



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Escola Superior de Desenho Industrial

2020

Ulli Maia

ESDI ***ESDI*** ***ESDI***

ESDI **ESDI** ***ESDI***

ESDI ***ESDI*** ***ESDI***

tatuagem não dói

Ulli Maia

tatuagem não dói

Plataforma de facilitação
criativa para tatuados

Relatório de desenvolvimento de projeto apresentado
à Escola Superior de Desenho Industrial como parte
das exigências para conclusão de curso

Rio de Janeiro, 18 de novembro de 2020

Orientado por Marcos Martins

Agradecimentos

Este trabalho é a materialização de um dos grandes objetivos da minha vida. Devo ele e todas as minhas realizações à mulher mais incrível que eu conheço, Vera, minha mãe. Obrigado por nunca dizer não a qualquer um dos meus projetos.

Cada palavra escrita nas páginas desse trabalho eu devo aos meus professores, em especial, ao Marcos Martins, que me orientou nesta aventura como nenhum outro poderia. Obrigado, professor.

Meu percurso até aqui contou com a ajuda e a paciência de muita gente. Obrigado à minha tia, Vânia, por sempre acreditar em mim. Gratidão à minha irmã, Isabella, por me ajudar a colar meus trabalhos de Metodologia Visual madrugadas afundo, você faz toda a diferença na minha vida.

Por me acompanharem nos percauços desse Boulevard, meu eterno agradecimento aos meus amigos. Sem vocês eu jamais aguentaria os apertos e as correrias. Obrigado por estarem comigo nessa, agora e sempre.

Ao meu namorado, Paulo Vitor, que cruzou comigo essa grande jornada, meu amor e gratidão. Obrigado por entender quem eu sou de verdade.

À Esdi e a todos os esdianos, agradeço por dividirem comigo esse sentimento coletivo que é fazer parte de algo grandioso. O que é feito nessa faculdade é incomparável. Obrigado por me formarem como indivíduo, como cidadão e como designer. Sem vocês eu jamais me tornaria a pessoa que sou.

Lista de figuras

- FIGURA 1 Busca sobre tatuagens de dente de leão no Google, 21
- FIGURA 2 Tatuagens de Oetzi, 24
- FIGURA 3 Múmia egípcia tatuada, 25
- FIGURA 4 Detalhe do braço do Chef Pazyryk, 25
- FIGURA 5 Princesa Ukok, 26
- FIGURA 6 Livro Uma História da Tatuagem no Brasil, 26
- FIGURA 7 Czar Nicolau II com tatuagem de dragão, 27
- FIGURA 8 Patente da máquina de tatuar de 1891, 27
- FIGURA 9 Marinheiros tatuados , 28
- FIGURA 10 Jovens de Londres exibindo suas tatuagens, 29
- FIGURA 11 Ilustração de tatuagens Old School por Richard Gethin, 30
- FIGURA 12 Tatuagem desenvolvida com a técnica de pontilhismo, por Mr. K Tattoo, 31
- FIGURA 13 Tatuagem New School, por Goreart., 31
- FIGURA 14 Processo da tatuadora Rit Kit utilizando extêncil com plantas naturais, 32
- FIGURA 15 Tatuagem com elementos sketch da artista @tangerinatattoo, 32
- FIGURA 16 Tatuagem fluorescente do artista Tukol, 33
- FIGURA 17 Formulário de pesquisa — Respostas 1, 34
- FIGURA 18 Formulário de pesquisa — Respostas 2, 34
- FIGURA 19 Formulário de pesquisa — Gráfico, 35
- FIGURA 20 Formulário de pesquisa — Respostas 3, 35
- FIGURA 21 Tela inicial do Pinterest, 37
- FIGURA 22 Pesquisa sendo realizada no Pinterest, 37

FIGURA 23	Modal de salvamento de imagem no Pinterest, 38	FIGURA 48	Página de busca — Busca iniciada, 63
FIGURA 24	Imagem ampliada e sua descrição no Pinterest, 38	FIGURA 49	Página de busca — Busca com dupla de palavras-chave, 63
FIGURA 25	Tela de pasta de imagens no Pinterest, 39	FIGURA 50	Tela de detalhe da imagem, 63
FIGURA 26	Ampliação da imagem no instagram, 40	FIGURA 51	Página de busca - <i>Feed</i> de resultados, 65
FIGURA 27	Tela de busca por imagens no Google, 41	FIGURA 52	Escolha de moodboard, 65
FIGURA 28	Tela de imagens favoritadas no Google Imagens, 41	FIGURA 53	Moodboard minimizado — escolha seu moodbord, 65
FIGURA 29	Diagrama Double Diamond retirado do blog UX Collective, 42	FIGURA 54	Moodboard minimizado — selecionado, 65
FIGURA 30	Homem tatado por Sutherland Macdonald, 44	FIGURA 55	Página de busca — <i>feedback</i> de imagem salva, 66
FIGURA 31	L'étoile double - Luis Ricardo Falero, 45	FIGURA 56	Carregamento de imagens - <i>skeleton</i> , 66
FIGURA 32	Instagram Tattoo Origins, 46	FIGURA 57	Página do moodboard - seção de imagens, 66
FIGURA 33	Livro Russian Criminal Tattoo, 47	FIGURA 58	Página do moodboard — paleta de cores, 67
FIGURA 34	Storyboard idealizado para exercício de futurologia, 48	FIGURA 59	Página do moodboard — adicionar cor à paleta de cores, 67
FIGURA 35	Mapa do site simplificado, 52	FIGURA 60	Página do moodboard — seção de palavras relacionadas, 67
FIGURA 36	Blueprint do fluxo principal da plataforma, 55	FIGURA 61	Página do moodboard — adicionar palavra, 69
FIGURA 37	Paleta cromática utilizada no projeto, 56	FIGURA 62	Página do moodboard — <i>hover</i> em compartilhar com tatuador, 69
FIGURA 38	Família tipográfica utilizada no projeto, 57	FIGURA 63	Página do moodboard — clique em compartilhar com tatuador, 69
FIGURA 39	Outros elementos que compõem a identidade visual, 57		
FIGURA 40	Logotipo cromático, 58		
FIGURA 41	Capa do site, 59		
FIGURA 42	Coleção de capa, 59		
FIGURA 43	Detalhe do botão "ver todas as imagens", 59		
FIGURA 44	Vista completa da página inicial, 61		
FIGURA 45	Página do tatuador — capa da seção, 62		
FIGURA 46	Página do tatuador — Listagem de Coleções, 62		
FIGURA 47	Página de busca, 62		

Sumário

Resumo, 17

Introdução, 18

- 2.1 Contextualização, 18
- 2.2. Motivações, 20
- 2.3. justificativa, 21
- 2.4. Proposta e Objetivo, 22

Pesquisa, 24

- 3.1. A História, 24
- 3.2. Técnicas e Estilos, 29
- 3.3. Entrevistas, 33
- 3.4. Benchmarking e Diretrizes, 36

Trajectoria do Projeto, 44

- 4.1. Primeiros passos, 44
- 4.2 COVID-19, 49

Resultado, 50

- 5.1. Conceitos, 50
- 5.2. Fluxo e Jornada do Usuário, 52
- 5.3. Identidade Visual, 55
- 5.4. Páginas, 57

Possíveis Desdobramentos, 70

Referências, 73

Resumo

Este relatório descreve o desenvolvimento de um site que pretende apoiar a etapa criativa de tatuagens. A ideia é justamente tratar esse tema sob a perspectiva do design para investigar seus processos e propor novas soluções para a área. Durante sua execução foram utilizadas metodologias de design de interação — como design centrado no usuário, wireframes, prototipação e testes de usabilidade — e design thinking — descobrir, definir, desenvolver, entregar.

Introdução

2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Este projeto de TCC foi desenvolvido entre os anos 2019 e 2020 e teve como objetivo a criação de uma plataforma online sobre tatuagem. A expectativa de impacto deste trabalho é alcançar novas maneiras de facilitar o processo criativo da tatuagem, gerando subsídios para que o tatuado aumente seu repertório artístico e visual, culminando em ideias originais, capazes de contemplar os atributos tangíveis e subjetivos idealizados pelo usuário. Diante disso, esse projeto se propõe a gerar uma maneira de auxiliar tanto o tatuado quanto o tatuador no momento de desenvolver ideias, concretizando objetivos de forma mais sólida e eficaz. Para isso, o foco foi na tomada de decisão na hora de fazer uma tatuagem, utilizando-se da perspectiva do design para direcionar metodologias criativas capazes de aperfeiçoar o processo de ideação da tatuagem.

A tatuagem caracteriza-se por desenhos gravados na pele que, de maneira geral, duram para sempre. O vínculo entre tatuagem e indivíduo é estabelecido, principalmente, por ela caracterizar-se como uma marca permanente. O desenho selecionado acompanhará o tatuado pelo resto da vida e, por isso, destaca-se como uma importante decisão. A tatuagem escolhida, geralmente, passa por uma série de critérios para que remetam exatamente àquilo que é desejado pelo usuário. Além disso, as interpretações sobre os desenhos tatuados são livres e intrigam seus observadores. Dessa forma, é fácil encontrar variados significados em cada tatuagem: muitos deles são explícitos, e dependem principalmente da iconografia do desenho para fazerem sentido.

No entanto, os significados implícitos podem variar de acordo com o espectador. Para o tatuado seu sentido costuma ser íntimo, mas quando submetidos às expectativas dos observadores, estão sujeitos à admiração ou a estereotipação e preconceito. Cada tatuagem transmite uma mensagem acerca da pessoa. Por isso, as interpretações que se dão a partir dos desenhos escolhidos são as principais responsáveis por associar os tatuados a grupos e meios sociais.

Trata-se [...] de um elemento de comunicação: tatuagem comunica algo, ainda que esse algo não dependa da intenção do tatuado. Mesmo que à sua revelia, aquele que possui uma tatuagem comunica algo, pois o simples fato de portar uma marca na pele fornece uma informação (SAD 2012).

O tatuado é uma figura social marcada além da pele. Historicamente a tatuagem é associada à pessoas marginalizadas, o que, a princípio, levou os apreciadores dessa arte a um distanciamento forçado da sociedade normativa. A aversão a tatuagens é responsável por uma série de preconceitos. Apesar da tatuagem ser, hoje, muito popular, uma pesquisa realizada em 2015, no Brasil, com pessoas de 15 a 26 anos pelo Nube — Núcleo Brasileiro de Estágios — levantou que 12% dos entrevistados acredita que, para conseguir um emprego, tatuagens não devem ser visíveis, enquanto 25% acredita que tatuados não podem ocupar cargos que possuem função hierárquica elevada (NUBE, 2015). Além disso, até 2016 pessoas com tatuagens eram proibidas de exercer cargos públicos, essa situação só foi revertida, naquele ano, mediante uma decisão do STF (RAMALHO, 2016).

Decisões como essa nos levam a crer que, aos poucos, caminhamos rumo ao fim dessa discriminação. O estereótipo do tatuado marginalizado vem sendo enfraquecido principalmente devido à popularização da tatuagem. Enfrentamos hoje, em 2020, uma diferenciação entre o ser e o ter: para ser considerado como “tatuado” é preciso possuir muitas tatuagens aparentes ou boa parte do corpo coberto, o que traz a esse indivíduo preconceito e estigmatização. Ter algumas tatuagens espalhadas pelo corpo é algo considerado normal — e é bastante recorrente.

Por outro lado, por que a tatuagem tornou-se tão popular? Fora a parcela da sociedade que recrimina a tatuagem, boa parte acredita que ter tatuagens enaltece traços da personalidade de cada um (MENDONÇA; DA SILVA, 2006). Para o Instituto de Psicologia da USP a tatuagem oferece “informação instantânea” a respeito do indivíduo e caracteriza-se como uma forma de comunicação não-verbal (MENDONÇA; DA SILVA, 2006). Em busca desse atributo capaz de enaltecer suas características — seguindo o objetivo de romper com os padrões e criar imagens de “descolados” e criativos — os jovens associaram as tatuagens aos seus comportamentos e estilos de vida, fazendo com que elas fossem totalmente atreladas à cultura jovem. Esse fato representa um forte aspecto da resignificação da tatuagem, que vem deixando de representar um comportamento marginalizado e passando a ser reconhecida como arte.

Para além do tatuado como indivíduo, identificamos a presença do símbolo — figura, desenho, texto — tatuado. A iconografia da tatuagem é uma das principais responsáveis pelas mensagens que as tatuagens transmitem a respeito do indivíduo. Elas caracterizam-se como ferramentas de construção da identidade. A composição realizada na pele consegue aludir a diferentes personalidades, gerando impressões que podem remeter desde uma pessoa mais leve e tranquila até uma louca e radical. Todas essas expectativas são influenciadas por diversos fatores, como, por exemplo, qual o estilo ou a técnica das tatuagens que se tem. Desenhos muito coloridos costumam remeter a pessoas jovens e alegres — esses são os favoritos de grupos como nerds — enquanto os mais carregados de tinta preta, queridinhos dos roqueiros, geram um ar mais misterioso.

2.2. MOTIVAÇÕES

A principal motivação para este projeto não nasceu da identificação de uma necessidade; a escolha do tema condiz com meus propósitos e aspirações individuais. Como estudante de design e entusiasta da tatuagem, gostaria de encontrar um vínculo entre as duas áreas. Parte disso nasceu da vontade de investigar na tatuagem os aspectos que a aproximam do design, explicitar suas relações e, a partir disso, utilizar essa ponte para tratar o tema da tatuagem sob uma perspectiva acadêmica, ocupando novos espaços.

São raros os momentos em que a tatuagem é vista como arte dentro do meio acadêmico. Foram muitos os estigmas relacionados ao assunto ao longo do século XX e isso reflete, ainda hoje, em como a tatuagem é tratada. O próprio universo imagético ao redor da tatuagem, muito vinculado a rebeldia, revela o distanciamento entre a tatuagem e outras formas de arte reconhecidas pela História da Arte. Essa questão motivou neste projeto a necessidade de abordar a tatuagem através de uma ótica de sofisticação, incomum quando se trata do tema.

Além disso, tenho o desejo de desenvolver minhas habilidades de projeto envolvendo plataformas digitais — que hoje fazem parte da minha atua-

ção profissional. Utilizar design de interação para encontrar a soluções para questões que eu, enquanto tatuado, vivo, apresentou-se como uma excelente oportunidade para aprofundar meus conhecimentos em design de produto digital abordando um assunto em que tenho profundo interesse pessoal.

2.3. JUSTIFICATIVA

A tatuagem é estudada, quase que por sua totalidade, apenas quando finalizada e inserida no contexto social, enquanto investigações sobre o processo de construção das tatuagens são negligenciadas. Estima-se que o desenvolvimento do desenho é ainda mais crítico do que o próprio momento de tatuar, e até mais importante do que portar a tatuagem quando o processo termina. Isso porque as expectativas são criadas durante o planejamento dos desenhos, nesse momento o indivíduo projeta a imagem que gostaria de transmitir sobre si mesmo no futuro. Em contraponto a isso, quando a tatuagem já está estabelecida na vida do tatuado, seu protagonismo diminui.

A pessoa chega à última fase do processo: ser tatuada. É o momento esperado que resume expectativas vividas ao longo dos passos anteriores [etapa criativa], é a materialização de um projeto pessoal (VELHO, 1981, apud PÉREZ, 2006).

Além disso, os recursos disponíveis para a etapa criativa do processo parecem triviais se levarmos em conta que uma tatuagem acompanha o indivíduo para sempre. A escassez de meios que fomentem a a fase de ideação de uma tatuagem tem como resultado o empobrecimento do processo de escolha, gerando uma série de repetições de desenhos tatuados. Grande parte dos desenhos contemporâneos são reflexos de modismos e de réplicas de alguns desenhos que se tornaram virais com a ajuda da TV e da internet — a exemplo disso temos desenhos de sóis tribais, origamis em aquarelas e dentes-de-leão que se transformam em pássaros replicados em muitas peles. Em uma rápida pesquisa por “tatuagem de dente-de-leão” no Google Imagens é possível encontrar o resultado exemplificado abaixo.



FIGURA 1
Busca sobre tatuagens de dente de leão no Google.

Uma vez que a tatuagem tem como uma de suas matrizes a busca por identidade, é esperado que seu conteúdo seja individual. Dessa

forma, é possível presumir que a escolha do desenho é de suma importância no processo da criação da tatuagem

Ademais, é preciso levar em consideração que a tatuagem, apesar de ter diversas semelhanças com outros processos de desenvolvimento criativo, tem características de construção próprias. Essas particularidades são derivadas, principalmente, do fato de que a concepção de um desenho para tatuar leva em consideração a colaboração entre tatuado e tatuador, assim como, as referências, vontades e estilos de ambos.

O fato da criação ser em dupla eleva a dificuldade de elaboração do desenho, sobretudo por parte do tatuado, que costuma exigir que a ilustração seja um reflexo de suas expectativas. Por parte do tatuador, há grande dificuldade de compreensão dessas expectativas durante o pouco tempo de contato com o cliente. Até a finalização deste trabalho não foi encontrada na internet nenhuma plataforma capaz de facilitar o entendimento entre duas partes em um processo criativo. É preciso elucidar a comunicação entre tatuado e tatuador, para que possamos fazer do processo criativo da tatuagem, um empenho coletivo.

Ademais, a dificuldade de compreensão sobre qual é o desenho ideal não é um problema que atinge apenas o tatuador, mas também o tatuado. Explorar a criatividade imagética não é algo tão comum para algumas pessoas, muitas enfrentam a dificuldade de expressar suas ideias e encontrar uma estética que lhes represente de forma adequada. Andrea Lissett Pérez aborda o assunto quando fala sobre a relação do tatuador e o tatuado:

Essa relação começa a ser construída a partir do momento da escolha da tatuagem pois, ainda que pareça estranho, a maioria que vai ser tatuada não tem definido, realmente, o que quer fazer. Ainda que as pessoas cheguem com alguma idéia aparentemente clara, quando têm de optar pelo tipo de desenho, de definir suas características específicas cor, forma, tamanho, escolha do local do corpo onde ficará a tatuagem surgem as dúvidas:

A maioria das pessoas acha que vem com uma idéia, jurando que quer aquilo, mas na hora que você começa a trabalhar aquela imagem, tudo muda. Começam as dúvidas: “mas isso foi fulano de tal que me indicou, eu não queria isso assim”. Aí é quando você se toca: ou a pessoa está com medo, está insegura, ou ela realmente não sabe o que quer. Aí você começa a trabalhar com ela em torno disso [...] em cima da idéia da pessoa (Gêsa, depoimento colhido em 2002).

2.4. PROPOSTA E OBJETIVO

A decisão de trabalhar com tatuagem surgiu com o objetivo de tratar o tema a partir da perspectiva do design, levando em consideração outras possíveis visões sobre a atividade da tatuagem e seus resultados. O uso da tatuagem transformou-se ao longo do tempo. Marcar a pele com tinta carrega, historicamente, uma série de significados: Identificação para

presidiários, códigos sociais entre tribos, referências de adoração a deuses, declarações de amor, etc. Dessa maneira, a cultura da tatuagem segue, principalmente, a tradição do apelo estético e da busca por reconhecimento de um grupo, estilo ou meio. No entanto, esse reconhecimento pode ser baseado em inúmeros elementos, o que nos leva a um dos mais importantes passos no processo da tatuagem, a decisão: o que tatuar?

