



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

JESSICA LIMA MONTEIRO

**DO DESENHO A TATUAGEM:  
DESCOBRINDO UMA IDENTIDADE VISUAL**

UBERLÂNDIA

2020

JESSICA LIMA MONTEIRO

**DO DESENHO A TATUAGEM:  
DESCOBRINDO UMA IDENTIDADE VISUAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
curso de Bacharelado em Artes Visuais da  
Universidade Federal de Uberlândia (MG) Campus  
Santa Mônica – como parte dos requisitos  
necessários para obtenção da graduação em Artes  
Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão.

Uberlândia

2020

JESSICA LIMA MONTEIRO

**DO DESENHO A TATUAGEM:  
DESCOBRINDO UMA IDENTIDADE VISUAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
curso de Bacharelado em Artes Visuais da  
Universidade Federal de Uberlândia (MG) Campus  
Santa Mônica - como parte dos requisitos  
necessários para obtenção da graduação em Artes  
Visuais – pela banca examinadora formada por:

Uberlândia, 18 de dezembro de 2019.

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão – IARTE, UFU/MG

---

Prof.a Dra. Maria Carolina de Melo Rodrigues – IARTE, UFU/MG

---

Prof.a Me. Mara Rúbia de Almeida Colli – IARTE, UFU/MG

---

## **Agradecimentos**

Gostaria de começar agradecendo às minhas primeiras grandes influências, meu pai e minha mãe, por sempre estarem ao meu lado, apoiando e incentivando os meus sonhos. Foram eles que estimularam o meu lado artístico e criativo antes de qualquer outra grande referência. Graças a eles é que posso dizer que estou trilhando uma bela caminhada como artista.

Agradeço ao meu orientador, professor Ronaldo Macedo Brandão, que ao longo dessa monografia me ajudou e incentivou a tomar as melhores decisões. Apesar do tema “tatuagem” não ser uma área que temos em comum, o desenho se tornou a nossa principal linguagem de comunicação e graças a isso estou me tornando a grande artista que almejo ser.

Aos demais professores, aqueles que me proporcionaram grande conhecimento ao longo do curso de Artes Visuais, muito obrigada. Em especial aos professores, João Henrique Lodi Agreli e Márcia Franco.

À minha grande amiga, motivadora e professora Mara Rúbia de Almeida Colli, a minha eterna gratidão. Por ter estado comigo durante o projeto de extensão “Arte na Escola”, por ter visto em mim a artista que eu posso ser e por ter me ajudado durante o trabalho expositivo dessa monografia. A minha maior gratidão fica por ela também ser uma das únicas pessoas dentro das Artes Visuais a ter adquirido um trabalho meu para si, mostrando sua real admiração pelo meu trabalho.

Por fim, agradeço aos meus amigos por terem compartilhado essa jornada comigo, nas alegrias e infelicidades, nas conquistas e frustrações, obrigada, Victor Hugo Nonato Borges, Erik Camargos, Paulo Henrique, Gabriela Dionísio e Vanessa de Oliveira.

## Resumo

A pesquisa aqui apresentada tem por objetivo explorar as possibilidades artísticas dentro da arte acadêmica e dos estilos da tattoo, a fim de desenvolver-se uma identidade visual, que posteriormente, se desdobra na tatuagem. Dou início à trajetória percorrida nas Artes Visuais, contextualizando os meus aprendizados dentro e fora do curso, que me fizeram decidir pela tatuagem como linguagem artística de expressão. Junto a isso situo os vários estilos de tatuagem que me influenciaram a desenvolver o que hoje aplico nos meus trabalhos, bem como movimentos artísticos como o Pontilhismo e a Hachura. O trabalho prático é composto por uma série de três, sendo a primeira um grupo de seis imagens representando bruxas, o segundo uma compilação de corvos e o terceiro, um grupo de imagens em tamanho A2, abordando os dois temas juntos, bruxas e corvos. Cada um dos trabalhos práticos explorou os estilos mais conhecidos da tatuagem, como o *Blackwork*, *OldSchool* e o *Neotradicional*. Características e materiais como o vermelho e a Nanquim foram fundamentais na composição final da minha própria identidade, que abordou filmes, livros, contos e etc, do gênero do terror. Todo o desenvolvimento artístico proporcionado por esse trabalho culminou no objetivo final: dar início à carreira de tatuadora como artista autoral.

**Palavras-chave:** desenho, tatuagem, poética visual.

## **Abstract**

The research presented here aims to explore the artistic possibilities within the academic art and tattoo styles, in order to develop a visual identity, which later unfolds in the tattoo. I start the trajectory covered in Visual Arts, contextualizing my learnings inside and outside the course, which made me decide on tattooing as an artistic language of expression. Along with this I find the various tattoo styles that influenced me to develop what I apply today in my work, as well as artistic movements such as Pointillism and Hatching. The practical work consists of a series of three, the first being a group of six images representing witches, the second a compilation of crows and the third, a group of images in A2 size, addressing the two themes together, witches and crows. Each of the practical works explored the most well-known tattoo styles, such as Black work, Old School and Neotraditional. Characteristics and materials such as red and Nanjing were fundamental in the final composition of my own identity, which covered films, books, short stories and etc., of the horror genre. All the artistic development provided by this work culminated in the final objective: to start the career of tattoo artist as an author.

**Keywords:** drawing, tattoo, visual poetics.

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 01 – Jessica Monteiro, 'A montanha e o Jipe', nanquim sobre papel, 2015.
- Figura 02 – Vincent Van Gogh, 'Campo de Trigo com Corvos', tinta a óleo sobre tela, 1890.
- Figura 03 – Vincent Van Gogh, 'Estrada com Cipreste e Estrela', tinta a óleo sobre tela, 1890.
- Figura 04 – Jessica Monteiro, 'Floral', tinta industrial sobre papel, 2016.
- Figura 05 – Jessica Monteiro, 'Busto feminino', tinta industrial sobre papel, 2016.
- Figura 06 – Jessica Monteiro, Matriz teste número 1 de um projeto de Xilogravura, material emborrachado, 2016.
- Figura 07 – Jessica Monteiro, frame da matriz teste número 2 de um projeto de Xilogravura, 2016.
- Figura 08 – Jessica Monteiro, Matriz de Xilogravura, material emborrachado, 2016.
- Figura 09 – Jessica Monteiro, 'Montanha e o Jipe II', tinta industrial sobre papel, 2016.
- Figura 10 – Jessica Monteiro, Matriz de Xilogravura, material emborrachado, 2018.
- Figura 11 – Jessica Monteiro, Sem título, tinta industrial sobre papel sulfite, 2018.
- Figura 12 – Vincent Van Gogh, frame aproximado do quadro 'Noite Estrelada', tinta a óleo sobre tela.
- Figura 13 – Jessica Monteiro, Sem título, nanquim sobre papel, 2017.
- Figura 14 – Jessica Monteiro, Sem título, nanquim sobre papel, 2017.
- Figura 15 – Jessica Monteiro, Sem título, nanquim sobre papel, 2017.
- Figura 16 – Fredão Oliveira, Sem título, arte digital, 2019.
- Figura 17 – Fredão Oliveira, imagem de uma tatuagem feita pelo artista e postada em seu Instagram profissional, 2019.
- Figura 18 – Monique Peres, Sem título, tinta sobre papel, 2019.
- Figura 19 – Monique Peres, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional, 2019.

