enviada pela cliente para Allana (2018).

Figura 68 - Exemplo de imagem enviada por uma cliente à tatuadora contendo um trabalho seu



Fonte: Fotografia enviada pela cliente para Allana (2017).

Figura 69 - Exemplo de imagem enviada por uma cliente à tatuadora contendo um trabalho seu



Fonte: Fotografia enviada pela cliente para Allana (2018).

## 10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aqui é comentado sobre o quão convergente é a prática do design ao trabalho de tatuagem autoral criada para um cliente, usando como parâmetro os aspectos identificados no decorrer desse estudo. Na avaliação de quão pertinente foi a aplicação da metodologia no projeto de tatuagem, consideramos importante antes lembrar que dentro do design as metodologias e suas etapas se adaptam de acordo com o projeto, não seguindo uma linearidade padrão, sendo esta característica por si só já um fator que aproxima projetos de tatuagem e de design.

Como exemplo dessa não linearidade, foi identificado sobre a etapa de pesquisa que, como todos os projetos da tatuadora são da mesma área (tatuagem), cada projeto realizado já serve diretamente como repertório pesquisado para os próximos, dispensando a pesquisa como etapa distinta após o briefing. Similarmente ocorre com o teste de protótipos, que como acontece na própria pele do cliente, ocorreu no mesmo dia em que a seleção, e geralmente ocorre também no mesmo que a implementação, visto que o decalque é também a guia visual da tatuagem.

Foram ainda identificados no estudo de caso outros aspectos variados sobre projetos de tatuagem. A menor distinção entre cliente e um público alvo específico reduziu a distância entre a tatuadora e seu objetivo final. Algumas ferramentas criativas, como o brainstorming coletivo, acabaram por serem pouco aplicáveis, visto que não há uma equipe de criação. Na maioria dos projetos de tatuagem descritos no trabalho não foram apresentadas várias alternativas para solução, mas apenas uma, criada porém já com abertura para ajustes no momento da cocriação com o cliente. A tatuadora não apenas supervisionou e se responsabilizou pelo processo de implementação, mas o realizou diretamente. Por fim, o feedback não foi diretamente e formalmente requisitado ao cliente para garantir a ele a liberdade de o dar apenas se desejar.

Todos os aspectos apontados acima, contudo, podem também ocorrer em determinados projetos de design sem que isso os descaracterize como tal. Diante disso, constata-se que sim, a metodologia de design foi apropriada para as necessidades deste projeto de tatuagem. Dessa maneira, esse estudo reconhece a tatuagem como uma forma de pensar e fazer design.

Com isso em vista, assim como com a noção de que o conhecimento sobre metodologia de design decorrente de sua formação auxilia a tatuadora e autora

desse trabalho em seus projetos de tatuagem, consideramos possível afirmar que os resultados obtidos com esse estudo podem ser utilizados total ou parcialmente na organização de trabalhos em tatuagem, seja como aprimoramento para quem já é tatuador ou como elaboração inicial para quem está se iniciando na área. Os benefícios e resultados possíveis dessa utilização vão desde a otimização de tempo e espaço mental do profissional, já prevendo qual é o próximo passo em um projeto e o que ou não fazer, até a boa impressão e, especialmente, confiança passada ao cliente (essencial para o trabalho de tatuagem) através de uma limpeza e objetividade na forma de conduzir o trabalho.

Naturalmente, tatuadores que trabalhem com tatuagem autoral feita para o cliente podem usufruir totalmente desse estudo. Tatuadores autorais que não trabalhem com cocriação (ou seja, profissionais que trabalham com pouca ou nenhuma criação conjunta com o cliente) podem usufruir parcialmente do estudo, especialmente quando projetam a criação de uma arte visando uma parte do corpo ou tipo de cliente específicos. Tatuadores que não seguem uma linha autoral podem também usufruir parcialmente, especialmente no que diz respeito a atendimento ao cliente e assistência na seleção da arte a ser tatuada. Além disso, o conteúdo apresentado nesse estudo ajuda ainda interessados com zero ou pouca experiência com tatuagem (designers ou não) a terem uma introdução para aspectos importantes do projeto de tatuagem, incluindo detalhes sobre os processos de decalque, procedimento e cicatrização.