O objetivo deste projeto é, a partir de uma análise do desenvolvimento criativo por parte do tatuado, gerar novas maneiras de encarar o processo de criação de uma tatuagem. A proposta é, então, uma plataforma que permita ao usuário elaborar, esboçar e organizar novos modelos e ideias de tatuagens. Além disso, este projeto deve levar em consideração técnicas e ferramentas do processo criativo — tais como nuvem de palavras, mapa mental, brainstorming, ideação, etc. — faz parte do propósito deste trabalho. Para que, dessa forma, possamos gerar recursos criativos que auxiliem o tatuado em sua tomada de decisão.

Para alcançar esse objetivo, a escolha foi utilizar recursos digitais capazes de dar suporte às ferramentas de criação citadas acima, adaptando seus propósitos aos de desenvolvimento de tatuagens e levando em consideração que esse processo geralmente acontece a quatro mãos. Por isso, o produto final tem o propósito de auxiliar a produção conjunta entre os agentes criativos, confortando o tatuado ao facilitar a expressão de suas ideias, e o tatuador, ao direcionar melhor o projeto a partir do desejo do cliente.

Não faz parte do objetivo desse projeto contemplar todas as formas e processos que abrangem o assunto tatuagem. O foco é apresentar uma ferramenta capaz de auxiliar o tatuado na elaboração de uma ideia de desenho para tatuar. Devido a isso, ficou de fora deste estudo o que é conhecido como flash — desenho criado pelo tatuador sem a necessidade de uma encomenda e que, geralmente, se apresenta em um catálogo. No entanto, isso não elimina a possibilidade do tatuador se utilizar da plataforma para auxiliar suas criações.

Desta forma, este projeto pretende ser um facilitador criativo no formato de plataforma digital, voltado para a elaboração de ideias para desenhos de tatuagem. O site consiste em uma galeria online com inúmeras imagens de referências de desenhos e tatuagens em diferentes estilos e técnicas. Nele, é possível ao usuário buscar por ideias direcionadas ou navegar através de coleções — conjunto de imagens dentro de uma mesma temática elaborado através da curadoria de um tatuador convidado — e criar seu próprio moodboard com as imagens ali encontradas. Por fim, o usuário compartilhar esse conteúdo com seu tatuador para criação de um desenho final, combinando as características presentes nas imagens selecionadas.

Este projeto tem a intenção de elevar o conteúdo sobre tatuagem que é consumido na internet. Por isso, uma determinação importante sobre seu material é que ele seria totalmente alimentado através da curadoria de tatuadores convidados, e essa é a única fonte de imagens presentes na plataforma. O conteúdo curado forma conjuntos de referências que tratam sobre a mesma temática: uma coleção. Estas referências são assinadas por tatuadores que adicionam ali material que eles consideram inspiradores. As imagens de uma coleção podem ser encontradas juntas, nas páginas das coleções, ou por meio de uma busca.

Pesquisa

3.1. HISTÓRIA

Segundo Darwin, no século XIX todos os povos do mundo já conheciam ou praticavam a tatuagem (VOLLMER, 1968), mas sua origem é muito mais antiga. A marcação da pele com tinta teve diferentes procedências - egípcios, nórdicos, indígenas... De fato, a primeira tatuagem da qual se tem conhecimento pertenceu a um “Homem do Gelo”, Oetzi, que viveu há aproximadamente 5.300 anos. A múmia, encontrada entre a Áustria e a Itália em 1991, possui tatuagens de riscos em partes do corpo que remetem a acupuntura chinesa tradicional, e por isso acredita-se que suas marcas teriam caráter medicinal (SAD, 2012).



FIGURA 2
Tatuagens de Oetzi, o homem do gelo - múmia mais antiga já encontrada com tatuagens. Via SAD (2012).

As tatuagens do homem de gelo não possuíam caráter decorativo - característica fundamental da tatuagem como conhecemos hoje. Foi entre 1300 e 1070 A.c. que viveu, no Egito, a primeira mulher já encontrada com decorações tatuadas em seu corpo. Há indícios de que suas tatuagens também tinham fins religiosos, mas não há dúvidas de que a preocupação estética fazia parte da concepção. O corpo da mulher, que acredita-se ser de uma sacerdotisa, possui cerca de 300 tatuagens espalhadas. Entre os desenhos destacam-se flores de lótus, o olho de Hórus e até um babuíno. (REVISTA GALILEU, 2018)

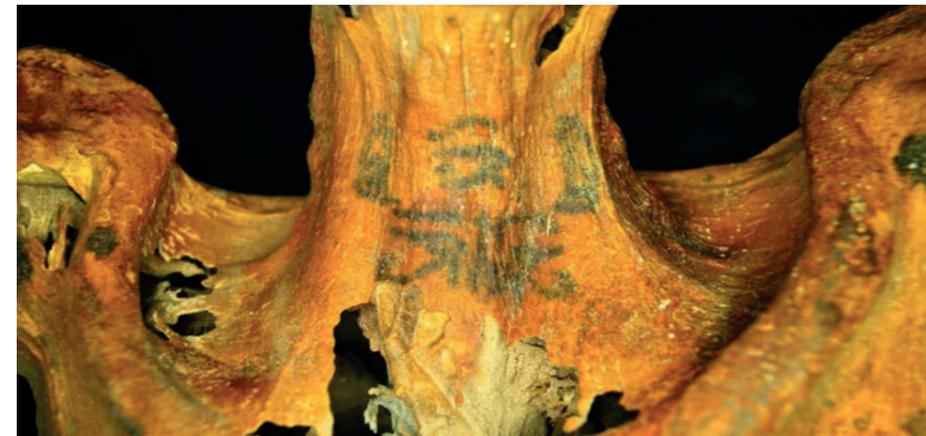


FIGURA 3
Detalhe do pescoço de Múmia egípcia tatuada que teria vivido há 3000 anos. Revista Galileu (2018)

É possível concluir que a preocupação com a aparência das tatuagens foi evoluindo junto com a humanidade. A terceira múmia mais antiga encontrada com tatuagens foi Chef Pazyryk, que, aos 2500 anos de idade, foi encontrado na Sibéria. Suas tatuagens, que faziam referência a animais míticos, eram extremamente elaboradas.



FIGURA 4
Detalhe do braço do Chef Pazyryk, múmia tatuada de 2500 anos de idade. Via SAD (2012).

Uma das múmias tatuadas em melhor estado de conservação foi encontrada também na Sibéria. Princesa Ukok, reconhecida como parte da realeza do povo Pazyryk, tinha diversas tatuagens em seu corpo. Acredita-

-se que os desenhos — compostos principalmente por animais místicos — tivessem significados religiosos (STEWART, 2016). A princesa foi encontrada junto a dois guerreiros também tatuados e seis cavalos. Na imagem abaixo é possível identificar um animal místico em seu ombro direito.



FIGURA 5
Fotografias da Princesa Ukok, realeza do povo Pazyryk que viveu no século V a.C.. Via DailyMail.

Pouco se tem registro sobre tatuagens do povo europeu ocidental antes da segunda metade do século XIX, no entanto, sabe-se que no ano de 787 o Papa Adriano I proibiu a tatuagem entre seus fiéis, sob o argumento de ser ato demoníaco (SOUZA, 2014). Apesar disso, é possível encontrar relatos e imagens de homens que possuíam tatuagens na época das cruzadas, sob o pretexto de proteção (JEHA, 2019) — sabe-se que, durante o período das cruzadas, soldados tatuavam cruzes em seus corpos para que pudessem ser enterrados como cristãos em caso de morte em batalha (BARROS, 2015). Há imagens datadas de 1669 que tratam de tatuagens feitas em Jerusalém e pertenceram ao peregrino Ratge Stubbe, veja abaixo.

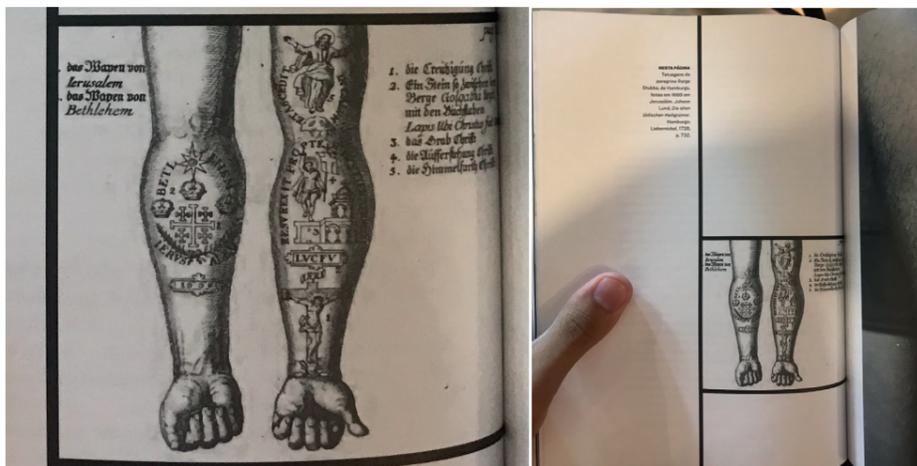


FIGURA 6
Imagens do livro Uma História da Tatuagem no Brasil, de Silvana Jeha, que traz ilustrações sobre tatuagens datadas de 1662.

As tatuagens do peregrino Ratge Stubbe provam que o contato de ocidentais com a tatuagem existiu ainda antes do surgimento da palavra que a descreve. Em uma expedição à Polinésia, o capitão James Cook relatou em seu diário de bordo a palavra Tatao, que para os polinésios significa marcar, e era como se referiam ao ato de tatuar. Para eles, a tatuagem possuía a função de distinção social (BARROS, 2015). Para Cook, a palavra soava como Tattoo, e seu registro no diário de bordo da expedição de 1769 entrou para a história como o marco que abriu as portas do ocidente para a tatuagem.

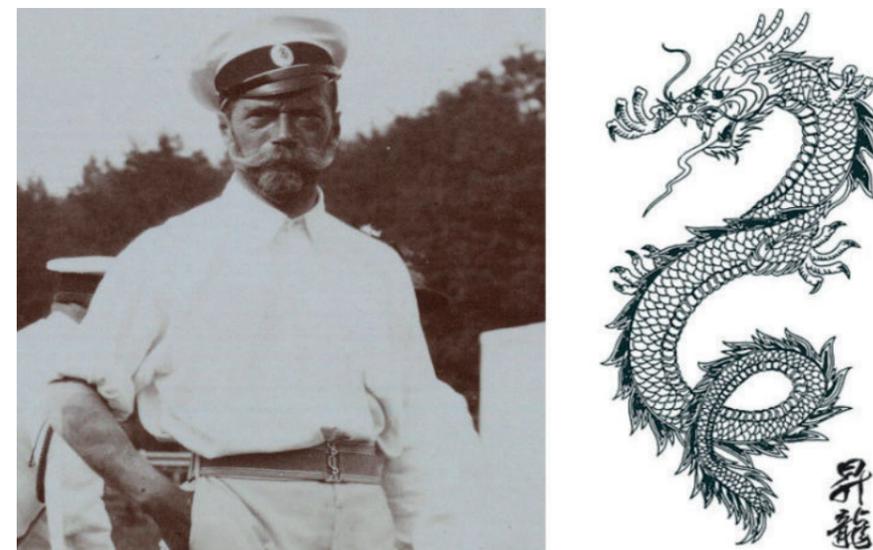


FIGURA 7
Czar Nicolau II, 1912. No detalhe, a tatuagem de dragão realizada em 1891. Autor desconhecido.

A partir de então, vários foram os relatos da prática da tatuagem na Europa. Reis e rainhas buscaram a tatuagem, que, a princípio, foi tida como uma atividade nobre. A popularização da tatuagem ganhou reforços quando em 1891 foi criada a primeira patente de uma máquina de tatuar, por Samuel O'Reilly. Desde então, vários tatuadores surgiram, desempenhando novas técnicas e tornando a atividade cada vez mais requintada.

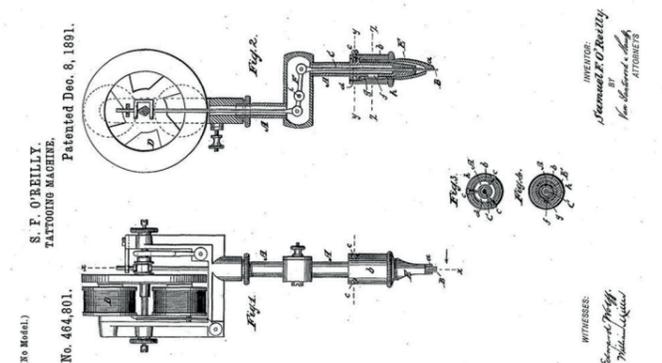


FIGURA 8
Patente da máquina de tatuar de Samuel O'Reilly, 1891.

A máquina de tatuar desenvolvida por O'Reilly até hoje é amplamente utilizada por tatuadores. Assim como a máquina, a atividade também teve pouca evolução com o passar das décadas. Logo no início de século XX, com a chegada da Primeira Guerra Mundial, a atividade passou a ser mal-vista pela sociedade. Marinheiros adotaram a tatuagem como parte de sua cultura, e a prática logo se popularizou nos portos, bordéis e cortiços, sendo associada a marginais e contraventores.

A desvalorização da tatuagem influenciou diretamente na sua evolução técnica. Os desenhos logo passaram a ser menos elaborados; linhas simples e traços rústicos dominaram a prática. Além disso, a tatuagem como profissão era exercida por poucas pessoas no século passado. Foi então que grandes clássicos da tatuagem começaram a surgir, o estilo que hoje é tido como Old School começou a tomar forma e se estabelecer como o mais popular, principalmente nos Estados Unidos. Esse mesmo estilo foi o que inaugurou a tatuagem no Brasil do século XX quando o primeiro tatuador profissional desembarcou em terras tupiniquins: o dinamarquês Luck Gegersen, em 1959.



FIGURA 9
Marinheiros tatuados por volta de 1950, autor desconhecido.

Mas só em 1970 a sorte mudou para o mundo da tatuagem. Foi então que a atividade começou a ser reconhecida e valorizada como um tipo de arte e foi introduzida entre os jovens de classe média. Para Sad (2016) a mudança aconteceu devido ao interesse de artistas recém formados na atividade, considerando a prática como boa alternativa para comercialização de seus talentos artísticos. Sad comenta ainda que a tatuagem, que antes caracterizava-se como uma atividade puramente mecânica pelos tatuadores, passou a agregar uma maior preocupação estética em seu desenvolvimento.

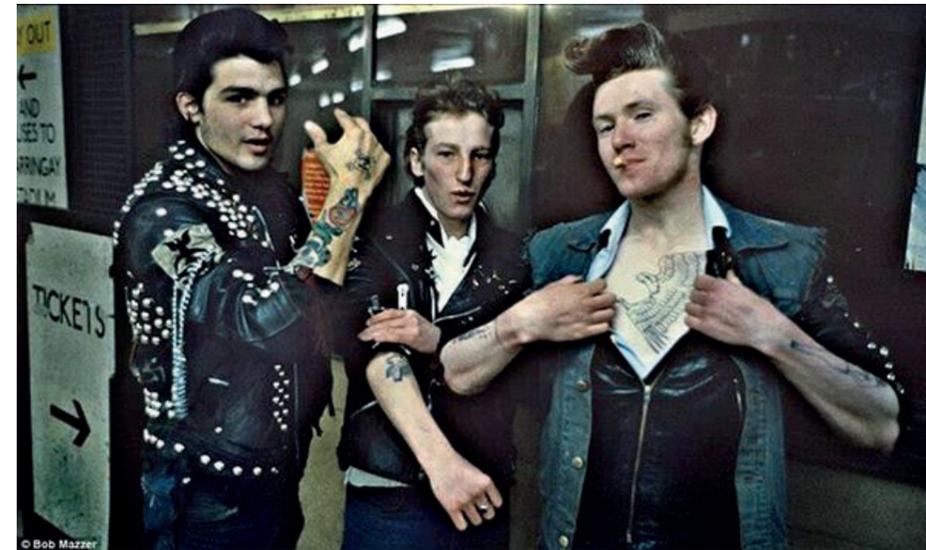


FIGURA 10
Jovens de Londres exibindo suas tatuagens com orgulho, por volta de 1970. Foto por Bob Mazzer.

Além disso, em 1977 a cultura jovem foi revolucionada pelo surgimento da MTV — uma emissora de TV sobre música, totalmente voltada para o público jovem. O canal disseminou a imagem de jovens cantores tatuados, foi responsável por popularizar a tatuagem no final da década de 70 e segue exercendo sua influência até hoje.

Desde então, a tatuagem tornou-se parte da cultura jovem e popularizou-se por todo o planeta. Segundo um estudo feito pelo Sebrae, só no Brasil, entre 2016 e 2017 o número de estúdios de tatuagem cresceu 24,1% (TERRA, 2018) mesmo em um período de crise. A quantidade de pessoas tatuadas cresceu em larga escala nas últimas décadas; é fácil encontrar um tatuado entre seus amigos e familiares. Novas técnicas surgiram e artistas se destacaram no ramo, fomentando o surgimento de tecnologias voltadas para a tatuagem.

3.2. TÉCNICAS E ESTILOS

O avanço das técnicas de tatuagem nos últimos anos foi enorme. O surgimento de novas tecnologias proporcionou aos tatuadores uma série de novas formas de tatuar. Blackwork, hachura, sombreado, handpoke... são apenas algumas das técnicas que fundamentaram a tatuagem como conhecemos hoje no mundo.

Claro que o que abriu caminho para todo esse crescimento foi o embasamento dado a partir da experiência de muitos tatuadores da antiga. O estilo Old School abriu as portas para novos tons de tintas ao estabelecer o uso de cores vivas na tatuagem. Na época do surgimento do

estilo, as palhetas eram extremamente limitadas e os artistas misturavam tons primários para tentar gerar outras cores.



FIGURA 11
Ilustração de tatuagens Old School por Richard Gethin (2018), retiradas de sua página no instagram.

As novas técnicas abriram portas para novos estilos. A cada novo método para as tatuagens, uma nova cara. Finline, pontilhismo, aquarela - as técnicas que mais cresceram nos últimos anos vieram para ficar e firmaram-se como novos estilos de tatuagem. Hoje existem diversos tatuadores especializados em apenas uma técnica, marcando seu próprio estilo com determinação. No site sobre tatuagens Tattoodo é possível encontrar uma lista com 22 diferentes estilos de tatuagem.

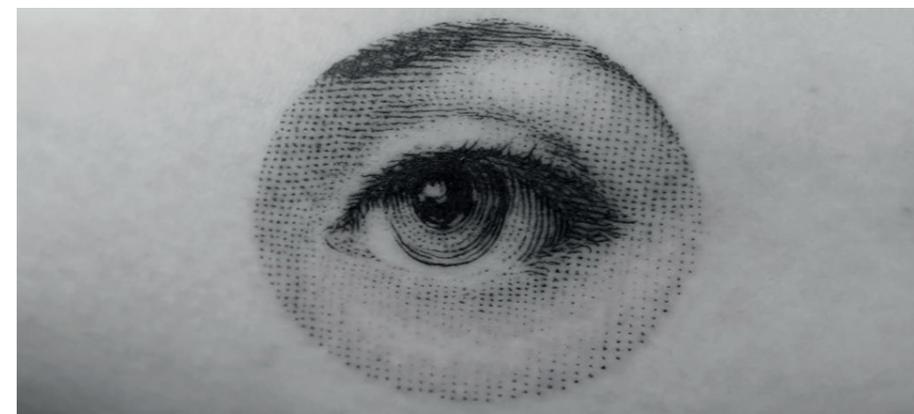


FIGURA 12
Exemplo de tatuagem desenvolvida com a técnica de pontilhismo e fineline, por Mr. K Tattoo (2016).