Figura 20 – Jessica Monteiro, ‘A Ensurdcedora Cegueira’, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 21 – Jessica Monteiro, imagem em preto e branco do desenho ‘A Ensurdcedora Cegueira’, nanquim e tinta acrílica sobre papel.

Figura 22 – Fotografia de uma pintura rupestre situada na ‘Cueva de las Manos’ na Argentina.

Figura 23 – Marcela Alves, Sem título, aquarela sobre papel, 2020.

Figura 24 – Marcela Alves, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional, 2020.

Figura 25 – Angelo Jolies, Sem título, guache e nanquim sobre papel, 2020.

Figura 26 – Angelo Jolies, imagem de uma tatuagem feita pelo artista e postada em seu Instagram profissional, 2020.

Figura 27 – Phellipe Rodrigues, Sem título, arte digital, 2019.

Figura 28 – Bob Forttuna, imagem de uma tatuagem feita pelo artista e postada em seu Instagram profissional, 2017.

Figura 29 – Gustavo Silvano, imagem de uma tatuagem feita pelo artista e postada em seu Instagram profissional, 2017.

Figura 30 – Jotapê, imagem de uma tatuagem feita pelo artista e postada em seu Instagram profissional, 2017.

Figura 31 – Autor desconhecido, imagem tirada do Google imagens.

Figura 32 – Autor desconhecido, imagem tirada do Google imagens.

Figura 33 – Jessica Monteiro, ‘A Ensurdcedora Cegueira’, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 34 – Jessica Monteiro, Sem título, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 35 – Autor desconhecido, imagem tirada do Google imagens.

Figura 36 – Leandro Lopes, Sem título, nanquim sobre papel.

Figura 37- Jessica Monteiro, ‘Ilustração Científica 01’, nanquim sobre papel, 2017.



Figura 38 – Ju Linhas, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 39 – Ju Linhas, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 40 – Laressa das Flores, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional, 2020.

Figura 41 – Laressa das Flores, Sem título, aquarela sobre papel, 2020.

Figura 42 – Gabriela Arzabe, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional, 2017.

Figura 43 – Gabriela Arzabe, Sem título, aquarela sobre papel, 2020.

Figura 44 – Jessica Monteiro, registro fotográfico com finalidade de estudo, 2019.

Figura 45 - Jessica Monteiro, registro fotográfico com finalidade de estudo, 2019.

Figura 46 - Jessica Monteiro, registro fotográfico com finalidade de estudo, 2019.

Figura 47 – Jessica Monteiro, ‘Visão Entorpecida pelo Rubro’, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 48 – Junji Ito, ‘Uzumaki’, nanquim sobre papel, 1998-1999.

Figura 49 – Jessica Monteiro, Sem título, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 50 – George Seurat, ‘Estudo para La Grande Jatte’, tinta a óleo sobre tela, 1884.

Figura 51 – George Seurat, ‘Un dimanche après-midi à l’Île de la Grande Jatte’, tinta a óleo sobre tela, 1884-1886.

Figura 52 – Rapha Lopes, imagem de uma tatuagem feita pelo artista e postada em seu Instagram profissional, 2019.

Figura 53 - Rapha Lopes, imagem de uma tatuagem feita pelo artista e postada em seu Instagram profissional, 2020.

Figura 54 – Yasmin Borges, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 55 - Yasmin Borges, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 56 – Suezo, imagem de uma tatuagem feita pelo artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 57 - Suezo, imagem de uma tatuagem feita pelo artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 58 – Imagem tirada do Google imagens de um Hand Poking, instrumento para tatuar.

Figura 59 – Imagem tirada do Google imagens de uma ferramenta usada na tatuagem primitiva.

Figura 60 – Suflanda, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 61 – Maniac, imagem de uma tatuagem feita pelo artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 62 - Ilya Brezinski, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 63 – Autor desconhecido, Sem título, imagem tirada do Google imagens de uma ilustração do Deus Pan.

Figura 64 – Jessica Monteiro, ‘Lágrimas Profanas’, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 65 – Jessica Monteiro, ‘ Corvina’, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 66 – Maxine, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 67 – Maxine, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 68 – Arc, imagem de uma tatuagem feita pelo artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 69 – Arc, imagem de uma tatuagem feita pelo artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 70 – Liz Minelli, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 71 - Liz Minelli, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 72 - Rembrandt H. van Rijn, 'Nu feminino reclinado', ponta seca e água forte, 1658.

Figura 73 - Rembrandt H. van Rijn, 'Jovem sentado no chão com uma perna estendida', ponta seca e água forte, 1646.

Figura 74 – Jessica Monteiro, recorte aproximado da arte 'Lágrimas Profanas', nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 75 – Jessica Monteiro, recorte aproximado da arte 'Corvina', nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 76 – Jessica Monteiro, recorte aproximado de uma arte para estudos, nanquim sobre papel, 2017.

Figura 77 - Jessica Monteiro, recorte aproximado da arte 'Lágrimas Profanas', nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 78 – Imagem de uma cena do filme 'João e Maria: Caçadores de Bruxas' do diretor Tommy Wirkola, 2013.

Figura 79 - Imagem de uma cena do filme 'João e Maria: Caçadores de Bruxas' do diretor Tommy Wirkola, 2013.

Figura 80 - Imagem de uma cena do filme 'João e Maria: Caçadores de Bruxas' do diretor Tommy Wirkola, 2013.

Figura 81 - Imagem de uma cena do filme 'João e Maria: Caçadores de Bruxas' do diretor Tommy Wirkola, 2013.

Figura 82 - Imagem de uma cena do filme 'João e Maria: Caçadores de Bruxas' do diretor Tommy Wirkola, 2013.

Figura 83 – Jessica Monteiro, Sem título, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 84 – Jessica Monteiro, Sem título, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 85 – Jessica Monteiro, recorte aproximado de uma das artes apresentadas nessa monografia, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 86 – Jessica Monteiro, recorte aproximado de uma das artes apresentadas nessa monografia, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 87 – Manipulação em Photoshop de uma das artes apresentadas nessa monografia feita sobre a imagem e um braço.

Figura 88 – Gabriela Arzabe, projeto de tatuagem postado no Instagram profissional da artista, arte digital, 2020.

Figura 89 - Gabriela Arzabe, projeto de tatuagem postado no Instagram profissional da artista, arte digital, 2020.

Figura 90 – Jessica Monteiro, Sem título, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 91 - Jessica Monteiro, Sem título, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 92 - Jessica Monteiro, Sem título, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 93 - Jessica Monteiro, Sem título, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 94 - Jessica Monteiro, Sem título, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 95 - Jessica Monteiro, Sem título, nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 96 – Jessica Monteiro, 'O Mensageiro', nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 97 – Jessica Monteiro, 'A Inquisição', nanquim, tinta acrílica e lápis de cor sobre papel, 2019.

Figura 98 - Yoshitora Utawaga, 'Tōkyō ōrai kuruma zukushi', Xilogravura, 1870.

Figura 99 – Autor desconhecido, 'Kuruma zukushi', Xilogravura, 1870.

Figura 100 – Autor desconhecido, 'Naniwa Higashibori tekkyō no zu', Xilogravura, 1850-1900.

Figura 101 – Katsushika Hokusai, 'A Grande Onda de Kanagawa', Xilogravura, 1820-1831.

Figura 102 – Katsushika Hokusai, 'Pôr-do-sol na ponte Ryogoku da margem do rio Sumida em Onmayagashi', Xilogravura, 1820-1831.