Por fim, vale ainda sugerir para tatuadores interessados em aprimorar seu trabalho que pesquisem também conteúdo relacionado a organização e definição de orçamento, assim como mídias sociais e promoção própria, e até composição e percepção visual, todos conteúdos presentes em bibliografia relacionada a design, que, como foi possível perceber ao longo desse estudo, tem mais em comum com tatuagem do que possa parecer à primeira vista.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMO, Helena W. **Cenas Juvenis: punks e darks no espetáculo urbano**. São Paulo: Scritta, 1994.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

BRASIL. Lei n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9610.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm)>. Acesso em: 15 nov. 2018.

BRETON, David le. **Signes D'identité: Tatouages, piercings et autres marques corporelles**. Paris: Métailié, 2002.

CHARTIER, Roger. **A Aventura do Livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Editora UNESP/Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.

COSTA, Zeila. **Do Porão ao estúdio**. Florianópolis: Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Universidade Federal de Santa Catarina, 2004

DIÉGUES JR, Manuel. **Etnias e culturas no Brasil**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.

DIÓGENES, Glória. **Cartografias da cultura e da violência: gangues, galeras e o movimento Hip Hop**. São Paulo: Annablume; Fortaleza: Secretaria da Cultura e Desporto, 1998.

FONSECA, Andrea. **Tatuar e ser tatuado**. Florianópolis: Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Universidade Federal de Santa Catarina, 2003.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Rio de Janeiro: Vozes, 1975.

MAIA, Ricardo da (@ricardodamaiatattoo). "**Abstract**". 13 jan. 2017. Post do Instagram. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BPN3BISgk7a/>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

MARQUES, Toni. **O Brasil tatuado e outros mundos**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

MARTIUS, Karl Friedrich Philipp von; SPIX, Johann Baptist von. **Viagem pelo Brasil: VOL III**. São Paulo, Itatiaia - Edusp, 1981.

MATHIAS, Herculano. **Viagem pitoresca e histórica ao Brasil**. São Paulo: Ediouro, 1980.

PIERRAT, Jérôme. **Les hommes illustrés: Le tatouage des origines a nos jours**. Paris: Larivière, 2000.

ZIMMERMANN, Débora Allana. "**Allana Zimmermann - Tatuagem Autoral**". 2018. Formulário do Google. Disponível em: <[goo.gl/forms/TLitYceV4uGCZrq42](https://goo.gl/forms/TLitYceV4uGCZrq42)>. Acesso em: 20 set. 2018.

ZIMMERMANN, Débora Allana (Allana Zimmermann). "**Cliente**". 2018. Pasta do Pinterest. Disponível em: <<https://pin.it/baeynw6ioqp7az>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

ZIMMERMANN, Débora Allana (Allana Zimmermann). "**moodboard**". 2018. Pasta do Pinterest. Disponível em: <<https://pin.it/micggobps366ji>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

ZIMMERMANN, Débora Allana (@allanatatuagem). "**Cuidados com a sua tattoo**". 22 mar. 2018. Nota do Facebook. Disponível em: <[goo.gl/S6oojA](https://goo.gl/S6oojA)>. Acesso em: 20 set. 2018.

ZIMMERMANN, Débora Allana (@allanatatuagem). "**Orçamentos**". 20 mar. 2018. Nota do Facebook. Disponível em: <[goo.gl/co7sro](https://goo.gl/co7sro)>. Acesso em: 20 set. 2018.

## GLOSSÁRIO

**Ajustes:** Geralmente usado nesse trabalho como adaptações realizadas na arte por necessidades do projeto.

**Aprendizado:** Geralmente usado nesse trabalho como a 7ª etapa do projeto de design como descrito por Ambrose e Harris (2010).

**Arte:** Geralmente usado nesse trabalho como desenho ou ilustração.

**Decalque:** Arte aplicada com a folha de decalque.

**Definição:** Geralmente usado nesse trabalho como a 1ª etapa do projeto de design como descrito por Ambrose e Harris (2010).

**Estética:** Conjunto de aspectos gerais que identificam um tipo de arte, como um movimento artístico ou uma técnica específica.