Também teve espaço para a reinvenção do que já era estabelecido, o estilo Old School ganhou uma nova abordagem com o nascimento do movimento New School. Trata-se de uma releitura do estilo Old School, mas agregando novos elementos presentes na cultura material do século XXI. Além disso, novas cores foram acrescentadas ao estilo, dando uma cara super moderna ao que era clássico.

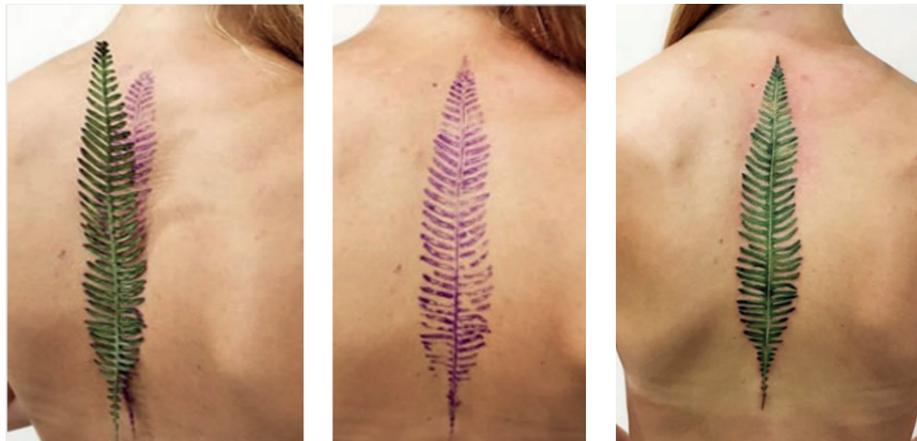


FIGURA 13
Exemplo de tatuagem New School, por Goreart (2018).

Ainda assim, houve quem fosse capaz de ressignificar a tatuagem. A tatuadora ucraniana Rit Kit inventou suas próprias técnicas. Ao invés de elaborar suas tatuagens florais antes de passar para a pele, ela usa as próprias plantas como método de impressão, fazendo das folhagens um estêncil natural. A artista, então, reproduz a planta original na tatuagem usando as mesmas cores e sombreados, gerando um resultado incrivelmente similar ao da planta de verdade (figura 14).

FIGURA 14

As 3 imagens descrevem o processo da tatuadora Rit Kit utilizando extêncil com plantas naturais e tatuando por cima com técnicas de realismo. (2016).



Avançando por uma linha bem menos sutil, surgiram os estilos que tem como conceito a ressignificação do que é despojado. Tatuagens menos elaboradas, uma menor preocupação com a proporção e até um anseio pela ruptura com o clássico são características de estilos como o Sketch, que questionam a busca pela “perfeição” e trazem uma nova maneira de olhar linhas simples. Esse estilo tem grande adesão entre os mais novos, que veem nos traços uma conexão com a identidade disruptiva da cultura jovem.

FIGURA 15

Tatuagem com elementos sketch da artista @ tangerinatattoo retiradas de seu instagram (2020).



Ainda mais atuais, existem as tatuagens hightech: Tintas fluorescentes, tatuagens invisíveis a olho nu, biotatuagens. Uma série de tecnologias da tatuagem foge do padrão que conhecemos e nos dá um vislumbre de como serão as peles no futuro. O mercado ainda é limitado para o nicho desse tipo de tatuagem, mas seu avanço nos evidencia que em breve teremos mais adeptos para essas técnicas.

**FIGURA 16**

Tatuagem fluorescente da artista Tukol. Captura de tela de vídeo do site YouTube (2019 — acesse <https://www.youtube.com/watch?v=py-QCF6zosY>).

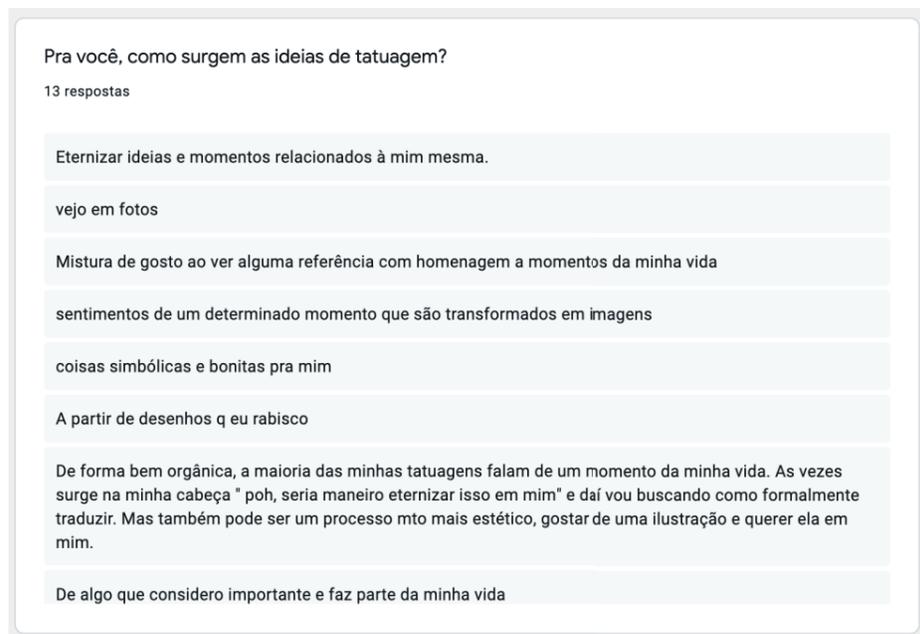
As novidades sobre tatuagens surgem a todo momento, o grande interesse nessa área movimenta muitas pessoas em busca de algo novo. Infinitas possibilidades existem dentro da gama de misturas de técnicas e estilos da tatuagem e novos movimentos nascem a cada dia, ressignificando o que ontem era considerado estabelecido. As novas maneiras de fazer tatuagem muitas vezes vêm de direções inesperadas, nos tiram do lugar comum e nos elevam a outros patamares.

3.3. ENTREVISTAS

Muito do conteúdo sobre tatuagem não é difundido. Seu público, em grande parte, não sabe definir exatamente o estilo ou técnica que o agrada. Isso foi constatado nas entrevistas realizadas durante esse projeto: foram ouvidas vinte e uma pessoas ao longo dos anos de 2019 e 2020. Treze delas contribuíram respondendo um formulário de pesquisa online com onze perguntas, outras oito serão tratadas mais adiante neste relatório. O objetivo principal era entender como as pessoas definem suas tatuagens e se elas acreditam que a tecnologia pode ajudar nesse processo. Além disso, as entrevistas serviram também como método de validação de hipóteses sobre como esse público encontra referências de tatuagens.

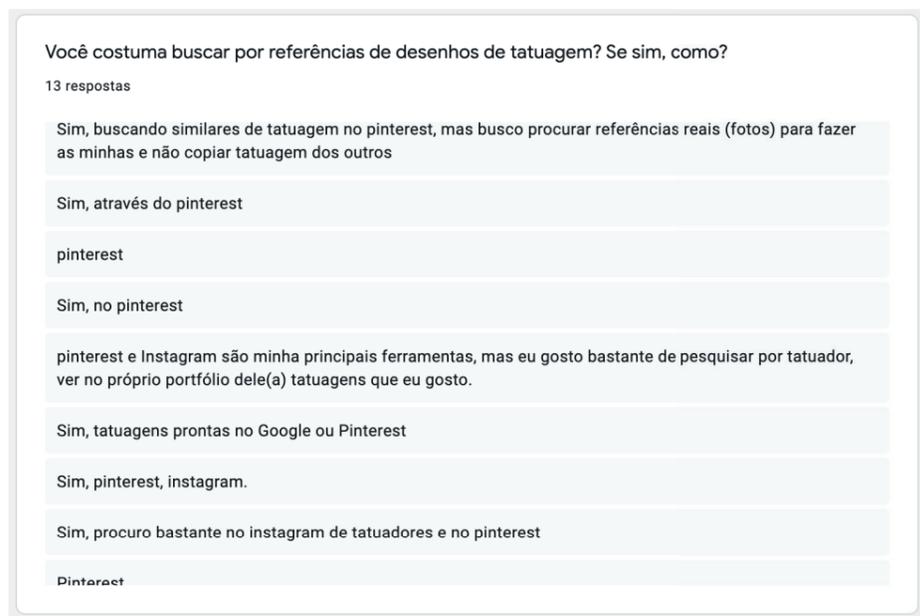
As primeiras perguntas tinham o objetivo de identificar se o entrevistado era um tatuado e se ele possuía interesse no assunto, para entender como surgem suas ideias e como ele as organiza. Dos treze, apenas duas pessoas não possuíam tatuagens, no entanto, ambas tinham interesse de fazer tatuagens no futuro. Quanto ao processo de escolha, muitos colocaram em suas respostas a dimensão simbólica, que, para delimitar o escopo, foi deixada de fora do espectro deste trabalho. A seguir é possível visualizar um pequeno resumo com algumas das respostas.

FIGURA 17
Print das respostas sobre surgimento de ideias de tatuagem no formulário de pesquisa.



Quando perguntados sobre como são feitas pesquisas de referências, o Pinterest estava envolvido em nove de treze respostas, validando uma hipótese de que sites como o Pinterest — plataformas para pesquisa e criação de coletâneas de imagens — são a principal fonte de referências. Outras fontes apareceram com frequência nas respostas, como o Instagram — rede social para compartilhamento de fotografias — e o Google — site de busca. Veja abaixo algumas das respostas.

FIGURA 18
Captura das respostas sobre busca por referências no formulário de pesquisa.



Quando perguntados sobre como são organizadas suas ideias de tatuagens dos entrevistados, sete deles respondeu que não organiza de forma alguma; seis deles se preocupavam mais com o assunto. No que se trata do estilo das tatuagens, menos da metade é fiel a um mesmo estilo, como mostra o gráfico abaixo.

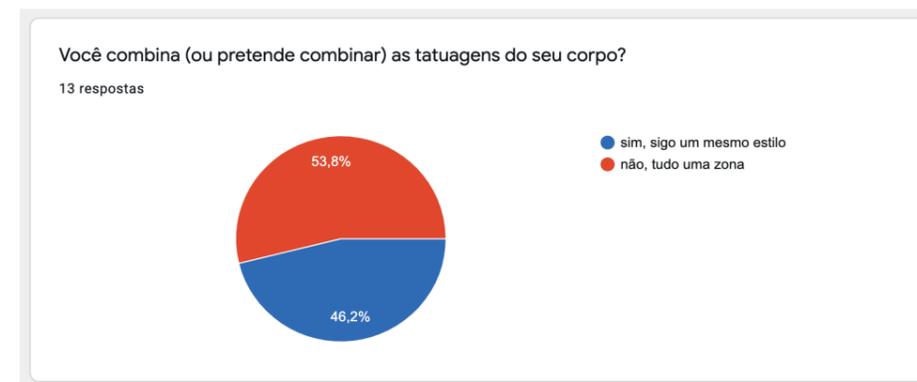


FIGURA 19
Gráfico resultado da pesquisa que descreve a parcela de pessoas que combina suas tatuagens.

Sobre como os entrevistados acreditam que a tecnologia poderia os ajudar na escolha de suas tatuagens as respostas foram variadas, mas apontando para um objetivo em comum: encontrar uma facilitador criativo. Para isso, existem vários caminhos. É possível focar no processo de criação colaborativa entre tatuador e tatuado, intermediando a comunicação entre as partes e, no caso desse projeto, também traduzindo as ideias do tatuado para o tatuador. Outra forma de facilitar o processo criativo é encontrar maneiras de aumentar o repertório visual do tatuado, colocando-o em contato com estilos e técnicas que ele ainda não conhece. Também foi citado que a tecnologia é capaz de aproximar novas artistas de seus públicos.

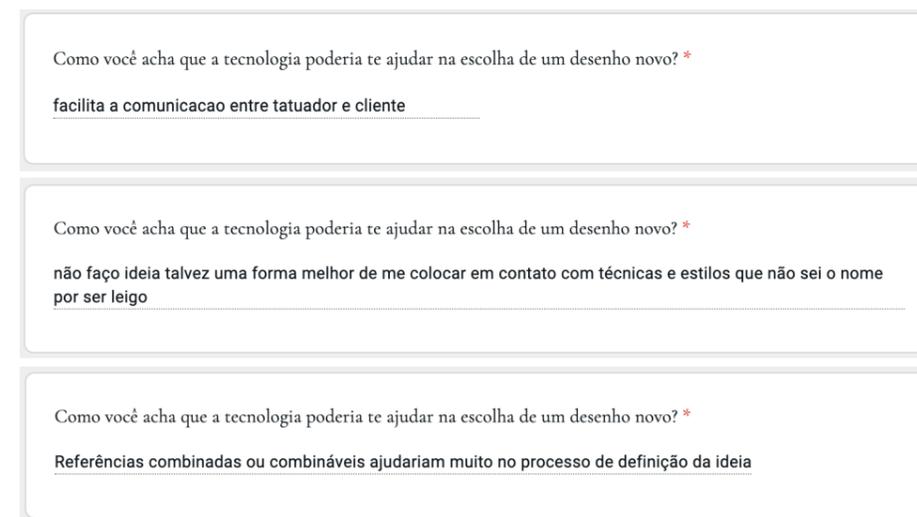


FIGURA 20
Print das respostas sobre como a tecnologia poderia ajudar na escolha de tatuagens no formulário de pesquisa.

Fora o formulário, foram entrevistadas outras oito pessoas envolvidas com o mundo da tatuagem. Seis destas — três tatuadores e três tatuados — foram ouvidas nas fases preliminares de projeto e, portanto, não tiveram muito impacto nas decisões projetuais. Os demais — ambos tatuadores — participaram das fases de teste deste projeto e auxiliaram com insights para enriquecer a plataforma.

Parte da investigação foi com os profissionais da tatuagem, O objetivo era para entender como eles gostariam de receber um pedido de tatuagem e quais informações são relevantes para entender a ideia do cliente. Diante destes questionamentos a tatuadora Isabella respondeu:

É muito comum um cliente vir com uma ideia sem ter a menor noção do estilo que ele está descrevendo: “ah eu quero um traço que muda de espessura e tem várias linhazinhas menores cruzando”. E eu mesmo não entendo muito sobre o que se trata, algumas vezes. [...] O perfeito seríamos receber especificações técnicas sobre o que o cliente quer, qual estilo, qual técnica e até que tipo de agulha ou material já seria o ideal para realizar aquela ideia. (2020)

Para o tatuador Rafael, referências direcionadas são determinantes na hora de realizar um orçamento:

Só com uma referência bem próxima do que o cliente quer é possível precificar direito a tatuagem. Até algumas imagens aproveitando uma característica de cada ajuda muito na hora de definir o desenho e até de saber se o cara tá em busca do trabalho que eu faço né. (2019)

Estas e outras respostas foram extremamente relevantes para o projeto e impactaram diretamente nas decisões projetuais, uma vez que os tatuadores também podem ser considerados usuários do facilitador criativo.

3.4. BENCHMARKING E DIRETRIZES

Segundo o blog Resultados Digitais, Benchmarking é um processo de estudo da concorrência. Nesse projeto esse recurso foi utilizado para observar produtos similares aos que está sendo projetado. A função dessa atividade é entender o que já pode ser dado como estabelecido dentro daquele tipo de plataforma, quais funcionalidades dão certo — e merecem um reaproveitamento de ideia — e o que pode ser melhorado na hora de reformular a experiência digital. No caso desse projeto foram escolhidas três plataformas digitais para esse estudo. Todas foram citadas durante as entrevistas como fontes de pesquisa de referências na hora de fazer uma tatuagem. São elas o Pinterest, o Instagram e o Google. Não foram selecionados sites sobre tatuagem pois nenhum encontrado se comportava como banco de referências.

Entre três escolhidas, a que mais se aproxima do projeto no aspecto da experiência é o Pinterest. A plataforma exibe uma série de imagens selecionadas por um robô que aprende o gosto daquele usuário conforme ele navega pelo site

e salva suas imagens favoritas. O Pinterest não possui qualquer limitação sobre a temática da imagem, lá é possível encontrar referências sobre qualquer assunto.

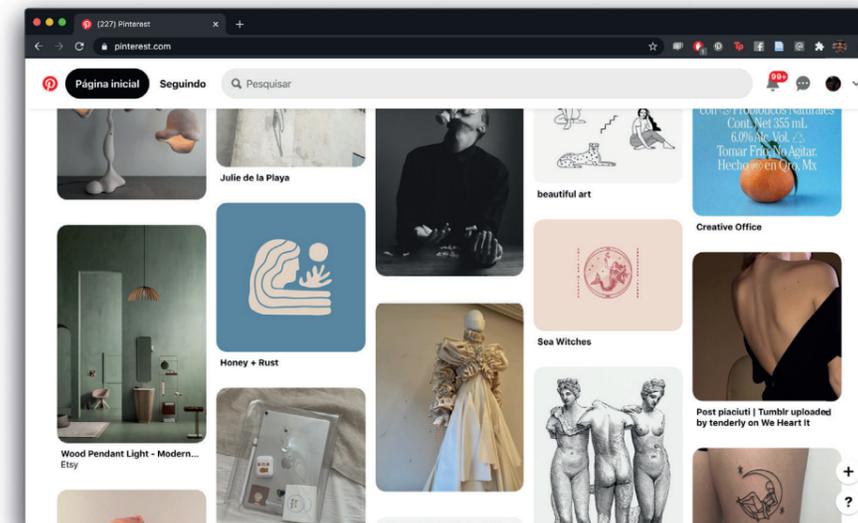


FIGURA 21
Tela inicial do Pinterest.

Não é preciso fazer uma pesquisa para começar a visualizar referências no site — e esse é um comportamento que pode ser reaproveitado — Mas fazer uma busca é simples, basta digitar o que se pretende buscar na caixa de pesquisa na header do site. Quando uma busca é realizada a plataforma te devolve imagens que fazem referência àquele tema e uma barra com sugestões de temáticas parecidas. Ao clicar, a sugestão é somada à busca.