Figura 103 – Utagawa Kuniyoshi, 'Kanchikotsuritsu Shuki', Xilogravura, 1827-1830.

Figura 104 - Utagawa Kuniyoshi, 'Konkōryū Rishun', Xilogravura.

Figura 105 – Horiyoshi III, projeto de tatuagem feito pelo artista e postado em seu Instagram profissional.

Figura 106 - Horiyoshi III, imagem de uma tatuagem feita pelo artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 107 – Ivan Szazi, imagem de uma tatuagem feita pelo artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 108 - Horiyoshi III, projeto de tatuagem feito pelo artista e postado em seu Instagram profissional.

Figura 109 - Jessica Monteiro, 'A Inquisição', nanquim, tinta acrílica e lápis de cor sobre papel, 2019.

Figura 110 – Jessica Monteiro, 'Liberta Criação', nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 111 – Jessica Monteiro, 'O Mensageiro II', nanquim e tinta acrílica sobre papel, 2019.

Figura 112 – Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 113 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 114 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 115 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 116 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 117 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 118 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 119 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 120 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 121 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 122 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 123 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 124 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 125 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 126 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 127 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 128 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 129 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 130 - Fotografia feita por celular do trabalho expositivo apresentado nessa monografia.

Figura 131 – Raven, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 132 - Raven, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 133 – Raven, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 134 – Raven, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 135 – Raven, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 136 – Raven, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 137 – Raven, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 138 – Raven, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 139 – Raven, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 140 – Raven, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 141 – Raven, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.

Figura 142 – Raven, imagem de uma tatuagem feita pela artista e postada em seu Instagram profissional.



**Título** – Do desenho a tatuagem: descobrindo uma identidade visual.

**Índice:**

**Introdução;**

**Capítulo 1** - Os primeiros trabalhos e influências

1.1 – Os primeiros estudos e influências da tatuagem.

**Capítulo 2** – A pesquisa prática em busca de uma identidade própria.

2.1 – Experimentações com a cor;

2.2 – A ilustração científica como referência;

2.3 – Fotografia referencial;

2.4 – Estudo e aplicação do pontilhismo;

2.5 – Rembrandt e a Mitologia Grega como elementos criativos;

2.6 – Meus filmes favoritos como inspiração;

2.7 – Desconstrução da linha e sua potencialidade na tatuagem;

2.8 – Inspirações na Literatura de Edgar Allan Poe;

2.9 – A tatuagem tradicional Japonesa como referência;

**Capítulo 3** – As exposições.

**Considerações finais**

**Bibliografia**

## Introdução

Ao longo dos meus anos como desenhista amadora, decidi que queria desenvolver esteticamente e poeticamente o meu trabalho. Levando em consideração as várias influências que tive, decidi que no curso de Artes Visuais eu poderia encontrar o que tanto almejava alcançar. Dentro do curso, me identifiquei com várias disciplinas e muitas delas se correlacionaram dentro dos projetos que desenvolvi e apresentei.

Sendo o desenho o meu principal foco, fiquei por muito tempo buscando uma solução para os meus anseios de trabalhar em uma área que me permitisse estar sempre em contato com o meu lado artístico. Depois de muito pesquisar e conversar com diversas pessoas dentro e fora do curso, me descobri como alguém com grande potencial para a tatuagem. A partir disso se deu a minha busca por uma poética visual que permitisse me destacar dos demais profissionais, já que o mercado da tatuagem conta com uma variedade ampla de artistas, muitos com o próprio estilo.

Meus anseios por melhorar o desenho se desdobraram na busca pela minha identidade visual, a partir disso, decidi que esse TCC seria a oportunidade perfeita para a construção do meu portfólio de trabalhos. Comecei estudando os vários estilos de tatuagem já existentes, fui desde o tribal e maori que possuem origem nos desenhos e tatuagens indígenas, até os estilos mais contemporâneos, como o *Trash Polka* que mistura diversas linguagens como a colagem, o realismo e o Pontilhismo, por exemplo.

Através desses estudos descobri muitos artistas que me interessaram acompanhar o trabalho nas redes sociais e foi assim que as minhas primeiras influências, vindas da tatuagem, apareceram. Sendo assim, os tatuadores que uso de referência não são de apenas um nicho, mas de muitos, cada um com a sua peculiaridade e modo de se expressar, porém os que mais me interessam e admiro são aqueles que possuem o estilo próprio.

Esses tatuadores possuem um aspecto em comum comigo, isso também fez com que eu me identificasse ainda mais com eles, são profissionais que vieram do meio acadêmico. Alguns saíram do Design e se descobriram no desenho artístico com a tatuagem, outros vieram diretamente das Artes Visuais e Artes Plásticas e adaptaram seus conhecimentos de curso para a tatuagem. São esses artistas em quem mais me inspiro e procuro seguir os passos. A maior motivação que tenho é o modo como essas pessoas se descobriram artisticamente.

Junto aos estudos de tatuagem, busquei me desenvolver no curso, através das disciplinas fui descobrindo as áreas de maior interesse que poderiam me ajudar na construção da minha identidade visual. Foquei em como poderia unir os dois conhecimentos, de tatuagem e as Artes Visuais, para descobrir minha maneira de me expressar através dos trabalhos, seja no desenho ou na pele de alguém.

Ao dar início nos trabalhos práticos aqui apresentados, o primeiro passo foi elencar os elementos mais frequentes que apareciam nos meus trabalhos, percebi técnicas, temas e influências que quase todos eles apresentavam. Percebi artistas, da tatuagem e do mundo das Artes que são grandes influências para mim. O segundo passo foi selecionar outros elementos dos quais eu tivesse vontade de abordar e representar

nos desenhos, isso traria uma maior riqueza a eles e uma maior satisfação pessoal ao desenvolvê-los. Dentre esses elementos surgiram áreas das Artes que não necessariamente tive contato dentro do curso, mas que eram frequentes influências para mim, como a Literatura, o cinema e os quadrinhos.

Nessa monografia busco contar como foi meu desenvolvimento dentro do curso em paralelo ao contato que tive com a tatuagem. Cada capítulo é dedicado a um desenho ou grupo desenhos, explico as técnicas, artistas que inspiraram e influências que tive para cada um. Discorro sobre os aspectos mais relevantes e as impressões que tive sobre cada uma das produções. Explico o vermelho dentro da Arte e do meu trabalho. O Pontilhismo que surgiu na arte acadêmica e como ele migrou para a tatuagem, recebendo hoje o nome de Dot Work. Menciono os principais tatuadores e mostro seus trabalhos em paralelo aos meus. De modo sucinto, apresento a origem dos estilos aos quais me inspiro e os tatuadores que mais se destacam entre eles.

Cada capítulo contém um pouco sobre o modo como pensei cada desenho, as orientações vindas de outras disciplinas e professores, e o modo como tudo se correlacionou para a série de desenhos que apresento aqui.

Essa monografia tem o intuito de mostrar meus primeiros passos em busca da minha identidade visual e quais métodos usei para desenvolver os trabalhos feitos até aqui. Dentro disso, associo cada um dos conhecimentos e referências que adquiri ao longo do tempo, contando desde como cada desenho foi pensado para se tornar uma tattoo até as influências de cada estilo da tatuagem, como o Old School, Black Work, Horimono e vários outros.