**Estilo:** Conjunto de aspectos gerais que identificam artes de um indivíduo como suas.

**Folha de decalque:** Folha especial de seda impressa em conjunto com papel carbono que aplica a arte impressa quando em contato com uma superfície.

**Freehand:** Desenho à mão livre (nesse trabalho mencionado para situações à caneta na pele).

**Freemachine:** Desenho à mão livre com a máquina de tatuagem na pele.

**Geração de ideias:** Geralmente usado nesse trabalho como a 3ª etapa do projeto de design como descrito por Ambrose e Harris (2010).

**Implementação:** Geralmente usado nesse trabalho como a 6ª etapa do projeto de design como descrito por Ambrose e Harris (2010).

Pesquisa: Geralmente usado nesse trabalho como a 2ª etapa do projeto de design como descrito por Ambrose e Harris (2010).

Procedimento: Geralmente usado nesse trabalho como o momento de perfuração e pigmentação da pele pela tatuadora no cliente.

Seleção: Geralmente usado nesse trabalho como a 5ª etapa do projeto de design como descrito por Ambrose e Harris (2010).

Sessão: Horário agendado com o cliente para ajustes, decalque e procedimento.

Tatuagem autoral: Trabalhos em tatuagem envolvendo criação de artes exclusivas.

Teste de protótipos: Geralmente usado nesse trabalho como a 4ª etapa do projeto de design como descrito por Ambrose e Harris (2010).

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM  
E RESPECTIVA CESSÃO DE DIREITOS**

Eu, abaixo identificado, na melhor forma de direito, autorizo, de forma gratuita e sem qualquer ônus, ao pesquisador e à Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), a utilização da minha imagem e/ou das fotografias de minha autoria relacionadas ao material descrito neste termo, em sua forma impressa e em qualquer meio que venha a ser publicado ou utilizado, sem ressarcimento dos direitos autorais e de acordo com a Lei no 9.610/98.

A presente autorização e cessão são outorgadas livres e espontaneamente, em caráter gratuito e universal, não incorrendo a autorizada em qualquer custo ou ônus, seja a que título for, sendo que estas são firmadas em caráter irrevogável, irretroatável, e por prazo indeterminado, obrigando, inclusive, eventuais herdeiros e sucessores outorgantes, produzindo seus efeitos não só no Brasil, mas em qualquer lugar situado fora das fronteiras nacionais.

**Identificação:**

Nome do Cedente: Thiago Silva Gaudin

RG: 8.818.770-9 CPF: 009.920.129-10

Telefone: (41) 99699-2969 E-mail: thibantott@gmail.com

Obra: Estudo de caso de projeto de tatuagem utilizando metodologia de design

Autores da obra: Débora Allana Zimmermann e Pedro Laporte Trombini

Curitiba 19 de Nov 2018

Local e Data

Thiago Silva

Assinatura do Cedente

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM  
E RESPECTIVA CESSÃO DE DIREITOS**

Eu, abaixo identificado, na melhor forma de direito, autorizo, de forma gratuita e sem qualquer ônus, ao pesquisador e à Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR); a utilização da minha imagem e/ou das fotografias de minha autoria relacionadas ao material descrito neste termo, em sua forma impressa e em qualquer meio que venha a ser publicado ou utilizado, sem ressarcimento dos direitos autorais e de acordo com a Lei no 9.610/98.

A presente autorização e cessão são outorgadas livres e espontaneamente, em caráter gratuito e universal, não incorrendo a autorizada em qualquer custo ou ônus, seja a que título for, sendo que estas são firmadas em caráter irrevogável, irretratável, e por prazo indeterminado, obrigando, inclusive, eventuais herdeiros e sucessores outorgantes, produzindo seus efeitos não só no Brasil, mas em qualquer lugar situado fora das fronteiras nacionais.

**Identificação:**

Nome do Cedente: VITOR SOUSÉ DIAS

RG: 47.643.614-X CPF: 380.812.758-36

Telefone: (41) 999202776 E-mail: VITORDIASCTT@GMAIL.COM

Obra: Estudo de caso de projeto de tatuagem utilizando metodologia de design

Autores da obra: Débora Allana Zimmermann e Pedro Laporte Trombini

Curitiba-PR 19/11/2018

Local e Data

Vitor S. Dias

Assinatura do Cedente