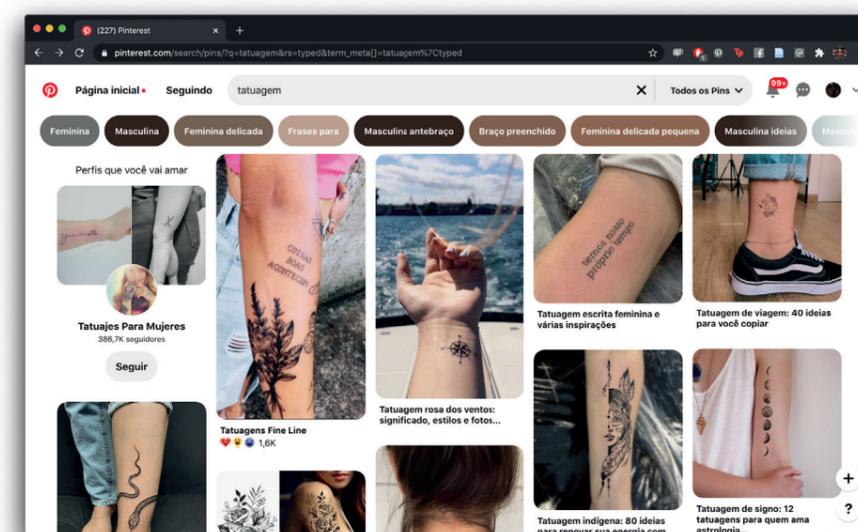


FIGURA 22
Pesquisa sendo realizada no Pinterest.

É possível salvar uma dessas referências clicando no botão salvar quando se repousa o mouse por cima da imagem. Ao clicar é preciso escolher uma pasta para guardá-la ou criar uma nova.

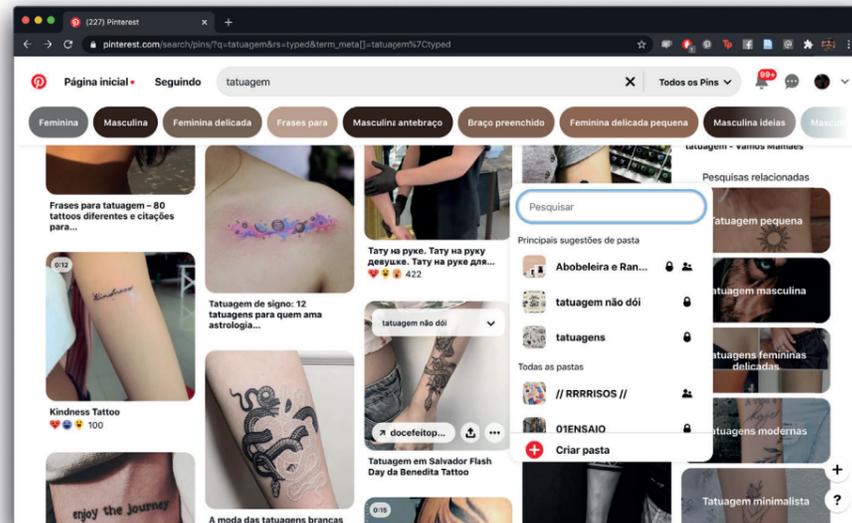


FIGURA 23
Modal de salvamento de
imagem no Pinterest.

Ao se clicar em uma imagem é possível vê-la maior, com detalhes sobre sua fonte, incluindo o link para a sua origem — as referências encontradas no Pinterest são alimentadas de imagens da internet, qualquer foto pode ser salva lá, e ela aparecerá para sempre nas buscas da plataforma. Além disso, abaixo da imagem aberta aparecem diversas outras imagens semelhantes à escolhida. As duas últimas funcionalidade citadas não interessam a esse projeto pois ambas desvirtuam o foco da busca, levando o usuário a encontrar imagens que não dizem respeito ao tema escolhido.

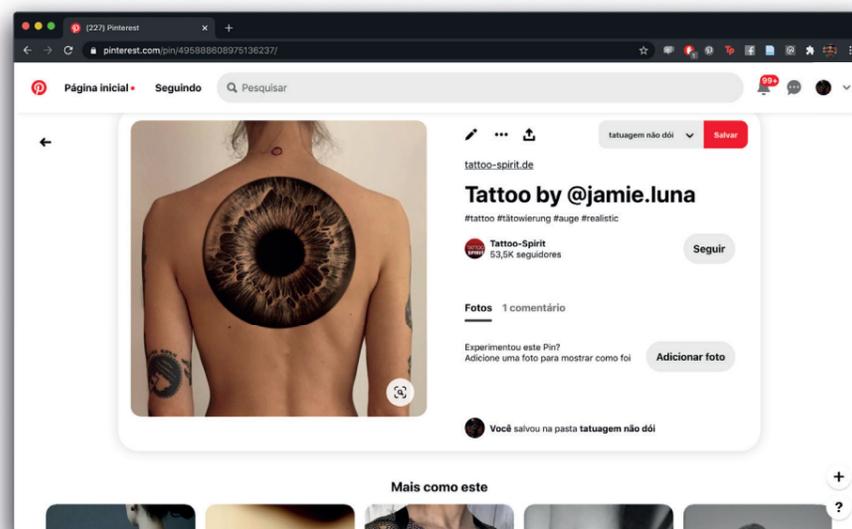


FIGURA 24
Imagem ampliada e sua
descrição no Pinterest.

Por fim, ao salvar uma imagem em uma pasta, é preciso navegar até seu perfil na plataforma, encontrar a pasta em que você está salvando suas referências e clicar nela para visualizar seu conteúdo. A distância entre a pesquisa que está sendo realizada pelo usuário e a pasta onde as imagens são salvas é um problema que este projeto se propõe a resolver.

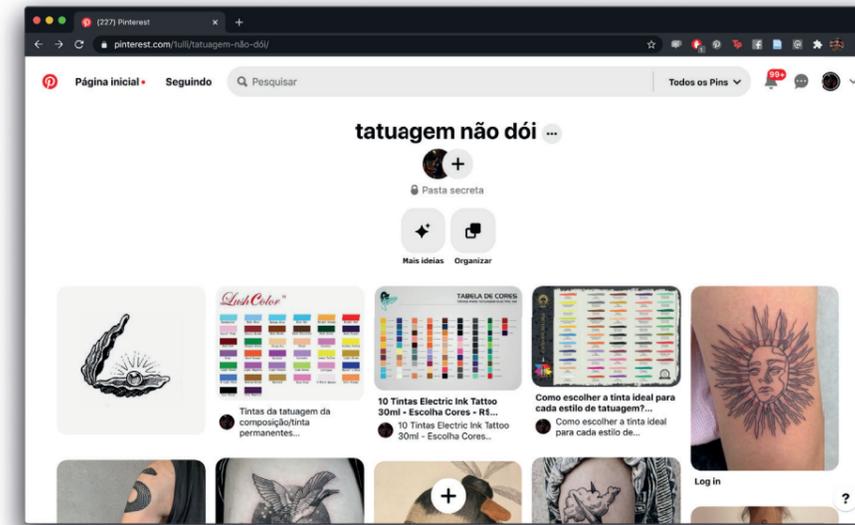


FIGURA 25
Tela de pasta de imagens
no Pinterest.

Uma vez dentro da pasta, o sistema sugere novas referências que combinam com as imagens daquela pasta. Essa é uma ação muito recorrente dentro da plataforma, que usa o hiperlink para cativar o usuário. Ademais, todas as páginas induzem o usuário a continuar nelas para sempre, uma vez que não há paginação e praticamente todas as telas possuem rolagem infinita — que carrega mais imagens a cada vez que você rola a página. Essas são práticas que divergem do que de algumas diretrizes desse projeto, uma vez que, se faz importante combater o uso de truques — os chamados Dark Patterns — que induzem o usuário a fazer coisas inconscientemente (BRIG-DULL, 2018), como navegar por horas a fio em uma plataforma, por exemplo.

O Instagram, citado como outra fonte de referência para tatuagem, é amplamente usado para compartilhamento de imagens. Entretanto, apesar de possuir inúmeras fotos de tatuagens — alimentadas pelos próprios autores — o aplicativo não tem a busca como uma finalidade. Na página inicial são exibidas apenas imagens postadas por pessoas que você escolhe seguir — geralmente amigos e personalidades famosas. Na página de pesquisa é possível pesquisar por tatuagens, no entanto a busca não tem uma experiência focada em encontrar referências direcionadas, e sim em descobrir conteúdos novos sobre temáticas variadas. Para fazer uma busca direcionada, é preciso, na aba de pesquisa, escolher uma hashtag — uma forma de etiquetar as pos-

tagens no instagram. No entanto, as imagens encontradas serão apenas as que os autores adicionam a hashtag pesquisada, o que não é muito comum.

Além disso, o Instagram possui o recurso de salvar as imagens em uma pasta dentro da plataforma; a funcionalidade se apresenta em um ícone de flâmula abaixo das imagens compartilhadas. No entanto a plataforma não sugere imagens semelhantes. Abaixo é possível duas duas capturas de tela do aplicativo, a primeira da busca pela hashtag tatuagem e outra de uma imagem sendo exibida junto ao ícone de salvar.

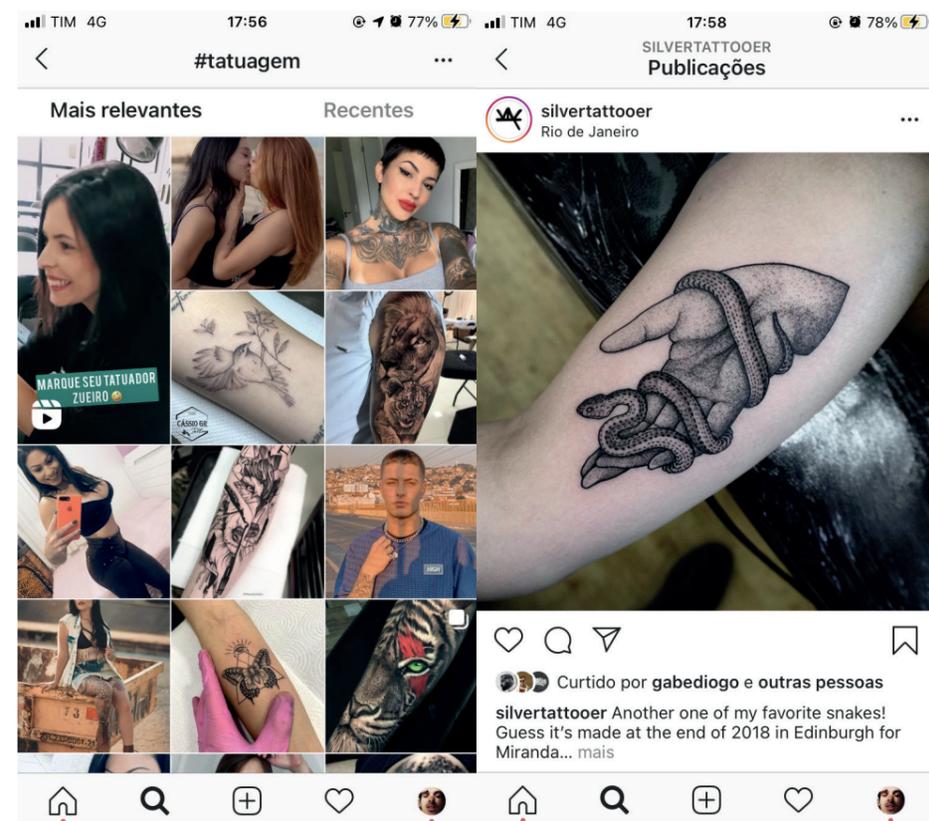


FIGURA 26 Captura de tela da busca e ampliação da imagem no instagram.

O google, ao contrário do Instagram, volta sua experiência para a busca. Nele é possível pesquisar por links, imagens, vídeos, mapas ou notícias através de palavras-chave. O foco do benchmarking com o Google será com a pesquisa de imagens, pois o mesmo funciona também como banco de referências. Ao iniciar uma busca por imagem, assim como no Pinterest, aparecem sugestões de buscas semelhantes junto ao resultado.

Uma particularidade do Google é que ele, diferentemente dos anteriores, tende a levar em consideração palavras-chave e materiais mais recorrentes — ou patrocinados — em suas buscas. O que gera uma tendência a exibição de resultado menos agradáveis.

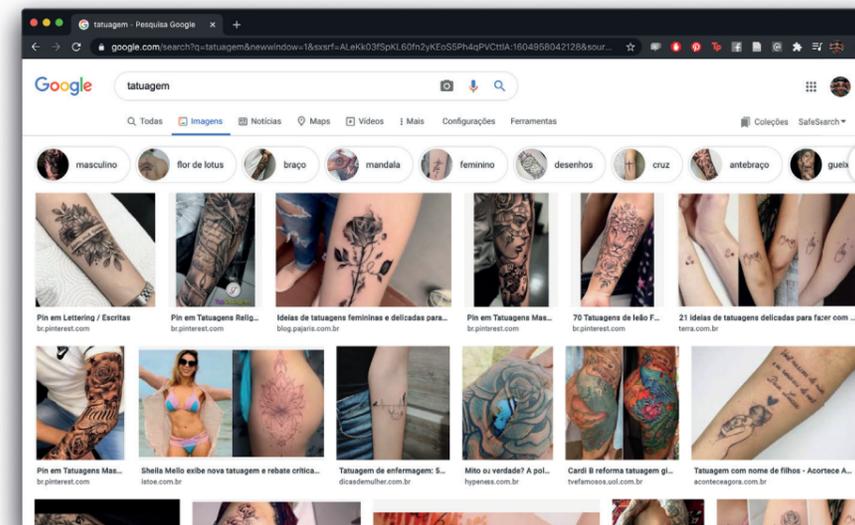


FIGURA 27 Tela de busca por imagens no Google.

Ao clicar em um dos resultados, a imagem é ampliada, e assim como no pinterest, aparecem imagens semelhantes abaixo. Além disso junto à imagem aparece um ícone de flâmula, semelhante ao do instagram, para que a imagem possa ser salva. As imagens salvas vão para uma área chamada Coleções que é possível acessar clicando no link de três pontos.

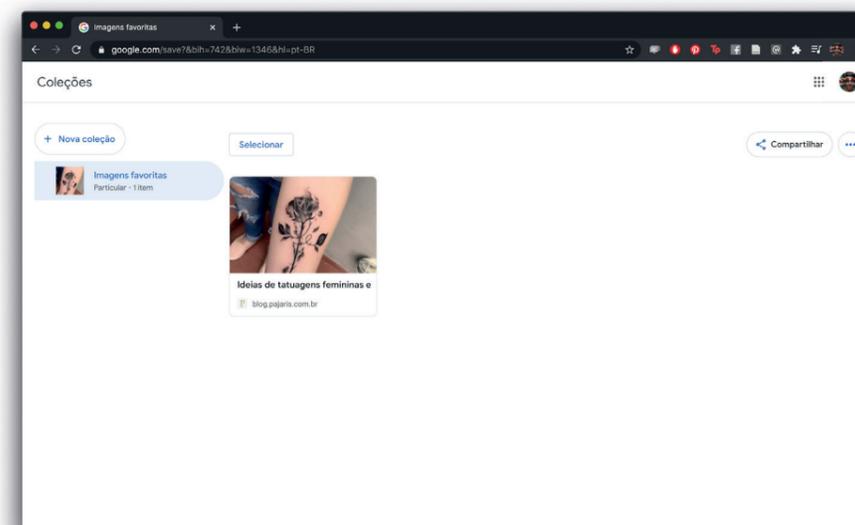


FIGURA 28 Tela de imagens favoritas no Google Imagens.

A utilização, neste projeto, de funcionalidades semelhantes as do popular Google pode facilitar a curva de aprendizagem de novos usuários. O uso de pastas, a possibilidade de salvar imagens, e até mesmo certos vocabulários já são esperados pelo usuário quando navegam por plataformas que se parecem.

Para se chegar em resultados consistentes, além de benchmarkins, é preciso seguir linhas metodológicas capazes de garantir um processo que investigue todas as questões de usabilidade (VAN AMSTEL, 2008). No design de interação a diretriz básica aponta para o design centrado no usuário, método que estimula o desenvolvimento do projeto a partir das necessidades do público alvo. Dessa forma, é possível mitigar tantos os erros de usabilidade mais comuns em design de interação, quanto os mais particulares de cada projeto.

Para alcançar a performance desejada no projeto, essa diretriz prevê uma série de atividades a serem realizadas durante o desenvolvimento do trabalho. De início, a técnica aplicada foi a criação de wireframes, que consiste em um desenho básico da estrutura de determinada interface que demonstra de forma simplificada como o produto final deverá funcionar (TEIXEIRA, 2014). Os desenhos podem ser feitos em papel ou digitalmente.

Em seguida, novos níveis de prototipação fazem-se necessários. A fidelidade de protótipos podem variar de acordo com o estágio em que o projeto se encontra, elas podem ser de baixa, média ou alta fidelidade (VIANA et al, 2014). A criação de protótipos permite a realização de testes de usabilidade, atividade essencial para entender as necessidades do usuário. Neste projeto foram realizados diversos testes nos três níveis de fidelidade de prototipação.

Essas atividades de projeto também fazem parte das diretrizes de outras metodologias, como o design thinking, que busca a aplicação do design em negócios. Como o produto é projetado visando implementação no mercado, esse método pode enriquecer a plataforma com soluções inovadoras, capazes de promover novos significados para a área da tatuagem e projetos de facilitação criativa.

A aplicação mais famosa da metodologia do design thinking é o chamado Double Diamond (figura 29), que consiste na divisão do projeto em quatro fases: descobrir, definir, desenvolver, entregar. A ideia é representada graficamente na figura 29, retirada do blog UX Collective (NESSLER, 2018), que exemplifica o porquê do nome. O formato dos losangos — que, nesse caso, faz alusão ao diamante — forma um ciclo infinito entre as etapas do processo, uma vez que, as fases podem correr tanto no sentido horário quanto anti-horário.

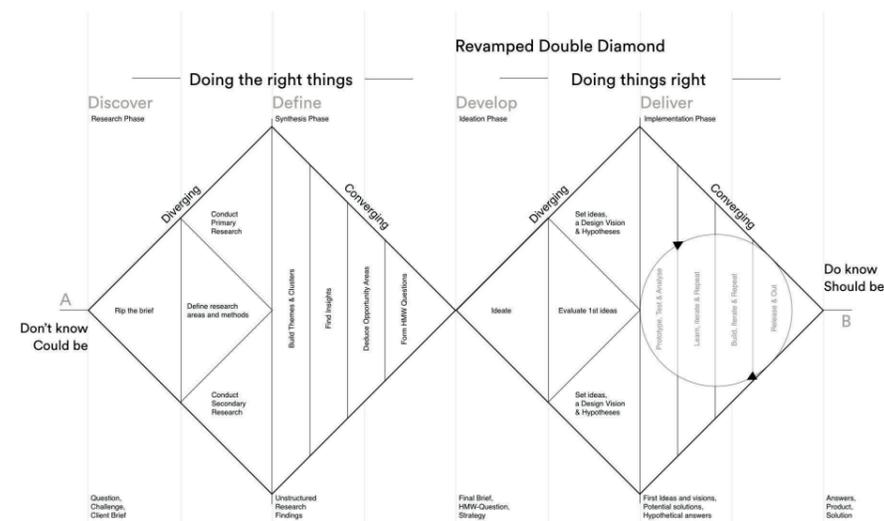
A etapa do projeto que corresponde a fase de descoberta no Double Diamond envolveu uma série de exercícios para estimular a ideação, entrevistas, conversas e visitas a estúdios de tatuagens. Essa é a etapa de maior exploração do tema para que futuramente possamos exaurir as possibilidades e entender onde moram as questões de projeto.