## Capítulo 1

### 1.1 - Os primeiros trabalhos e influências

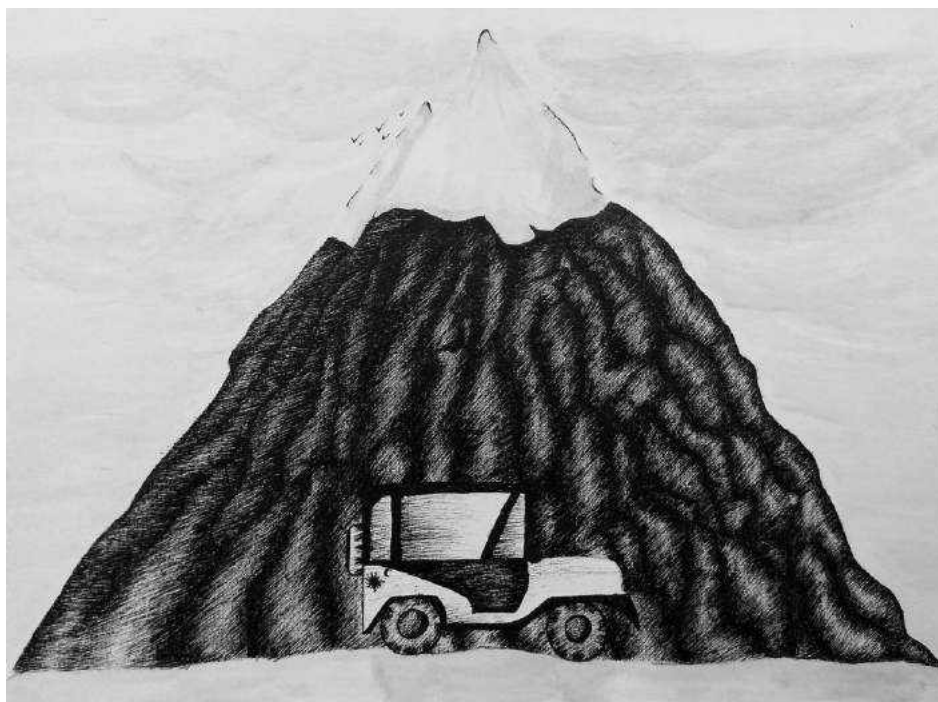
Antes de entrar para o curso de Artes Visuais a minha primeira inspiração foi meu pai. Como chargista, caricaturista e quadrinhista ele proporcionou oportunidades que me fizeram desenvolver interesse pelo desenho. Além disso, ele e minha mãe sempre me incentivaram a encontrar soluções criativas para o que quer que fosse, desde trabalhos escolares até capas de caderno estilizadas com meus próprios desenhos.

Tive um breve contato com a dinâmica do curso de Artes Plásticas durante os anos que meu pai o frequentou, isso e o desejo de me desenvolver tecnicamente no desenho foram aspectos fundamentais para que eu ingressasse na faculdade de Artes Visuais da UFU.

Dentro do curso me identifiquei com diversas disciplinas que auxiliaram no desenvolvimento do trabalho apresentado nessa monografia. A começar pela disciplina de “Criação da Forma”, ministrada pela professora Livia Mara Chaves. Durante um exercício, tivemos de escolher entre um dos conceitos de inter-relação das formas, três figuras geométricas básicas e uma técnica de finalização. A partir disso desenvolveríamos a nossa própria composição.

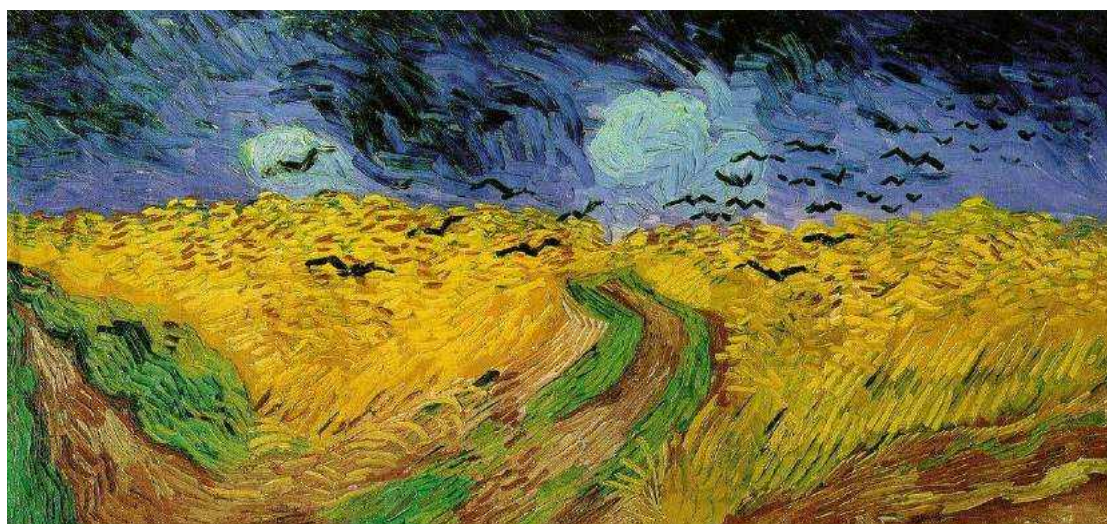
O conceito de inter-relação das formas, usado pelo artista contemporâneo Wucius Wong, diz respeito aos diferentes e inúmeros modos de organizar as formas em uma imagem. Dependendo de como é realizada essa organização, determina-se também o efeito visual de uma imagem. Existem oito principais maneiras de se aplicar inter-relação das formas, são elas: separação; contato; superposição; interpenetração; união, subtração; interseção e coincidência.

A figura 1 a seguir é o resultado das minhas escolhas a partir da proposta apresentada. Tendo escolhido o conceito de superposição, foi a partir das formas geométricas de um triângulo, quadrado e círculo que me baseei para fazer o trabalho. A superposição de objetos em uma imagem é definida por duas ou mais formas que, por aproximação, se cruzam de modo a cobrir uma a outra, assim dando a impressão de que se sobrepõem, ou seja, o efeito espacial sugere que uma figura está na frente ou sobre a outra. Sabendo disso, pensei no cenário em que um Jipe (quadrado) passeia pelas estradas de uma montanha (triângulo). Representando o que seria a “marca” do carro, adicionei a figura de um sol (círculo) próximo à traseira dele, a fim de contemplar a proposta de três figuras geométricas escolhidas.



*Figura 01 - 'A montanha e o Jipe', coleção particular da artista.*

Escolhi a nanquim como técnica de finalização. As linhas gestuais presentes em todo o desenho tiveram inspiração no trabalho de Vincent Van Gogh, artista holandês pós-impressionista. Por mais distintos que sejam os materiais, suportes e técnicas, através da interpretação visual de suas pinturas pude notar o modo como o artista trabalhava as pinceladas e como isso poderia ser aplicado no desenho. As figuras 2 e 3 são exemplos dinâmicos de como o artista produzia suas obras sob esse contexto.



*Figura 02 - 'Campo de Trigo com Corvos', de Vincent Van Gogh.*

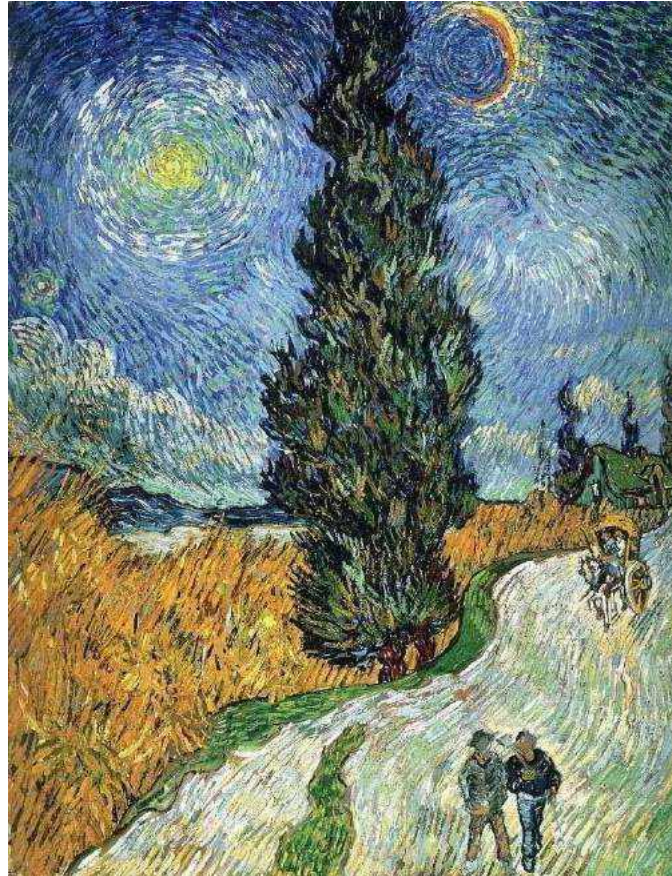


Figura 03 - 'Estrada com Cipreste e Estrela', de Vincent Van Gogh.

A pincelada marcada é uma das principais características presentes na pintura de Van Gogh, através dela o artista compõe cenas que parecem ter vida própria. Os gestos marcados em suas telas trazem a sensação de uma intensa fluidez de movimentos, quase como se o vento estivesse prestes a levar tudo embora.

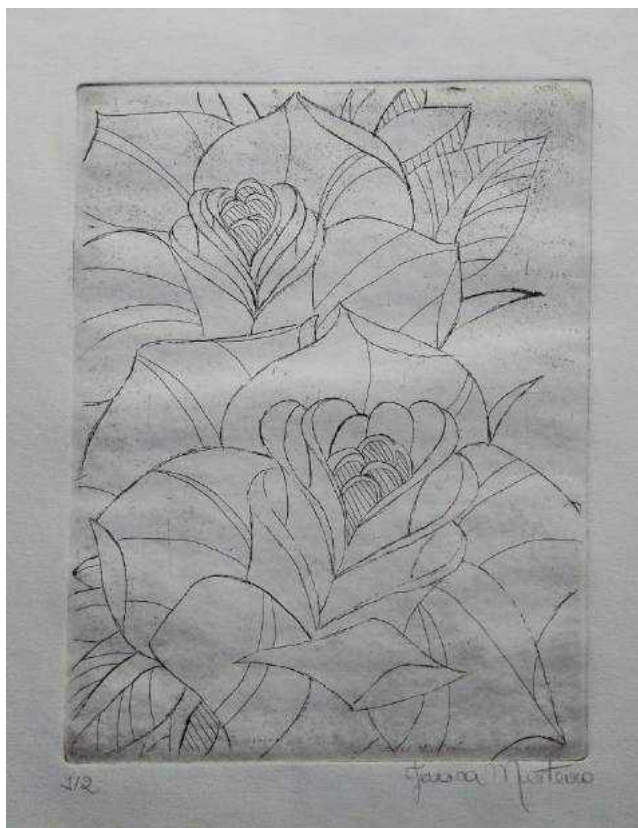
A expressividade, em cada uma dessas pinceladas, traduz os intensos momentos da vida do artista e abre diferentes possibilidades de representação por meio da linha no desenho. Foi tendo essa interpretação como referência que produzi o trabalho da figura 1.

Observando o modo como Van Gogh representava alguns elementos de suas pinturas, como as folhagens e os campos, por exemplo, notei ser possível trabalhar a textura utilizando a linha como recurso. A justaposição dessas linhas, combinada ao movimento gestual, me permitiram trabalhar a textura e volume das rochas. No decorrer desta monografia mencionarei outras disciplinas que me auxiliaram a aprimorar essa técnica.

Como é o caso da disciplina de Gravura em Metal, ministrada pela professora Márcia Franco durante o segundo semestre de 2016. A gravura de ponta seca foi um dos métodos apresentados por ela, com um objeto pontiagudo faz-se vincos em uma placa de cobre ou latão, que mais adiante se torna a matriz do desenho a ser impresso em folha de papel.

Forma-se uma composição através da disposição dos sulcos sobre a chapa de metal, ou seja, a forma, a luz e a sombra do desenho são obtidas pela quantidade de linhas dispostas sobre a matriz. Quanto mais linhas aglomeradas, mais escuro esse local será, pois no processo de entintagem da matriz a tinta se aloja nos vincos formados e ao realizar a impressão os contrastes são definidos.

Sabendo desse processo, o primeiro projeto que fiz para a disciplina é composto somente por linhas finas e pouco contraste, veja a figura 4.



*Figura 04 - 'Floral', coleção particular da artista.*

Insatisfeita com esse primeiro resultado, busquei entender de modo mais prático a técnica. Fiz alguns testes de sobreposição de linhas, utilizei diferentes pontas secas como pontas de caneta, faca de cozinha, estiletes, agulhas e etc. Mas foi conversando com um amigo da turma e analisando o processo dele, que consegui ter maior compreensão. Percebi que o método de gravar em metal se assimilava muito ao de desenhar com a caneta nanquim sobre o papel e que as linhas gestuais poderiam mais uma vez me auxiliar.



Figura 05 - 'Busto Feminino', coleção particular da artista.

Sabendo desses detalhes e me baseando nos testes práticos que realizei, produzi o trabalho da figura 5. Através da aproximação das linhas defini um delineado intenso para a figura, bem como a utilização das linhas gestuais e sobrepostas para dar contraste e movimento aos fios de cabelo. Cheguei à conclusão de que isso traria um resultado mais interessante após observar o trabalho de um colega de turma. No trabalho em questão, a direção e quantidade de linhas feitas na gravura, definiam a intensidade do brilho e a sombra nas figuras representadas em seu projeto. Isso me fez lembrar do trabalho na figura 1, realizado no segundo período do curso, mas que me ajudou a solucionar questões num momento posterior.

Por meio dessa experiência notei que relacionar as disciplinas e técnicas trouxeram como resultado trabalhos únicos, que corresponderam não somente às propostas apresentadas, mas também os meus anseios como artista.

Pude colocar em prática essa nova percepção através do concurso de gravuras da "Ibema Papelcartão", uma empresa nacional voltada para a produção sustentável de papeis. O concurso foi indicado pela professora Márcia Franco, que além de ter ministrado as aulas de Xilogravura e Gravura em Metal, como já mencionado, também me auxiliou na participação dele.