A etapa seguinte, correspondente a definições, foi o momento em que foram estabelecidas as direções que o projeto deveria tomar e a forma como ele seria construído. Nessa fase é preciso interpretar os resultados das atividades anteriores e definir quais são os desafios do projeto.

O desenvolvimento é a terceira fase do processo. Nele é preciso ter ideias direcionadas para solução do problema, aplicá-las e testá-las. Esse é o momento de maior experimentação, mas também é o momento em que é preciso fazer cortes para tornar o projeto realizável, como, por exemplo, a definição de que este projeto, devido ao cronograma, não é dedicado a uma aplicação para celular.

A última fase do Double Diamond é a fase de entrega. Nessa etapa buscamos feedbacks para os resultados obtidos, apresentamos um protótipo fiel à realidade e finalizamos o que foi planejado. No entanto, essa não é a última fase do processo, a característica mais importante dessa etapa é o entendimento que após finalizar o projeto, é preciso retornar às fases anteriores para aperfeiçoar as soluções.

FIGURA 29
Diagrama Double Diamond retirado do blog UX Collective.



Trajetória do Projeto

4.1. PRIMEIROS PASSOS

O interesse inicial desse projeto surgiu da busca de uma possível conexão entre a história da tatuagem, o design e a história da arte. O grande motivador para isso foi o tatuador britânico Sutherland Macdonald — famoso por tatuar durante a era vitoriana — tendo iniciado seu trabalho por volta de 1880 no exército britânico (STEWART, 2017). As tatuagens de Macdonald refletiam o momento da arte em seu período, exemplo é a imagem abaixo, na qual é possível observar uma tatuagem produzida por Sutherland no dorso de um cliente.



FIGURA 30
Dorso de um homem tatado por Sutherland Macdonald, final do século XIX.

As tatuagens de Sutherland Macdonald sofreram forte influência do Art Nouveau: a clara inspiração em elementos da natureza, linhas sinuosas e a presença de arabescos e curvas, todos elementos clássicos desse movimento (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2017). Apesar da referência ao estilo da época, nem todo o trabalho de Sutherland foi autoral: as origens de tatuagens do artista — como a da imagem acima — muitas vezes são encontradas em outras obras. O quadro de Luis Fernando Falero (1881), *L'étoile double* (figura 31), foi claramente replicado para a realização da tatuagem de Sutherland (figura 30). A ocorrência dessa reprodução evidencia uma série de características que a tatuagem possuía já naquela época, sendo a principal delas a forte relação entre a tatuagem e a arte.

A maneira como outras expressões artísticas influenciavam a atividade, no início do século XX, foi responsável por uma tentativa de construção de identidade artística para a tatuagem na época. No entanto, no decorrer de sua história, a tatuagem tendeu a ser afastada dos movimentos artísticos, e só após um século, a tatuagem e a arte tradicional voltaram a estabelecer conexões.

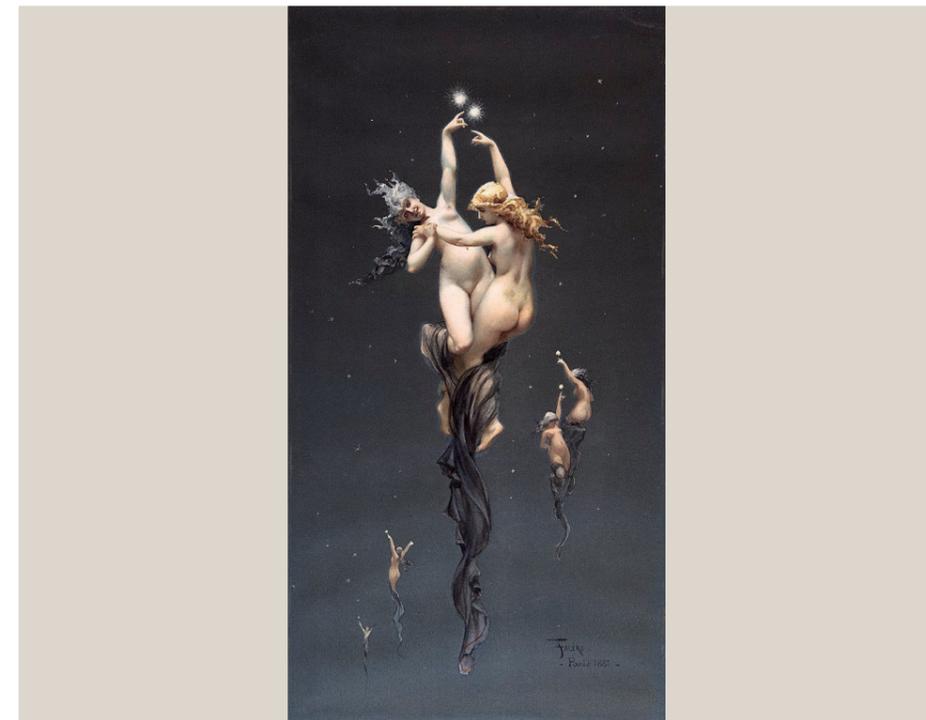


FIGURA 31
L'étoile double - Luis Ricardo Falero, 1881.

Ainda assim, como apontado por Sad (2016), a tatuagem não está inserida no âmbito da arte tradicional ou moderna, mesmo que, por momentos, seja tomada por artistas em seus processos. Na prática, a frequência dessa apropriação é maior no sentido contrário, a tatuagem faz uso constante da arte, da ilustração e do design. O Instagram

Tattoo Origins (@tattoo_origins) cataloga as origens de tatuagens clássicas dos séculos passados. Para coletar as imagens, o autor, Christopher M. Waugh, conta com a ajuda de seus seguidores, que enviam as indicações para ele. Na conta do Instagram é possível ver uma série de postagens de tatuagens ao lado de suas inspirações (Figura 18). Grande parte do que é encontrado são ilustrações de antigos panfletos ou embalagens, que deram origem a verdadeiros clássicos da tatuagem, como desenhos de boxeadores e pin-ups.

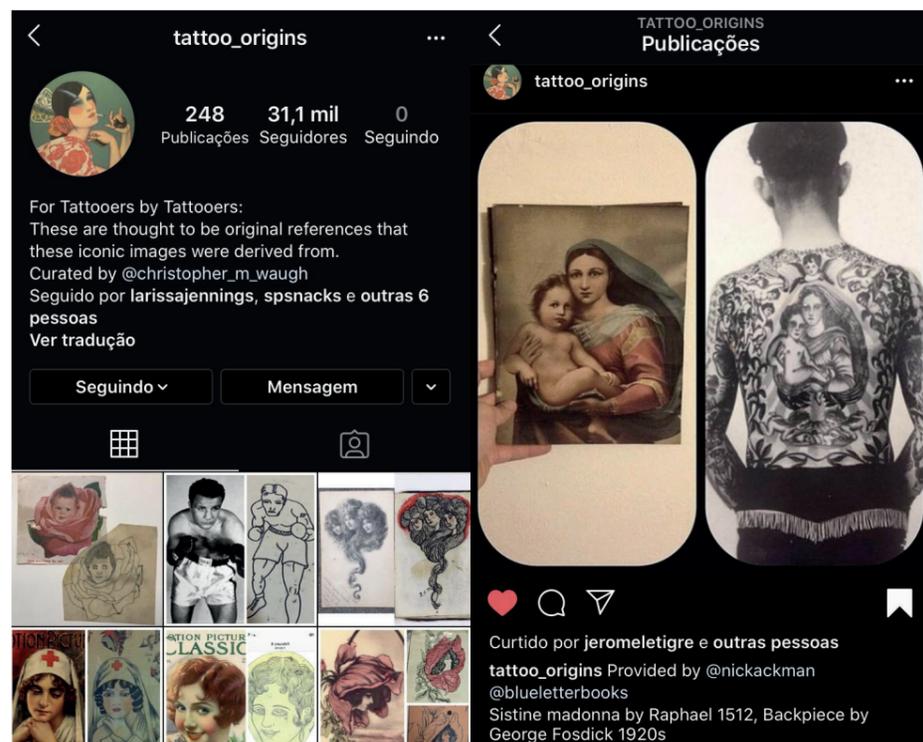


FIGURA 32
Capturas de tela do Instagram Tattoo Origins (@tattoo_origins).

Encontrar a origem dos desenhos tatuados nos diz muito a respeito dos significados que essas figuras podem ter. Existem diversos trabalhos que foram dedicados a catalogar tatuagens ao redor do mundo, como por exemplo, o Tattoo Dictionary, livro de Aitken-Smith e Tyson (2016) que faz um inventário das tatuagens mais famosas do ocidente e descreve seus significados. O mesmo acontece com a série de livros Russian Criminal Tattoo (BALDAEV, 2003) que identifica e explica o significado de tatuagens provenientes das prisões russas.

Catalogar tatuagens e identificar suas origens e conceitos foi a primeira intenção deste trabalho. No entanto, com o desenvolvimento do projeto, outras questões, com propostas semelhantes, foram surgindo. Foi necessário colocar em pauta qual etapa do processo da tatuagem deveria ser

tratada, e porquê. Muito do material já produzido por outros autores aborda a tatuagem e seus significados a partir de uma ótica de observador, não de criador. Ainda assim, a etapa criativa é a mais determinante em todo o processo. Caso levemos em conta, ainda, a perspectiva do design sobre o tema, encontramos um ponto de convergência entre as duas áreas: o processo criativo. Além disso, precisamos desenvolver soluções voltadas para os momentos mais críticos do processo, no caso da tatuagem, a ideação.

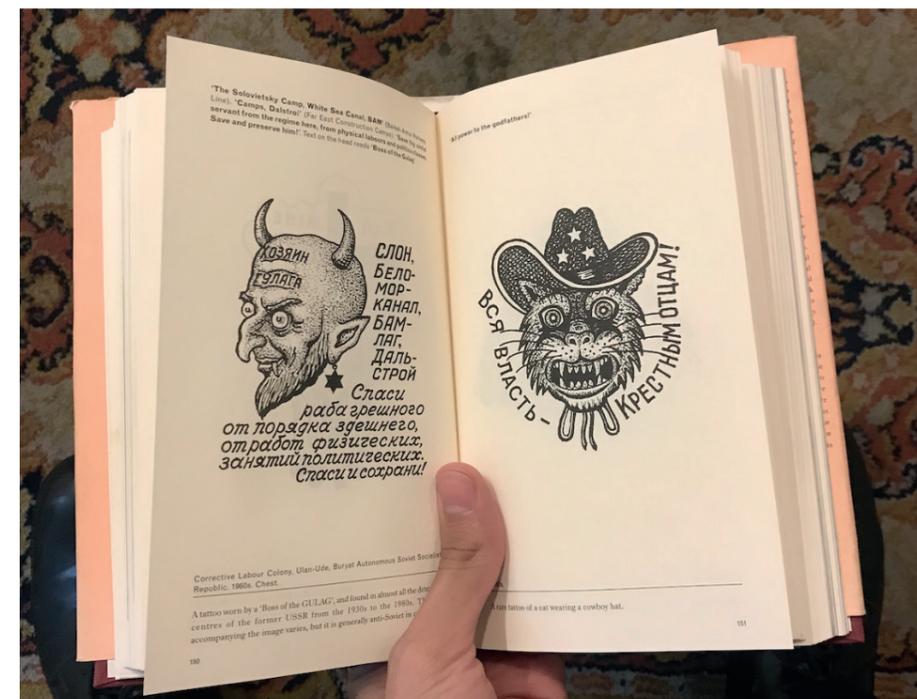


FIGURA 33
Interior do livro Russian Criminal Tattoo, de Danzig Baldaev.

Dadas as questões a respeito da tatuagem, era preciso encontrar no design alternativas cabíveis de projeto que ajudassem a sanar os problemas observados até então. A essa altura, as possíveis alternativas a serem seguidas já haviam começado a tomar forma, mas ainda não existia uma definição final. A solução foi seguir um exercício para descrever as possibilidades de projeto. Tratava-se da elaboração de Storyboards que fossem capazes de descrever passo a passo do uso do produto final. Um para cada ideia.

Das possibilidades discutidas em orientação, três foram cotadas para serem descritas no exercício, foram elas: uma linha do tempo digital, capaz de catalogar a origem e o significado de tatuagens clássicas; um guia de tatuagens para iniciantes, contemplando toda uma WWe explicação sobre o contexto da tatuagem; e um diário de bordo sobre tatuagens, onde o tatuado fosse capaz de guardar suas trajetórias durante a construção de suas tatuagens, desde as ideias até os resultados finais.

O exercício serviu como uma forma de ressignificação das ideias de projeto, aglutinando algumas e descartando outras. A reformulação dessas ideias ocorreu de forma orgânica, diante da simples percepção de que era necessário levar em conta as demandas daqueles que seriam os usuários de cada uma das ideias de projeto. Dessa forma, a alternativa que mais se sobressaiu foi a do diário de bordo. No entanto, ao confrontar essa ideia com as necessidades dos usuários - principalmente em relação ao processo criativo - surgiu a necessidade de transformá-la em uma plataforma que pudesse, mais do que guardar a trajetória do usuário, fomentar suas ideias e gerar novas possibilidades.

Então, levando em consideração os aspectos necessários para a construção do storyboard que contemplasse todas as necessidades, foram desenhados cards com cada uma das etapas de uso do produto. Foram quinze etapas que contavam a estória de um usuário utilizando uma plataforma para criar uma tatuagem. Na sequência, a persona, que buscava uma tatuagem de amor, inseria dados sobre sua ideia na plataforma enquanto o site o ajudava a definir e nortear sua criação com perguntas como “que desenho combina com o nome de sua amada?” e “em que parte do corpo você faria?”.

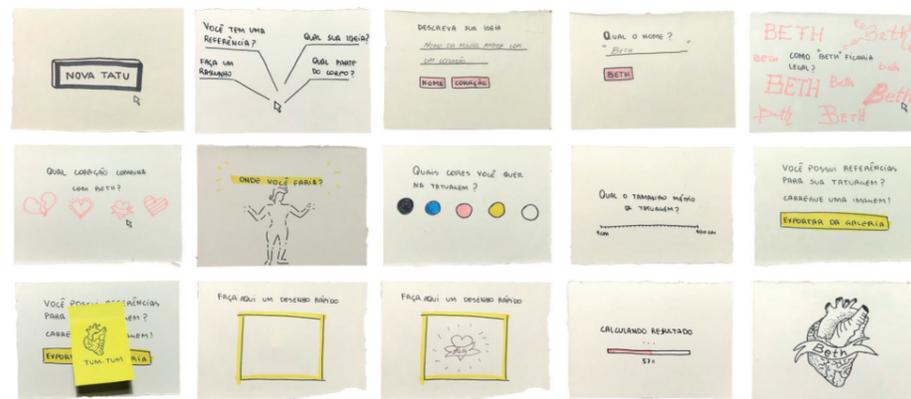


FIGURA 34
Storyboard idealizado para exercício de futurologia proposto para identificar possíveis soluções projetuais.

Ao final do processo, o próprio site sugeria um desenho pronto para o usuário tatuar. No entanto, o primeiro passo foi buscar entender a abrangência de atuação da própria ferramenta. O quanto a plataforma poderia criar com as informações que o usuário inserisse? Até onde seria possível seguir com a criação? Foi preciso ter certo nível de cuidado para garantir que a interferência da ferramenta no processo de criação da tatuagem fosse sempre positiva, sem tomar o espaço dos principais atores no ato de tatuar. Dessa forma, chegou-se ao entendimento de que a criação do desenho deveria pertencer ao tatuador, enquanto a plataforma deveria ser responsável pela facilitação criativa do tatuado para compartilhar com o tatuador instruções assertivas.

4.2. COVID-19

O projeto, desenvolvido entre os anos de 2019 e 2020, teve sua duração prolongada em aproximadamente seis meses devido ao período em que foi concebido. A realização de um projeto final na Escola Superior de Desenho Industrial (EsdI) é de aproximadamente um ano, dividido em duas fases, uma para cada semestre. No entanto, o ano de 2020 foi marcado por uma pandemia da doença COVID-19, causada pelo Coronavírus.

Dentre muitos males ocasionados pelo vírus, o atraso no projeto final foi um dos menores. Milhões de pessoas em situação de vulnerabilidade ocasionada pela desestabilização social, milhares de mortos no Brasil, aprofundamento da crise econômica, lockdown, cancelamento de todas as aulas.

Esse trabalho de conclusão de curso teve seu processo normal durante o primeiro semestre em que foi desenvolvido, o que não aconteceu no segundo semestre de projeto. O retorno das orientações foi cancelado no início do ano de 2020 e assim se manteve até o mês de julho do mesmo ano, quando foi decidida a volta das aulas de forma remota.

Ainda que retomado, o projeto sofreu com severas interferências provenientes do distanciamento social — necessário para conter a pandemia. Aulas remotas exigem uma dinâmica absolutamente cansativa — problemas de conexão, dificuldade de comunicação, diminuição na sensibilidade; todos os testes, necessários para aplicação das metodologias, foram adaptados para a forma remota, impactando em seus resultados; entrevistas e pesquisa de campo foram impedidas de acontecer. O planejamento no caso desse projeto era acompanhar a rotina de trabalho de um tatuador em estúdio.

O Coronavírus tornou-se uma questão para o mundo, impactou toda a estrutura social e reverberou em cada atividade que estava em desenvolvimento durante o período de quarentena — que durante a escrita deste relatório ainda estava em vigor. Por isso, falar sobre a pandemia neste trabalho tornou-se uma questão, e foi fonte de diversas reflexões. Para a tatuagem, fora o impacto de mercado, as perdas não foram severas. A prática da atividade foi interrompida durante os picos mais altos da doença no Brasil, mas, após alguns meses, foi restabelecida. Esse fato foi decisivo nas decisões projetuais tomadas durante a quarentena. Direcionar o projeto para soluções emergenciais da pandemia era uma possibilidade.

O rumo do projeto não sofreu grandes mudanças. No entanto, o período serviu como uma incubadora de ideias para o projeto, amadurecendo-se diretrizes e podendo-se excessos. Além do mais, a nova dinâmica de construção exigida pelo momento era mais enxuta, e demandava que o projeto seguisse como um produto minimamente viável.

Resultado

5.1. CONCEITOS

O processo da tatuagem, como visto no desenvolvimento deste trabalho, envolve dois atores principais: tatuador e tatuado. Por isso, surgiu no projeto, a necessidade de empregar, na plataforma, o protagonismo que cada um desses sujeitos merece. O tatuado, público alvo da plataforma desenvolvida, tem como principal necessidade o suporte criativo durante a ideação de seu projeto de tatuagem. O tatuador, por sua vez, precisa ser incluído nesse processo de forma que possa ter acesso facilitado às ideias do cliente, e ainda, precisa ser reconhecido como agente responsável pela criação artística da tatuagem.

Para garantir que ambos os atores tenham suas necessidades atendidas pela plataforma, foram elaborados conceitos e regras que entregam soluções para os dois. Foi determinado que a fonte de conteúdo da plataforma seria sempre o tatuador. Para que isso funcionasse, foi agregado ao site o conceito de tatuador-curador. Todas as imagens que alimentam a plataforma devem ser parte de uma curadoria realizada por um tatuador convidado. A ideia é justamente convidar centenas de tatuadores para que eles possam colocar na plataforma o conteúdo que acreditam ser inspirador.