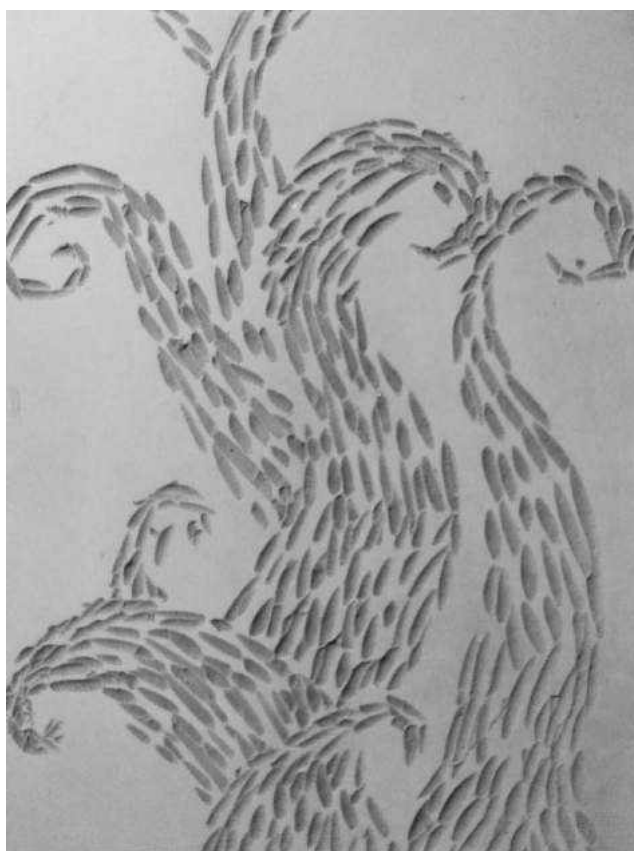
A proposta do concurso é voltada para estudantes do ensino superior e de escolas de artes gráficas de todo o país. Os participantes devem produzir trabalhos autorais que se enquadrem dentro de alguma das técnicas da gravura, no meu caso escolhi a linóleo gravura. A produção do meu trabalho para o concurso foi realizada durante as férias, e por ter tido aulas de Xilogravura no semestre anterior, imaginei que a linóleo



gravura seria a técnica mais indicada para o meu projeto, afinal a madeira era uma opção de material muito rígido e não me permitiria trabalhar com a liberdade que o linóleo ofereceu. As técnicas se assemelhavam e foram apresentadas conjuntamente durante a disciplina de Xilogravura, na época utilizamos somente a madeira, então seria apenas uma questão de me adaptar ao material.

A escolha pelo linóleo havia sido positiva, pois a minha proposta foi uma adaptação do trabalho “A Montanha e o Jipe”, figura 1. A fim de testar novamente a gestualidade como técnica na representação figurativa, só que dessa vez por meio da gravura.

Para dar início ao processo de produção, decidi realizar alguns testes com as goivas, primeiramente para entender o tipo de corte que cada uma delas daria. A imagem abaixo, figura 6, mostra o teste da goiva escolhida para representar a nevasca que cai do céu e permeia os arredores da montanha.



*Figura 06 - Matriz teste número 1, coleção particular da artista.*

Foi possível notar que a mudança de direcionamento dos cortes na matriz poderiam formar figuras e movimento sem que necessariamente tivesse uma linha delimitando tudo. Para mim isso se assemelhou muito ao mesmo processo que Van Gogh utilizava em suas pinturas. A fluidez e formato de um objeto, como as folhagens de uma árvore, por exemplo, é determinada pela direção que o artista definia para cada pincelada.

O segundo teste, fiz com o objetivo de entender se seria possível reproduzir as mesmas texturas na montanha, presentes no desenho original, figura 1. A goiva utilizada tem o formato da ponta de uma faca, isso possibilitou realizar finos cortes

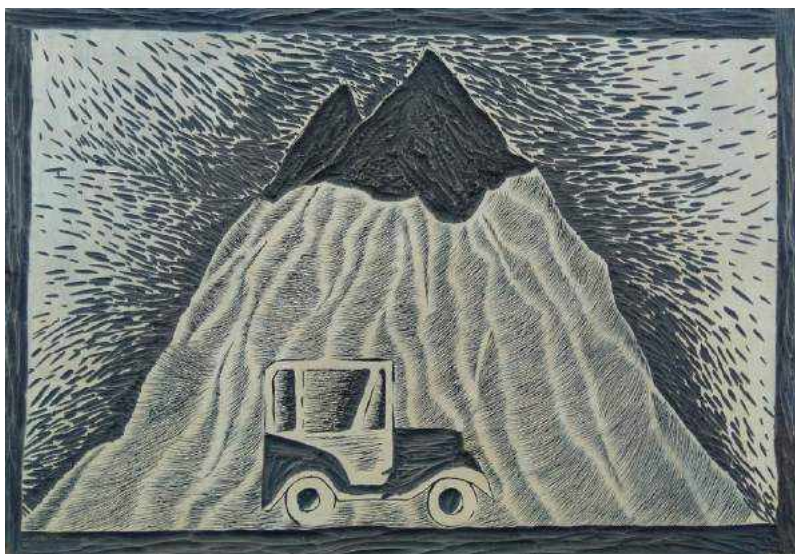
que, quando próximos ou sobrepostos, formam o efeito de texturização das rochas, veja na figura 7 um exemplo do resultado obtido com o teste.



*Figura 07 - Frame da matriz teste número 2, coleção particular da artista.*

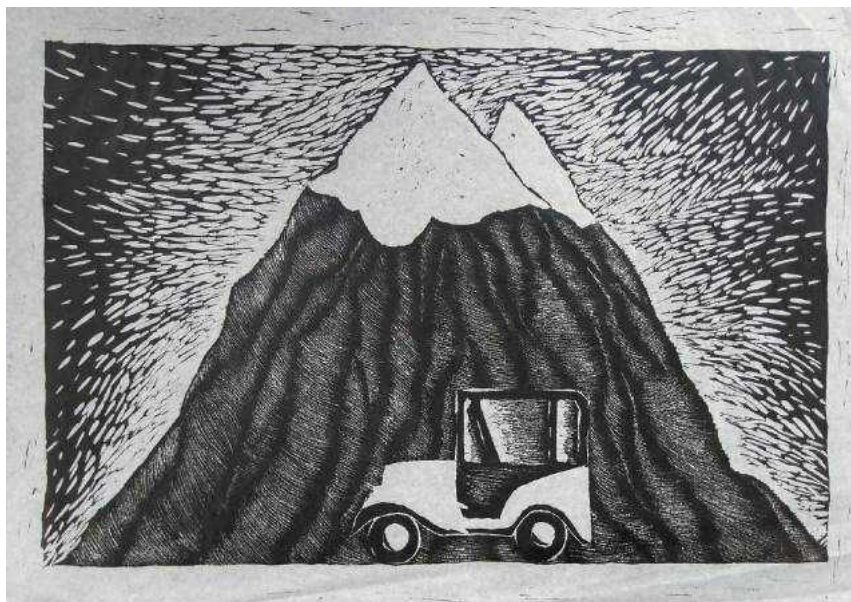
Foi a partir dessas experimentações que a minha escolha pelo linóleo se firmou positivamente, pois a maciez do material, se comparado à madeira, é muito maior, o que possibilitou realizar esse tipo de trabalho com texturização por meio das linhas curvas.

Veja na figura 8, esse foi o resultado da aplicação dos experimentos realizados, mas dessa vez, sobre a matriz original para o projeto do concurso.



*Figura 08 - Matriz de Xilogravura para o concurso Ibema, coleção particular da artista.*

Busquei unir as técnicas da Xilogravura somadas às minhas experimentações, para garantir o resultado mais próximo do desenho original. Isso porque quis testar e levar em consideração a minha ideia de que ao unir diferentes métodos e disciplinas os resultados dos meus trabalhos seriam interessantes. Sempre houve em mim uma vontade de explorar as possibilidades dentro de cada oportunidade que o curso oferece, mas sem segregar e sim provocar um diálogo entre os meus interesses e projetos apresentados.



*Figura 09 - 'A montanha e o Jipe II', coleção particular da artista.*

O resultado conseguido com a impressão final do trabalho está apresentado na figura 9, o conjunto de linhas que formam a textura das rochas e dão a impressão de volume, bem como contraste, foram feitas me baseando no mesmo processo que já havia utilizado na nanquim sobre papel. Já para a representação de uma tempestade de neve, que compõe o cenário ao redor da figura principal, considerei os testes realizados da figura 6 e houve principalmente inspiração nas pinceladas gestuais de Van Gogh, que em muitas das suas obras surtiam um efeito de movimentação caótica num cenário.

O concurso me deu um pouco mais de experiência dentro da gravura, o que me empolgou a fazer o Ateliê de Xilogravura no segundo semestre de 2018. O projeto apresentado pelo professor Carlos Eduardo Mineirão, gravurista e professor do ateliê naquele semestre, foi de que desenvolvêssemos um trabalho que seria publicado em formato de livro de artista. Cada um de nós escolheríamos uma composição própria e um modo de representá-la, seja por meio das cores, utilizando degrados ou mesmo o tradicional preto da xilogravura. Eu, que ainda me sentia tímida a experimentar cores, decidi por desenvolver um projeto que explorasse novamente o corte da goiva, tendo por base as experiências anteriores.

Usando novamente a pincelada de Van Gogh e me inspirando em seu quadro “Noite Estrelada”, montei a composição abaixo, figura 10.



*Figura 10 - Matriz para o Ateliê de Xilogravura, coleção particular da artista.*

A imagem conta com a representação de quatro fontes de luz, o poste no centro, e outras três, cuja definição é indeterminada. Quis explorar esse aspecto da forma para que o observador tivesse a liberdade em decidir se essas fontes de luz seriam outros postes ou mesmo as estrelas, a lua e etc. Por mais que haja quatro elementos diferentes e uma figura central, meu objetivo foi fazer com que a atenção se voltasse para o modo como representei a dispersão de luz de uma fonte luminosa.

Meu modo de interpretar uma obra, como nesse caso o “Noite Estrelada”, me possibilitou mais uma vez a desenvolver um trabalho que tivesse meus interesses e habilidades relacionados e ainda apresentasse um resultado satisfatório à proposta sugerida.

Note na comparação entre as figuras 11 e 12 o modo como busquei representar essa dispersão luminosa dos elementos na gravura e em como Van Gogh representava isso em seu quadro.



Figura 11 - Gravura para o ateliê de Xilogravura, coleção particular da artista.



Figura 12 - 'Noite estrelada', de Vincent Van Gogh.

A figura 11 é o resultado final do trabalho, impresso em papel sulfite 90 gramas e publicada no livro de artista "Ateliê de Xilo: Uma experiência coletiva" – Primeira Edição, conta com um compilado de todos os projetos desenvolvidos pela turma naquele semestre.

## 2.1 - Os primeiros estudos e influências da tatuagem

Até o momento venho apresentando trabalhos e projetos que se sustentaram sobre propostas de professores dentro das disciplinas do curso. Foram momentos que utilizei para compreender as diferentes técnicas e como poderia usar minha interpretação delas para desenvolver meus próprios projetos. Assim, busquei aos poucos alcançar o objetivo que sempre tive em mente para os meus anos dentro da faculdade: me construir como artista e aprimorar meu desenho.

Nos períodos de férias que tivemos, produzi diversos trabalhos que correspondessem aos meus anseios, tendo por objetivo manter a prática do desenho e usar a experiência do curso como base para a criatividade.

Foi num desses momentos que fiz os desenhos abaixo, figuras 13, 14 e 15.



Figura 13 - Sem título, Coleção particular da artista.



Figura 14 - Sem título, Coleção particular da artista.



*Figura 15 - Sem Título, coleção particular da artista.*

Não me recordo ao certo da data desses trabalhos, mas é certo que nesse período a minha vontade por estudar a tatuagem como profissão já havia se manifestado, pois as influências estéticas dela já estavam presentes nesses desenhos. Artistas como Fredão Oliveira e Monique Peres foram os referenciais para mim durante essa época. Abaixo são imagens de trabalhos de ambos, tanto na área do desenho quanto da tatuagem.



*Figura 16 - Trabalho pelo tatuador Fredão Oliveira.*



*Figura 17 - Trabalho pelo tatuador Fredão Oliveira.*



Figura 18 - Trabalho pela tatuadora Monique Peres.



Figura 19 – Trabalho pela tatuadora Monique Peres.

Fredão Oliveira e Monique Peres fazem parte de nichos diferentes da tatuagem, ambos são profissionais da área, porém seus estilos possuem públicos específicos. Enquanto Fredão trabalha com *Blackwork*, traduzido ao pé da letra como trabalho em preto, esse estilo sofreu influências da tatuagem Tribal e Maori<sup>1</sup>. Assim como o nome sugere, a tatuagem *Blackwork* é caracterizada, principalmente, pelo uso exclusivo da cor preta no processo. O uso do pontilhismo e da hachura também são parte das técnicas expressivas presentes nesse estilo.

Já Monique trabalha com o *Neotradicional*, “Neo” que significa novo e “tradicional” relativo à tradição. Isso significa que a tattoo “Neotradi”, como é apelidada, se apropria de características da tatuagem tradicional ou *Old School*, como é mais conhecida. Ambas exploram as cores, mas a gama de possibilidades do *Neotradicional* se expande para além de somente o preto, amarelo, verde, vermelho e azul do *Old School*. O artista do *Neotradicional* também explora diferentes temáticas e incrementa o uso do pontilhismo em seus trabalhos, algo que não ocorre na tatuagem tradicional.

Por mais que sejam estilos diferentes, a linguagem de expressão é a mesma, a tatuagem. E saber que cada uma delas se desenvolveu de origens diferentes e possuem inspirações em técnicas como o pontilhismo e a hachura, me fez apaixonar cada vez mais pela profissão. Eu teria a possibilidade de trabalhar com a área da arte que mais me identifico, o desenho, dentro de uma profissão muito bem difundida no mundo atual.

---

<sup>1</sup> Conhecidos como uns dos métodos e estilos mais antigos de tatuagem, o Tribal e o Maori tem origem na Nova Zelândia, onde os nativos daquele lugar usavam a tattoo como meio de marcar os integrantes de sua tribo, suas histórias, habilidades e até status entre eles.



A princípio a maior inspiração que tive de Fredão Oliveira e Monique Peres, foram as características visuais de seus trabalhos, como as figuras femininas, o uso de linhas expressivas e orgânicas juntas, e principalmente, o uso da tinta preta do *Blackwork* de Fredão. Desenvolvi muitos trabalhos nesse sentido com o objetivo de estudar o desenho de tattoo, a exemplo das figuras 13, 14 e 15, mas a vontade que tive em usar as cores, por estar cada vez mais em contato com tatuadores como Monique Peres, me motivaram a fazer testes nesse sentido. Dentre todos eles, o que mais me agradou foi a união do vermelho, preto e branco.

Foi a partir desse processo mútuo de aprendizado nas Artes Visuais e na tatuagem, que decidi enfim escolher a profissão como carreira e me desenvolver como artista tatuadora. Portanto, me propus a dar continuidade nos estudos da tatuagem e seu desenho, mas me desdobrando na descoberta de um estilo próprio, que me diferenciasse enquanto artista que sou.