Dessa forma, o protagonismo do tatuador seria resguardado durante o processo de ideação e a plataforma ainda teria serventia como um grande catálogo de tatuadores, que poderiam incluir em sua curadoria tanto referências de artistas diversos e de outros meios, quanto criações próprias. Além do mais, a curadoria ainda garante que o conteúdo apresentado ao tatuado seja filtrado por profissionais, diminuindo a chance do aparecimento de referências de baixa qualidade ou repetidas.

Para apresentar o conteúdo criado por cada tatuador surgiu o conceito de coleção, um conjunto de imagens curadas que fazem parte de uma mesma temática. Não existe limite de imagens para uma coleção, nem tampouco, limites de coleções — um único tatuador pode ter várias. No entanto, não foram previstas interfaces para que o tatuador crie ou envie essas imagens. Toda a subida de conteúdo para a plataforma fica a cargo de uma equipe do site que convida o tatuador e realiza o upload através de processos que não são visíveis ao público.

Cada uma das imagens presentes em uma coleção é descrita pelo tatuador através de palavras-chave que ajudam o site a categorizar as referências e exibi-las nas buscas. Além disso, elas também podem ser usadas pelo usuário para iniciar uma busca. As imagens também podem contar com outros dados imputados pelo tatuador, como sugestões e especificações das técnicas que podem ser utilizadas para alcançar resultados na pele que sejam semelhantes às referências.

Do ponto de vista do usuário, é possível criar moodboards: conjuntos com imagens de diferentes coleções. Os moodboards reúnem as referências desejadas para uma ideia de tatuagem e os dados sobre as imagens adicionadas, como as palavras relacionadas e as cores predominantes. É possível criar quantos moodboards forem necessários, e o ideal é que exista um para cada ideia de tatuagem, pois, dessa forma, o sistema pode identificar o estilo de imagens ali presentes e sugerir referências semelhantes durante a busca.

As imagens podem ser encontradas navegando-se por coleções na página inicial, nas páginas dos tatuadores ou através de uma busca. O funcionamento da busca visa sempre direcionar o usuário ao resultado mais exato. Para isso, no momento em que o usuário inicia uma busca a plataforma devolve sugestões através de palavras-chave semelhantes que podem ser adicionadas àquela pesquisa. Quando isso acontece, o resultado da busca é atualizado para incluir a nova palavra. Somado a isso, a cada vez que o usuário rola a página, novos resultados são carregados, mas não de forma

aleatória. O carregamento de novas imagens leva em consideração as imagens em que o usuário interage mais durante aquela busca — ampliando ou salvando uma imagem. Isso acontece através da combinação das palavras-chave dessas imagens e de uma tecnologia de busca chamada Imagem Reversa.

A busca por Imagem Reversa utiliza inteligência artificial para identificar imagens semelhantes através de aspectos como cores, formas, texturas etc. Essa tecnologia é utilizada pelo Google Imagens em suas pesquisas, seu funcionamento se baseia em um escaneamento de uma imagem escolhida pelo usuário para exibir resultados semelhantes, como explica Bruno Salutes para o blog CanalTech (2019). Para este projeto, é planejada uma nova dinâmica para essa tecnologia, uma vez que ela será aplicada nas imagens que o usuário interage, não as que envia.

5.2. FLUXO E JORNADA DO USUÁRIO

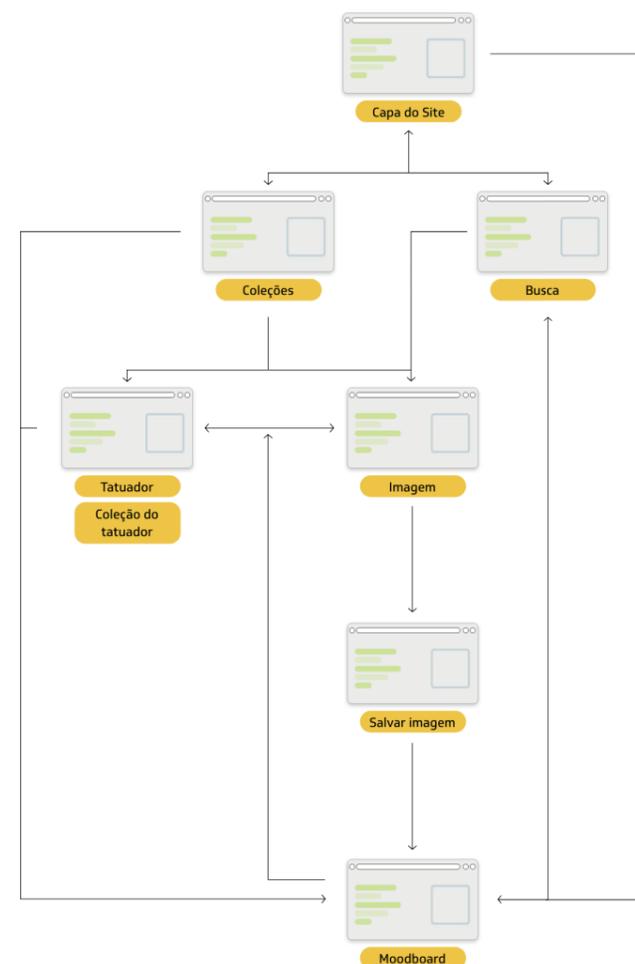


FIGURA 35
Mapa do site simplificado idealizado para o projeto.

A princípio o fluxo na plataforma tem uma lógica simples. São apenas seis diferentes páginas por onde o usuário pode navegar. São elas a página inicial — composta pela capa do site e coleções — seguida pelas páginas do tatuador e sua coleção, a de busca, a de uma imagem e a do moodboard.

Visualizando o mapa do site simplificado (figura 35) é possível identificar como funciona a navegação na plataforma. A Capa do Site e Coleções — duas partes da mesma página, apenas separadas pela rolagem de tela — são o primeiro contato do usuário com a plataforma. Juntas elas dão acesso às páginas do Tatuador e de Busca. Ambas as páginas anteriores são a principal fonte de acesso à Imagens na plataforma, que também pode ser acessada através da página de Moodboard. Essa última página normalmente é acessada após o salvamento de uma imagem. No entanto, o Moodboard está acessível em todas as páginas da plataforma e pode ser aberto em qualquer momento.

Juntas, as páginas na plataforma são responsáveis pela jornada do usuário, que é descrita pelas etapas de relacionamento do cliente com o produto. Graficamente essa jornada pode ser representada de diversas maneiras. A forma escolhida nesse caso foi a de Blueprint, que leva em consideração todos os agentes que fazem parte da jornada do usuário, incluindo aqueles que o usuário não vê.

[Blueprint] é uma matriz que representa visualmente, de forma esquemática simples, o complexo sistema de interações que caracterizam uma prestação de serviços. Nessa representação, são mapeados os diferentes pontos de contato do serviço, ou seja, os elementos visíveis e/ou físicos com os quais o cliente interage; as ações do cliente e de toda a interação com a empresa desde as operações visíveis até aquelas que ocorrem na retaguarda. (VIANA et al, 2014)

Dentro de um site podem haver diversas jornadas pelas quais o usuário pode realizar diferentes ações. Essas jornadas registram desde o onboarding — primeiro acesso e cadastro do usuário no site — até os fluxos principais como, nesse caso, a busca ou criação de um Moodboard e a busca por referências. A representação de Blueprint dessa plataforma leva em consideração três diferentes atores: o usuário, o sistema e as páginas. Ela perpassa pelo principal fluxo do site, que é o de um usuário que inicia uma busca e cria seu moodboard, abrangendo também a entrada do usuário na plataforma e o momento em que ele entende seu resultado como concluído.

Na figura seguinte podemos encontrar o Blueprint mencionado. Para que seu entendimento seja completo é preciso levar em consideração que a sucessão de ações corre da esquerda para a direita em uma sequência cronológica. O conteúdo de cada página é representado por pílulas amarelas e a passagem do usuário e o sistema pela jornada, por linhas vermelha e azul, respectivamente.

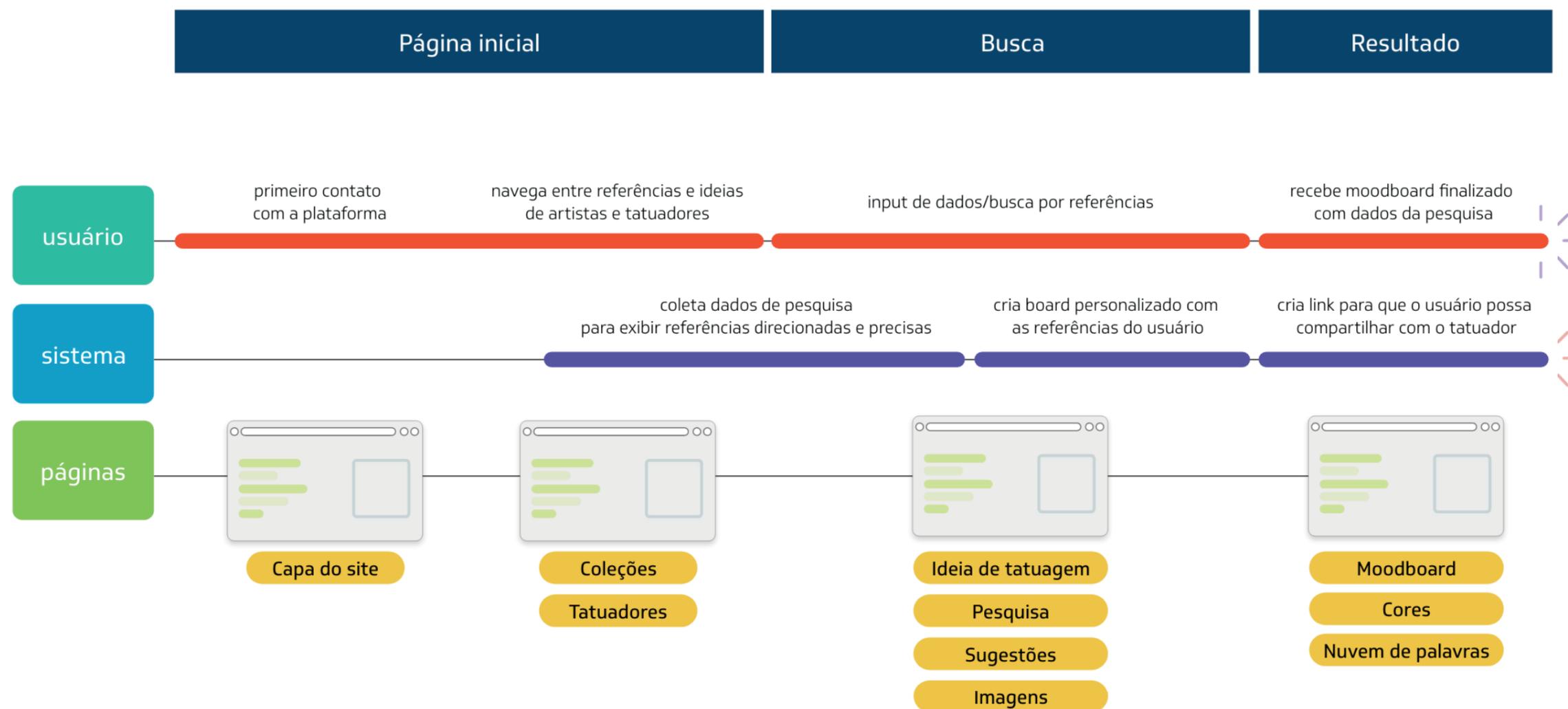


FIGURA 36
Blueprint do fluxo principal da plataforma.

No primeiro contato do usuário com a plataforma ele encontra, na página inicial, as telas de capa do site, coleções e tatuadores. Nelas ele pode navegar entre referências e ideias dos artistas. Durante esse processo o sistema já identifica os conteúdos com os quais o usuário interage, a fim de mapear seu gosto e exibir resultados direcionados. Em seguida o usuário começa uma busca — que pode ser através do campo de busca ou de uma das palavras-chave encontradas no site. Enquanto sua pesquisa se desenvolve e ele salva imagens, o sistema vai montando o Moodboard daquela pesquisa, identificando as palavras que aparecem com mais frequência, as cores mais comuns e utilizando esses dados para direcionar a busca do usuário. Quando o usuário estiver satisfeito com sua busca, ele pode abrir o Moodboard e visualizar os resultados de sua busca. Nesse momento o sistema oferece ao usuário um link para que ele possa compartilhar com o tatuador o resultado daquele Moodboard.

5.3. IDENTIDADE VISUAL

Esteticamente o site precisou manter padrões simples para que as imagens — protagonistas no layout — pudessem se sobressair. Devido a isso as escolhas de cores e tipografia foram econômicas. No entanto, a temática da tatuagem tem como tradição o apelo estético, a mistura de elementos e o anseio por identidade, e esses aspectos não poderiam ser ignorados.

As cores da plataforma foram escolhidas para gerar bons contrastes, tanto entre si, quanto com as imagens presentes no site. Três cores sólidas foram usadas na plataforma, dois tons de azul — predominantes em todo o site — um claro e um escuro, e um tom claro de bege — utilizado apenas como fundo da tela de Moodboard. Em contraponto a essas cores chapadas foram usados dois gradientes — um de duas cores e outro de três cores — em áreas que precisavam ser destacadas, como o logotipo e a aba usada para acessar o Moodboard. Abaixo é possível conferir as cores utilizadas.

FIGURA 37
Paleta cromática utilizada no projeto



Uma única família tipográfica foi escolhida para ser utilizada em todo o site: Recoleta. A fonte foi usada em quatro diferentes pesos: light, medium, semibold e bold. Sua escolha foi baseada na necessidade que o site tinha de trazer uma fonte versátil, que tivesse personalidade, mas que ainda assim pudesse ser usada com sobriedade. Recoleta é uma fonte da LatinoType, fundição chilena que mistura referências tipográficas de alta qualidade com a cultura latino-americana.

Recoleta

Light Medium SemiBold Bold

FIGURA 38
Família tipográfica utilizada no projeto.

Outros dois elementos compõem a identidade do site, os ícones — majoritariamente setas — e estrelas (ou brilhos), que ajudam a produzir um contexto noturno no visual.



FIGURA 39
Outros elementos que compõem a identidade visual.

O logotipo, idealizado na mesma tipografia do restante do site, remete ao uso de tintas coloridas no processo da tatuagem. Suas cores são de um gradiente composto por tons de laranja, rosa e roxo para que lembrem a mistura de tons de tintas misturadas e até escorrendo. A saturação das suas cores é mais alta que em todo o resto do site para potencializar sua visualização e gerar um equilíbrio visual entre o logo, na hea-

der do site, e o elemento que compõe a aba do Moodboard, que também possui cores em um gradiente e permanece fixo como uma barra inferior.

FIGURA 40
Logotipo cromático.

tatuagem não dói

5.4. PÁGINAS

A seguir será descrito, da melhor forma possível, o funcionamento das páginas. Sabemos, no entanto, que as limitações textuais tornam impossível transmitir a experiência total de uma sequência interativa. Por isso, foi criado um vídeo para o acompanhamento da experiência de uma maneira mais dinâmica.

É possível acessar o vídeo através do link <https://youtu.be/vwQZkLkR-Nl8>, o conteúdo aqui presente é o mesmo. Vale ressaltar, ainda, que o protótipo utilizado tem fins demonstrativos, portanto, não está pronto para uso.

Outra questão que precisa ser evidenciada é que, apesar de todo o projeto ser autoral — desenvolvido com orientação acadêmica na Escola Superior de Desenho Industrial do Rio de Janeiro — as imagens utilizadas para ilustrar os protótipos são uma compilação de obras de artistas diversos feita pelo autor deste projeto.

No protótipo, dois elementos acompanham todas as páginas do site, são eles a header, que dá acesso ao login e a links rápidos, e a barra inferior em laranja e rosa que representa o Moodboard. A capa do site (figura 41) é composta por uma grande imagem — que pode variar periodicamente — que ilustra a coleção de capa, o título da mesma coleção, o campo de busca e frases explicativas sobre o site. Nessa página o usuário pode fazer login, iniciar uma pesquisa ou rolar para baixo e conferir as coleções.

Rolando a página é possível ter acesso a algumas fotos que compõem a Coleção de capa (figura 42), seu curador e uma breve explicação sobre Coleções. Também é possível visualizar mais imagens da Coleção ao acionar o botão abaixo dela. Veja o exemplo do botão e de sua interação com o repouso do mouse.

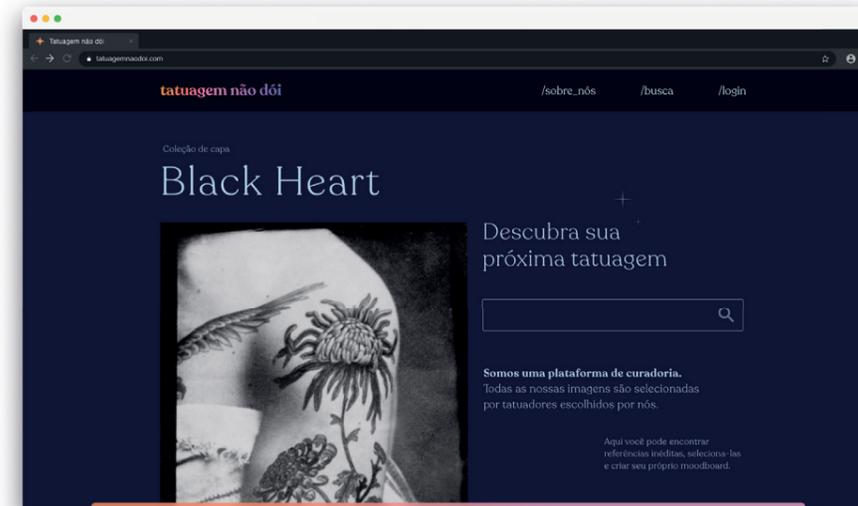


FIGURA 41
Capa do Site.

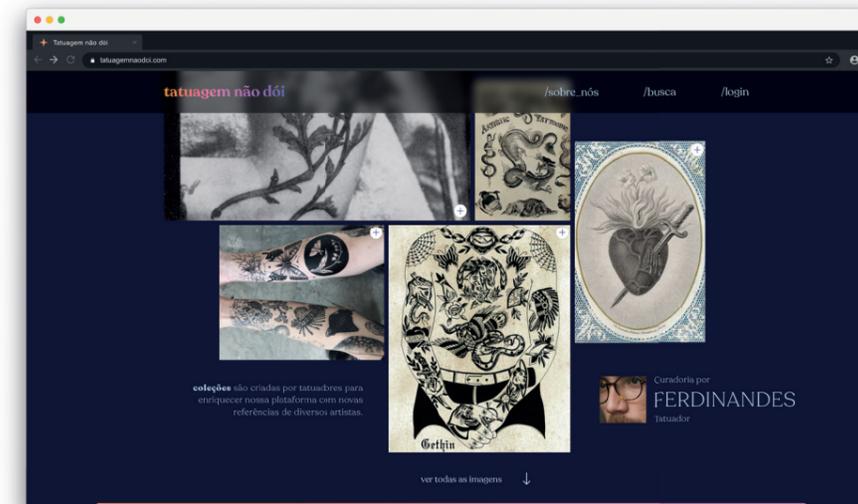


FIGURA 42
Página inicial — Coleção de capa.

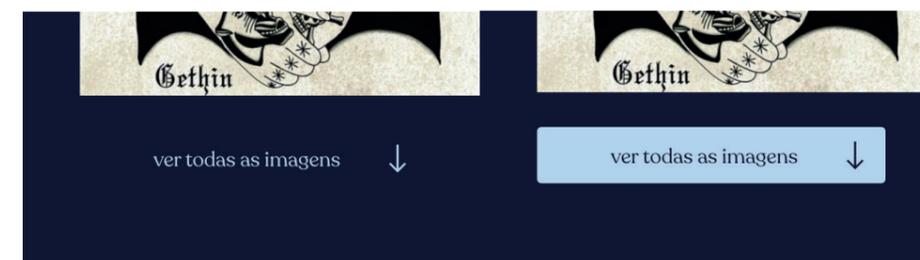


FIGURA 43
Página inicial — detalhe do botão “ver todas as imagens” sem e com hover, respectivamente.

Ao clicar-se no botão a página expande, revelando todas as imagens da coleção selecionada. Quando isso acontece o botão “ver todas as imagens” altera seu texto e função para “recolher imagens” e permite que o usuário retorne às configurações originais do site. Além das imagens da coleção também é possível acessar informações mais detalhadas sobre o tatuador e ler um pequeno texto sobre a Coleção. Veja na figura 44 um exemplo da Coleção de capa expandida e retraída.

Nas imagens também é possível perceber a composição das Coleções, que possuem formato de mosaicos, os mesmos se desdobram quando expandidos. Todas as Coleções também possuem uma foto e o nome do curador, assim como a Coleção de capa. Os títulos orbitam o mosaico de forma randômica, encaixando-se onde melhor convém, de acordo com o formato da composição.

Ao clicar na foto ou nome de um tatuador é possível visualizar sua página (figura 45). Nela também é possível identificar detalhes sobre o artista, como um pequeno texto a seu respeito, contendo sua localização, seu nome, usuário do instagram, uma imagem de capa de sua autoria, sua foto e uma lista de suas coleções.

É possível navegar rolando a página verticalmente ou clicando em um dos títulos da Coleção no lado direito da tela, que enquadra a perfeitamente página na Coleção desejada (figura 46). Nessa tela é possível observar o nome da coleção, sua descrição, algumas fotos que a compõem, algumas de suas palavras-chave e um botão de ação para visualizar a coleção completa.

Caso o usuário escolhesse navegar através de uma busca, ao invés de por Coleções, ele poderia acessar a página de busca através de header ou, se estivesse na capa do site, pelo do campo de busca ali presente. O clique no campo de busca transforma o layout tela de início expandindo o campo de digitação, aumentando o título “Descubra sua próxima tatuagem” e removendo imagens da Coleção de capa para dar ênfase ao ato de buscar (figura 47). A tela de busca é a mesma via ambos os acessos, a única diferença é a animação, que só acontece quando acessada da capa do site.

Ao iniciar uma busca, digitando no campo de digitação, o texto abaixo dá lugar às imagens pesquisadas e logo acima da caixa de busca aparecem sugestões de palavras-chave que combinam com a busca iniciada (figura 48). O estado *hover* (sobrepôr o mouse no objeto) dessas palavras as movimenta para dentro da caixa de busca e revela uma pequena instrução “clique para pesquisar”.

O clique fixa a nova palavra na caixa de busca e atualiza as imagens pesquisadas, levando em consideração a nova palavra. Quando o usuário estiver satisfeito com as palavras escolhidas para sua busca, pode rolar a página para visualizar as imagens exibidas (figura 51). Para visualizar melhor uma imagem, é possível clicar em cima dela para expandi-la.



FIGURA 44
Vista completa da página inicial nas versões com Coleção retraída e aberta.

FIGURA 45
Página do tatuador —
capa da seção.

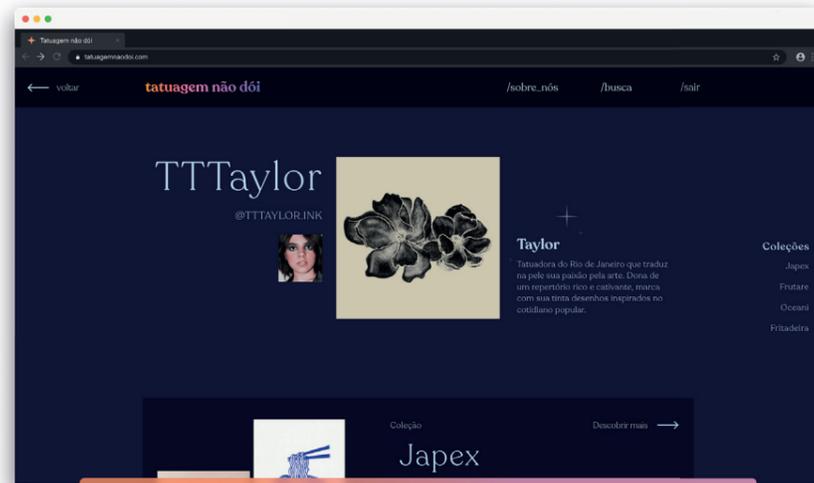


FIGURA 46
Página do tatuador —
Listagem de Coleções.

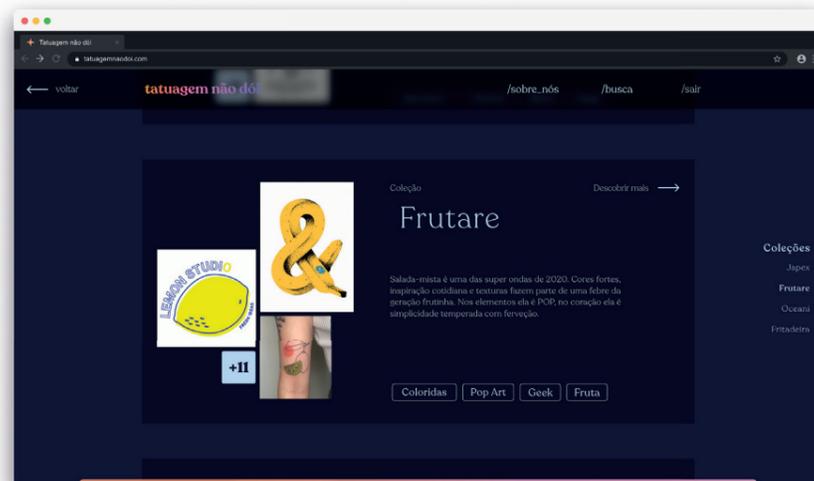


FIGURA 47
Página de busca.

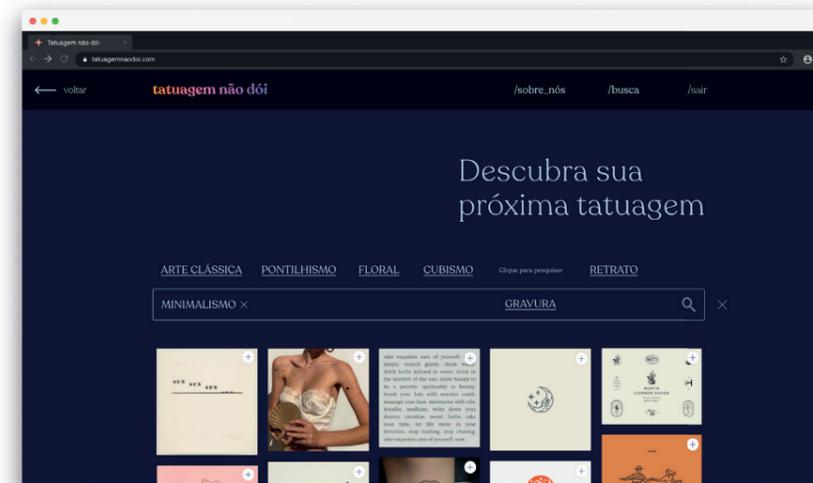


FIGURA 48
Página de busca — Busca
iniciada e hover em
sugestão

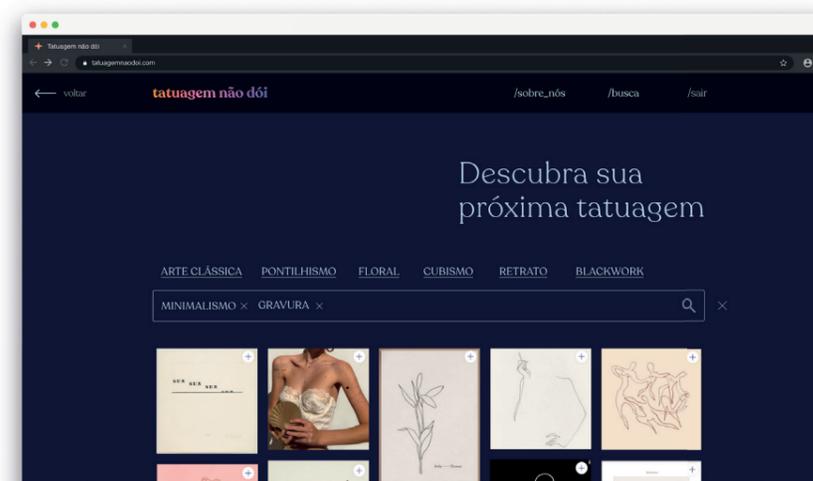


FIGURA 49
Página de busca — Busca
com dupla de palavras-
chave.

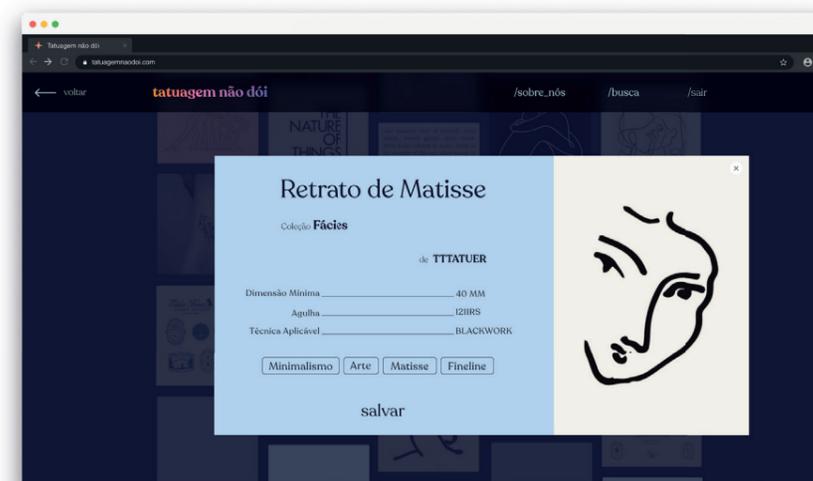


FIGURA 50
Tela de detalhe da imagem.

No detalhe da imagem é possível encontrar seu título, assim como a Coleção à qual faz parte e seu curador. Abaixo ainda temos uma ficha com as sugestões do tatuador, as palavras-chave dessa imagem e um botão para salvar a referência em um moodboard. Também é possível salvar uma figura através da página de busca, ao clicar no símbolo de mais no canto superior direito da imagem desejada. No hover, o ícone exibe a palavra salvar, para fins explicativos.

Quando o botão de salvar é acionado, o sistema pergunta ao usuário em qual Moodboard ele quer salvar a imagem, pode ser em um já existente ou um novo. A interface para essa ação é a própria aba do Moodboard, que se modifica de acordo com estágio em que o usuário se encontra na jornada.

A aba de Moodboard está presente em todas as páginas da plataforma. Sua principal função é garantir ao usuário que ele tenha acesso ao resultado do seu trabalho a qualquer momento. Nos momentos em que a intenção na plataforma não é montar um Moodboard esse elemento se apresenta como uma barra bem fina — como é possível ver na figura 51, por exemplo — que em seu estado hover cresce e sugere escolha um Moodboard para acessar e conseqüentemente continuar sua pesquisa.

Escolhido o Moodboard que você deseja ele fica sempre acessível, exibindo seu título em tela e basta clicar para abri-lo. Caso o usuário tenha o desejo de alterar ou criar um novo Moodboard, basta clicar na dupla seta que o sistema mostrará dar ao usuário a interface para fazer essa escolha, como na figura 52. Quando essa interface é exibida no contexto de salvamento da imagem, basta selecionar o Moodboard no qual o usuário deseja salvá-la e o sistema devolverá um feedback a respeito.

Então, basta fechar essa mensagem para dar continuidade à pesquisa. Quando isso aconteceu, o sistema direciona a busca para exibir resultados mais semelhantes com o escolhido. Basta rolar a tela para encontrar os novos resultados. Enquanto as novas imagens carregam é possível visualizar o chamado skeleton, formas de cores chapadas que ocupam os espaços onde o conteúdo aparecerá.

Não é preciso salvar uma imagem para ativar o carregamento de novas. A cada rolagem de tela o sistema devolve novos resultados, baseando-se nos dados já adquiridos. Enquanto isso, é possível acessar o Moodboard a qualquer momento, basta clicar na aba com seu nome. Quando isso aconteceu, seu conteúdo desliza para cima como uma folha, sobrepondo a tela.

O Moodboard é dividido em duas seções, imagens e palavras relacionadas. Na primeira é possível encontrar todas as referências salvas naquele Moodboard e uma paleta com as cores mais frequentes naquelas imagens selecionadas. Para construir essa paleta o sistema leva em conta 72 cores que correspondem aos tons de tinta mais comuns de três vendedores de tintas para tatuagens no Brasil — LushColor, Iron Works e Eletric Ink.

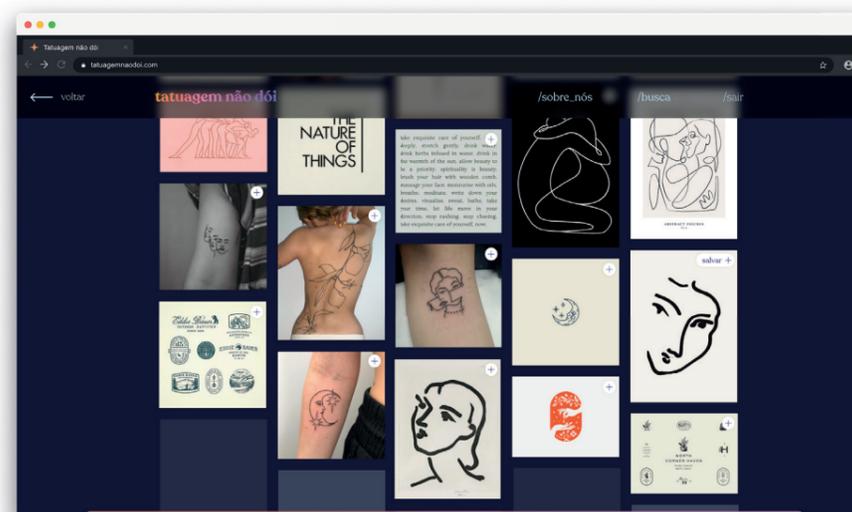


FIGURA 51
Página de busca - Feed de resultados.

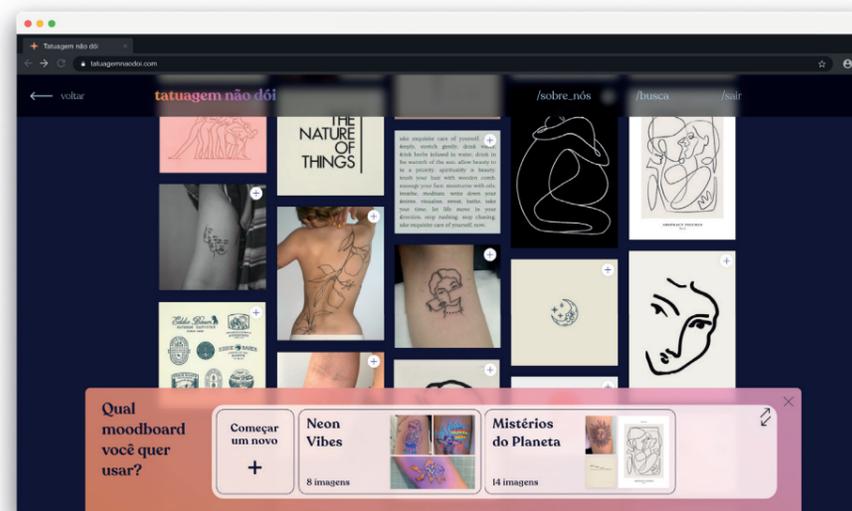


FIGURA 52
Escolha de moodboard.



FIGURA 53
Moodboard minimizado - escolha seu moodbord.



FIGURA 54
Moodboard minimizado — selecionado.

FIGURA 55
Página de busca —
feedback de imagem
salva.

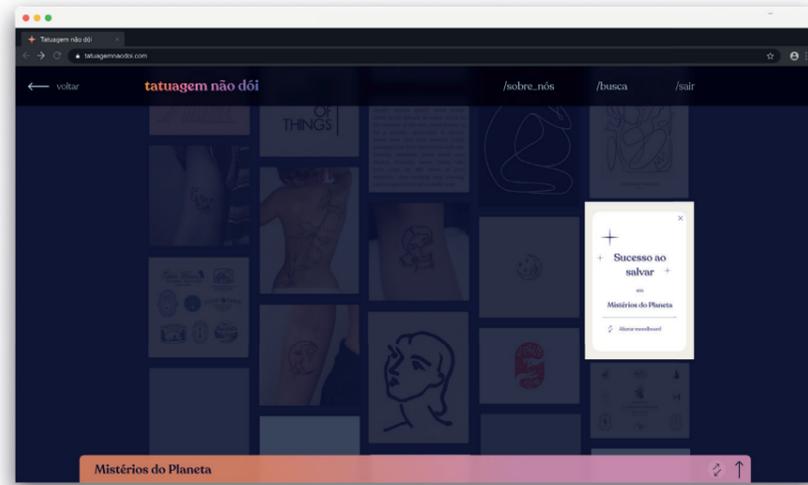


FIGURA 56
Carregamento de imagens
- skeleton.

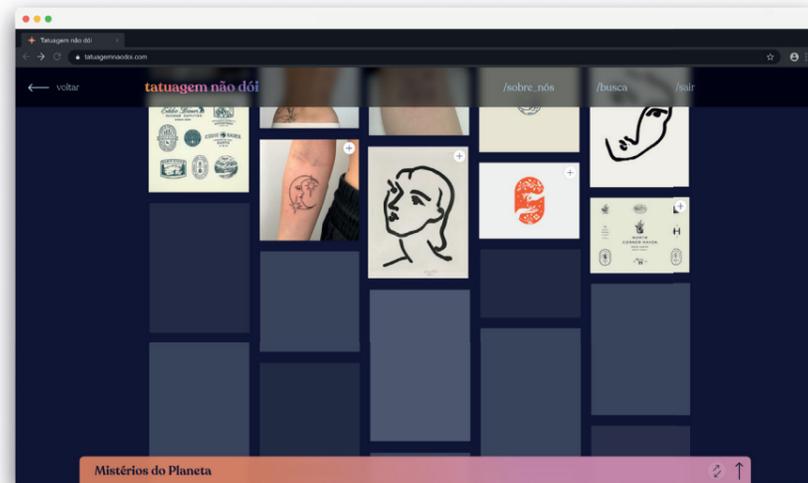


FIGURA 57
Página do moodboard —
seção de imagens.

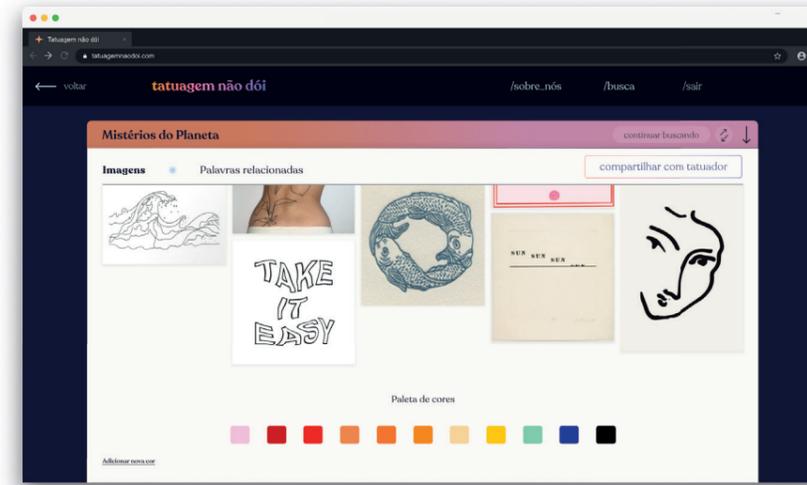
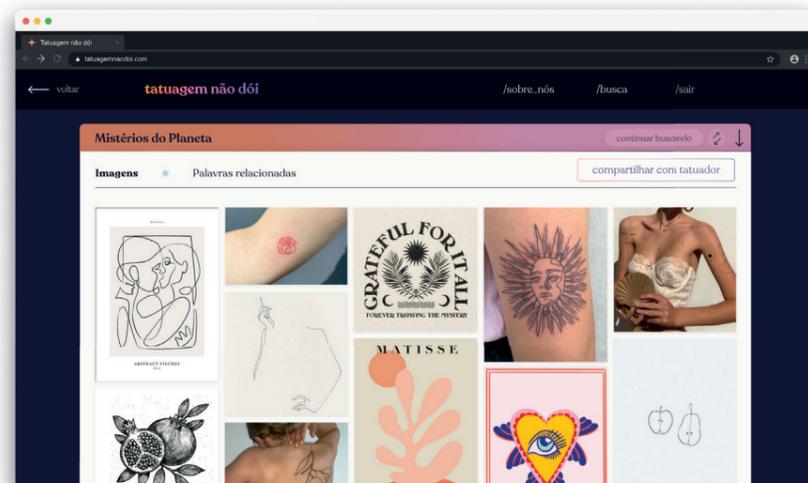


FIGURA 58
Página do moodboard —
paleta de cores.

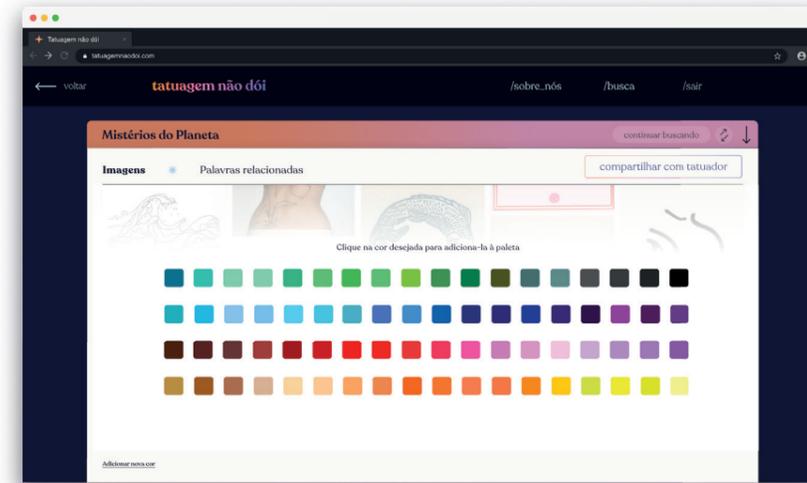


FIGURA 59
Página do moodboard —
adicionar cor à paleta de
cores.

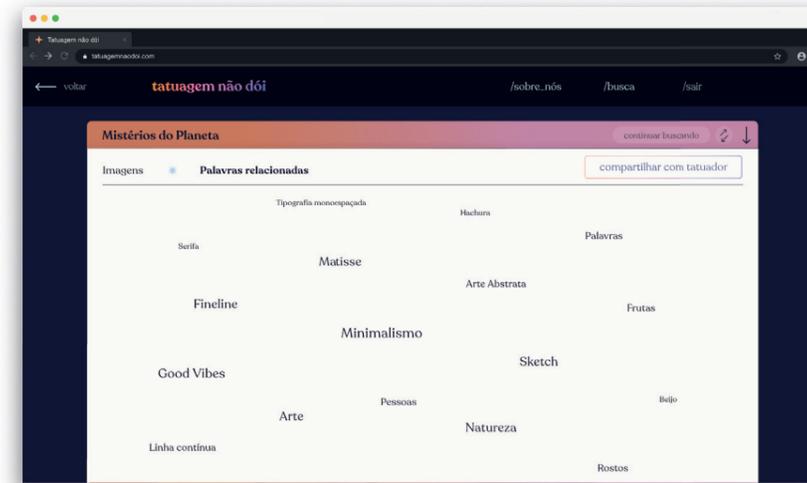


FIGURA 60
Página do moodboard —
seção de palavras
relacionadas.

O Moodboard é dividido em duas seções, imagens e palavras relacionadas. Na primeira é possível encontrar todas as referências salvas naquele Moodboard e uma paleta com as cores mais frequentes naquelas imagens selecionadas. Para construir essa paleta o sistema leva em conta 72 cores que correspondem aos tons de tinta mais comuns de três vendedores de tintas para tatuagens no Brasil — LushColor, Iron Works e Eletric Ink.

Caso o usuário tenha interesse em adicionar mais cores à paleta, é possível clicar em “Adicionar nova cor” no final da página para visualizar todas as cores. Ao clicar em uma cor ela será adicionada à paleta.

A segunda seção do Moodboard corresponde às palavras-chave relacionadas às imagens salvas. Nela é possível encontrar uma nuvem de palavras e editá-la, adicionando ou removendo palavras. Ações dentro da nuvem de palavras impactam os resultados de busca caso o usuário deseje utilizar o botão “continuar buscando”, afinal, a plataforma leva em consideração os desejos do usuário.

Ao final da lista existe a opção de adicionar palavras ao texto, as mesmas podem ser removidas clicando no ícone em formato de X que aparece ao posicionar o cursor sobre uma palavra.

O último elemento do Moodboard resume toda sua finalidade: compartilhar com o tatuador. O botão de mesmo título está presente em todos os cenários do Moodboard, em seu estado *hover* ganhar cores do gradiente mais complexo, similar ao logotipo. Quando acionado, o botão expande para a esquerda, exibindo um link para compartilhamento online do Moodboard com o tatuador.

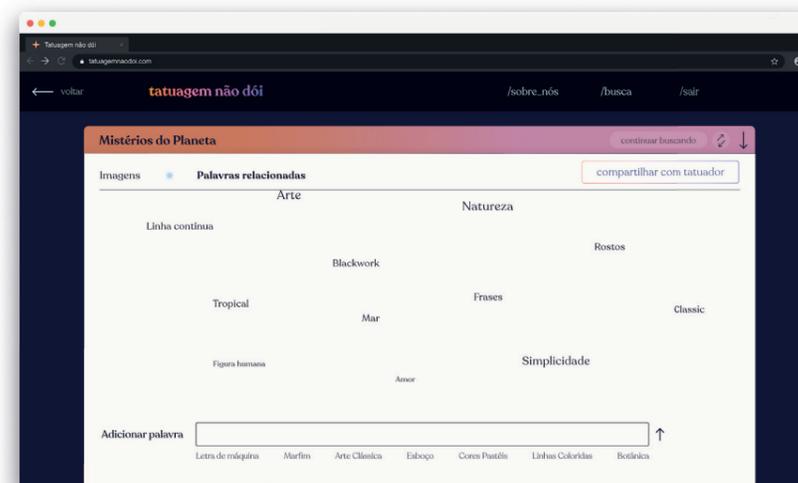


FIGURA 61
Página do moodboard —
adicionar palavra.

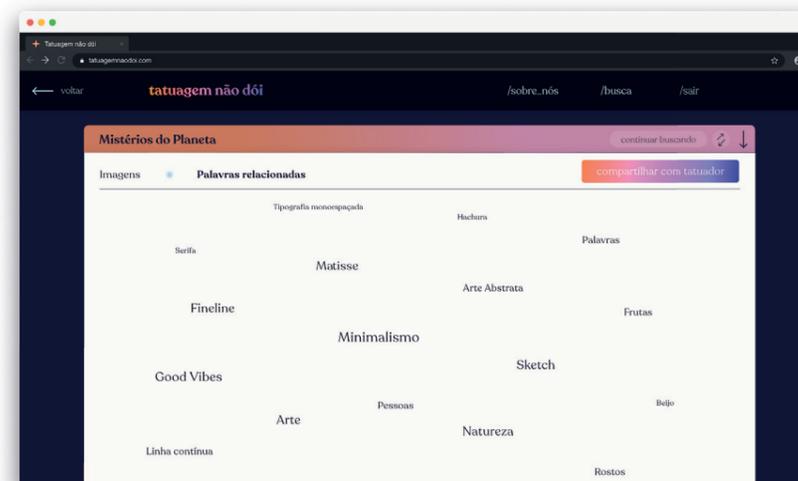


FIGURA 62
Página do moodboard —
hover em compartilhar
com tatuador.

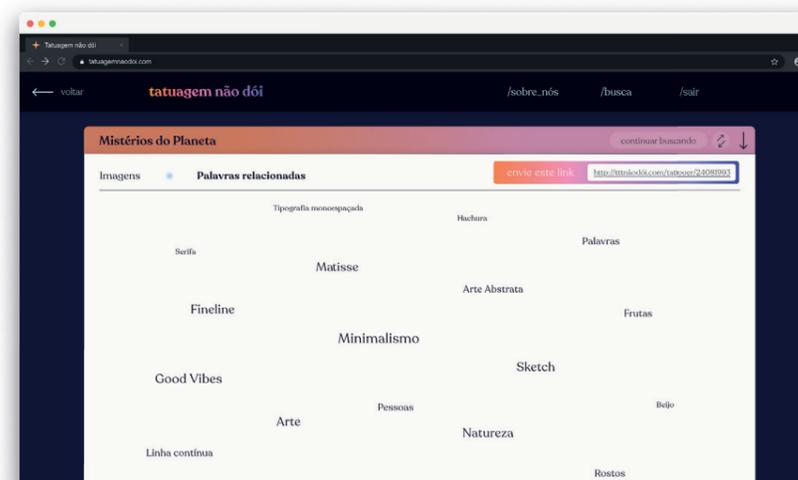


FIGURA 63
Página do moodboard —
clique em compartilhar
com tatuador.

Possíveis Desdobramentos

A primeira versão de Tatuagem não dói contempla uma série de recursos para solucionar as questões identificadas durante a fase de pesquisa desse projeto. No entanto, o mapeamento de possibilidades, desde o princípio, já enxergava uma série de possíveis recursos capazes de enriquecer a plataforma.

O primeiro recurso que merece aprimoramento é a pesquisa no site. Futuramente, esta funcionalidade poderia contemplar outras buscas como por tatuadores e coleções. Além disso, as buscas também poderiam contar com filtros para direcionar seus resultados. No caso de uma busca por tatuadores, por exemplo, seria possível pesquisar por região.

Além disso, outras informações sobre a tatuagem poderiam ser adicionadas ao Moodboard, como a localização da tatuagem no corpo, o tamanho dela e informações mais descritivas como história por trás daquela ideia. Esses recursos aumentariam a percepção da plataforma como um diário das tatuagens do usuário e trariam um apelo emocional ao site.

Outro recurso que faria diferença no uso do Moodboard seria o aumento dos meios de edição do Moodboard por parte do usuário. Dessa forma, por exemplo, o usuário poderia fazer o carregamento de uma imagem de fora do site no Moodboard e editar as referências já existentes nele, seja alterando cores ou desenhando por cima das imagens para descrever melhor uma ideia.

Por outra perspectiva, o funcionamento da plataforma como foi desenvolvida já é completamente viável. Por isso, seria interessante investir em alternativas comerciais para o site. Para agregar valor, por exemplo, é possível construir uma versão da plataforma voltada para tatuadores. Dessa forma, eles poderiam criar suas coleções sem intermédio de uma equipe. O principal ganho de valor nisso seria o aumento do número de usuários no site.

Ainda nessa linha, também seria interessante desenvolver uma versão do site para dispositivos móveis, visando usuários que têm preferência por esse tipo de experiência. Versões para tablet e celular incluiriam novos desafios de design do ponto de vista de usabilidade e interface, e estudos desses modelos poderiam agregar, ainda, para melhorias na versão desktop.

Por fim, um dos desdobramentos desse projeto que poderiam ser agregados é o implemento de publicidades na plataforma. Propagandas poderiam ser direcionadas para o público específico de cada estilo de tatuagem, aumentando a repercussão do conteúdo de determinados tatuadores dentro e fora da plataforma. Para isso, seria necessário um estudo de interface para entender quais são os melhores locais para aplicação das propagandas sem comprometer o layout do site.

As possibilidades de projeto são infinitas quando se trata de temáticas dinâmicas inseridas em contextos digitais. A área da tatuagem cresce constantemente, e por isso é um assunto tão relevante para núcleos criativos. Por mais que esse projeto tenha muitos possíveis desdobramentos, ele cumpriu seu objetivo de tratar o tema sob uma ótica de design e, de alguma forma, inserir a tatuagem em um contexto acadêmico, para que possa ocupar novos espaços.

Referências

AITKEN-SMITH, Trent; TYSON, Ashley. The Tattoo Dictionary. [S. l.: s. n.], 2016.

BALDAEV, Danzig. Russian Criminal Tattoo. [S. l.: s. n.], 2003.

BARROS, Simone Grace de. Tatuagem e a construção de identidade em piriquetes. 2014. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, UFPE, [S. l.], 2014.

IMME, Amanda. BENCHMARKING: o que é, como fazer, dicas e material gratuito. [S. l.], 9 mar. 2020. Disponível em: <https://resultadosdigitais.com.br/blog/benchmarking/>. Acesso em: 17 mar. 2020.

BRIGNULL, Harry. WHAT ARE DARK PATTERNS?. [S. l.], 28 mar. 2018. Disponível em: <https://darkpatterns.org/>. Acesso em: 16 set. 2020.

DARWIN, Charles. Ein Naturforscher reist um die Erde, ed. **VOLLMER, Conrad.** Leipzig: VEB F. A. Brockhaus, 1968, 260-261

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. Art Nouveau. [S. l.], 24 set. 2017. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo909/art-nouveau>. Acesso em: 14 nov. 2019.

JEHA, Silvana. Uma História da Tatuagem no Brasil. [S. l.]: Veneta, 2019.

MENDONÇA, Branca Lapolla; DA SILVA, Monica Mateus. MOTIVAÇÃO E REPRESENTAÇÕES SIMBÓLICAS NO COMPORTAMENTO DE TATUAR-SE: UM ESTUDO ANALÍTICO. Orientador: Profa. Dra. Denise Gimenez Ramos. 2006. Projeto de iniciação científica (Graduação) - PUC-SP, [S. l.], 2006.

NESSLER, Dan. How to apply a design thinking, HCD, UX or any creative process from scratch — Revised & New Version. [S. l.], 6 fev. 2018. Disponível em: <https://uxdesign.cc/how-to-solve-problems-applying-a-uxdesign-designthinking-hcd-or-any-design-process-from-scratch-v2-aa16e2dd550b>. Acesso em: 16 jul. 2020.

NUBE (Brasil). Você contrataria alguém com tatuagem?. In: Você contrataria alguém com tatuagem?. [S. l.], 15 jun. 2015. Disponível em: <https://www.nube.com.br/clipping/2015/06/15/voce-contrataria-alguem-com-tatuagem>. Acesso em: 5 nov. 2019.

PEREZ, Andrea Lissett. A identidade à flor da pele: etnografia da prática da tatuagem na contemporaneidade. *Mana*, Rio de Janeiro, v. 12, n. 1, p. 179-206, Abr. 2006. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132006000100007&lng=en&nrm=iso. access on 20 Jan. 2020. <https://doi.org/10.1590/S0104-93132006000100007>.

RAMALHO, Renan. Concurso público não pode eliminar candidato com tatuagem, decide STF. [S. l.], 17 ago. 2016. Disponível em: <http://g1.globo.com/politica/noticia/2016/08/concurso-publico-nao-pode-excluir-pessoa-com-tatuagem-decide-stf.html>. Acesso em: 5 nov. 2019.

SAD, Breno Bitarello. O design de interfaces epiteliais dinâmicas: como as novas tecnologias afetam o projeto de tatuagens. p. 137, 2012.

SAD, Breno Bitarello. A tatuagem como processo. 2016. Tese (Doutorado) - UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE, [S. l.], 2016.

SOUZA, Fernando Lucas Garcia de. Da Margem à Moda: O processo de desmarginalização da tatuagem. 2014. Acadêmico (Graduação) - Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, [S. l.], 2014.

STEWART, Jessica. Amazing Photos Reveal the Work of Britain's First Tattoo Artist in Victorian Times. [S. l.], 29 maio 2017. Disponível em: <https://mymodernmet.com/sutherland-macdonald-tattoo-history/>. Acesso em: 2 out. 2019.

STEWART, WILL. Siberia's tattooed princess revealed: 2,500-year-old mummy to go on public display, but will be draped in fur to hide her modesty. [S. l.], 4 jun. 2016. Disponível em: <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-3623874/Siberia-s-tattooed-princess-revealed-2-500-year-old-mummy-public-display-draped-fur-hide-modesty.html>. Acesso em: 6 nov. 2019.

SUPER INTERESSANTE. 1º Censo de Tatuagem do Brasil: resultados. [S. l.], 27 fev. 2014. Disponível em: <https://super.abril.com.br/comportamento/1o-censo-de-tatuagem-do-brasil-resultados/>. Acesso em: 17 nov. 2019.

@TATTOO_ORIGINS, Tattoo Origins. [S. l.]. Disponível em: https://www.instagram.com/tattoo_origins/?hl=pt-br. Acesso em: 14 nov. 2019.

TEIXEIRA, Fabricio. Introdução e boas práticas em UX Design. [S. l.: s. n.], 2014.

TERRA. Tatuagem cresce 24,1% nos últimos anos e tema geek é um dos mais populares. [S. l.], 1 nov. 2018. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/dino/tatuagem-cresce-241-nos-ultimos-anos-e-tema-geek-e-um-dos-mais-populares,d12c60f9f4a5feed9b9d8e072a0f1523b3yd89sp.html>. Acesso em: 17 nov. 2019.

VANAMSTEL, Frederick M.C. Metodologias de design de interação. Blog Usabilidoido, 2008. Acessado em 20/08/2020. Disponível em: http://www.usabilidoido.com.br/metodologias_de_design_de_interacao.html

VIANA, Maurício et al. Design thinking : inovação em negócios. 1. ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