## Capítulo 2

### A pesquisa prática em busca de uma identidade própria

É com esse novo objetivo em mente que trabalhei no desenvolvimento dessa monografia, sendo esse capítulo dedicado inteiramente ao processo prático e teórico da minha pesquisa. Dividido por subcapítulos, cada qual dedicado a um desenho, discorro sobre o meu processo de criação e suas particularidades, como referências artísticas e técnicas escolhidas, por exemplo.

Um dos primeiros desafios ao propor descobrir a minha identidade visual foi o de filtrar as ideias. Com muito em mente para pensar e muita informação para utilizar, decidi que o primeiro passo seria unir todos os trabalhos já desenvolvidos, dentro ou fora do curso, encima da minha mesa de estudos. Com uma ampla visão de tudo pude realizar uma curadoria entre os projetos que mais gostava e/ou me identificava.

Através desse exercício notei que apareciam características que eram recorrentes em quase todos eles, então o próximo passo foi elencar todas essas similaridades. Com papel e caneta em mãos, listei técnicas, temas e gostos que eram parte das influências que recebi nas Artes Visuais, dos meus estudos sobre tatuagem e da bagagem cultural que adquiri ao longo do tempo. Abaixo, exemplifiquei algumas das principais características que apareceram.

- Pontilhismo;
- Hachura;
- Figura feminina;
- Gravura;
- Gestualidade;
- Filme\Cinema;
- Literatura;
- Cultura popular.

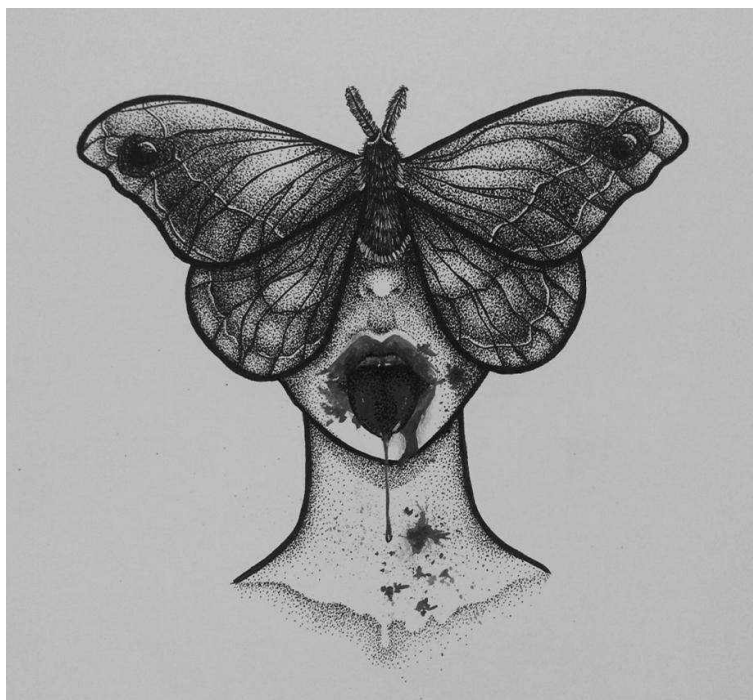
Além disso, havia uma vontade que surgira desde as aulas de Pintura, utilizar as cores para aumentar a expressividade dos meus trabalhos. Algo que se intensificou através do contato que tive com tatuadores que exploram isso em suas tatuagens, como mencionado no capítulo anterior, uma dessas influências foi a Monique Peres. Porém, por estar em busca dessa identidade própria, decidi que realizaria testes para descobrir algo que me agradasse, dentre todos eles, a cor que mais se equilibrava com o preto e o branco (do suporte) foi o vermelho.

## 2.1 - Experimentações com a cor



*Figura 20 - 'A Ensurdecadora Cegueira', coleção particular da artista.*

Depois de algumas tentativas em fazer trabalhos inteiramente em nanquim, como os mencionados no primeiro capítulo dessa monografia (figuras 13,14 e 15), foi nesse desenho que me permiti arriscar incluir a cor vermelha. Teste esse, que veio acompanhado de uma vontade de experimentar novos materiais, além do uso de cores em meus desenhos. Afinal, somente o preto já não estava conseguindo atender ao que eu queria. Como pode ser visto na página a seguir, figura 21, o resultado não é o mesmo.



*Figura 21 - Imagem editada do trabalho “A Ensurdecedora Cegueira”, por Jessica Monteiro.*

Durante o processo de finalização desse trabalho, me vi imaginando como me aproximaria do vermelho sangue que tanto desejava. Como já tinha conhecimento e experiência com as cores disponíveis da tinta acrílica, por ter trabalhado com ela nas disciplinas e no Ateliê de Pintura, ministradas pela professora Ana Duarte, decidi testar uma mistura entre as cores Carmim, Amarelo e Terra de Sienna Queimada<sup>2</sup>. Tendo acertado na mistura das cores, parti para a sua aplicação sobre o desenho.

Em alguns momentos, vi a necessidade de diluí-la em água para que pudesse alcançar o aspecto de mancha e transparência do sangue. A princípio tive receio que a acrílica em contato com a nanquim, cuja composição é à base d'água, pudesse causar manchas indevidas pela umidade, por isso tive cuidado de mantê-las a uma distância segura no decorrer do processo.

A escolha do vermelho como segunda cor predominante em meus trabalhos aconteceu por duas razões, sendo a primeira, o equilíbrio apresentado entre a combinação dela com as cores preto e branco (do suporte). E a segunda foi que com as experiências anteriores, notei que o vermelho não só atende às minhas expectativas de desenvolver trabalhos mais expressivos, mas também me permite ter criações que abordam temáticas que gosto, como o terror e horror, por exemplo. Alguns elementos presentes nesses dois gêneros, como o sangue, a lua vermelha e o fogo, possibilitam explorar a cor para além do seu caráter visual e proporcionar aos meus trabalhos o teor significativo e expressivo que tanto busco.

Por si só o vermelho carrega uma gama de significados, ele pode representar aspectos abstratos, como as emoções, desde o amor até a ira, e é também utilizado

---

<sup>2</sup>Nomes apresentados na embalagem da tinta.

como meio figurativo para indicar cuidado, pare ou atenção, como nos sinais de trânsito, por exemplo.

É uma das cores mais fáceis de encontrar na natureza, a exemplo da pré-história, que o homem utilizava do ocre moído nas pinturas corporais, devido o efeito vermelho que ele traz. Mesmo nas pinturas rupestres o vermelho é uma das cores predominantes junto com o preto do carvão e o branco, veja a figura 22 como exemplo. É uma cor encontrada em insetos, como o Kermes<sup>3</sup>, e plantas, como é o caso da raiz de Garança, uma planta originária do Mediterrâneo.



Figura 22 – Pintura Rupestre situada na caverna “Cueva de las Manos” na Argentina.

Como já mencionado, a cor vermelha é associada aos mais diversos significados, dando a ela uma certa ambiguidade, pois em algumas culturas pode ser encarada como sinal de prosperidade, amor e paixão, já em outras sacrifício, destruição e pobreza.

O vermelho é, supostamente, a primeira cor a ser percebida e nomeada pelo homem e uma das mais expressivas, seu cumprimento de onda faz com que ela seja a primeira a ser reconhecida pela visão humana, por isso também é uma das cores mais populares entre as pessoas.

Creio que esses aspectos marcantes e positivos podem também ter ajudado, mesmo que inconscientemente, minha escolha pelo vermelho, isso e as várias influências artísticas que mencionarei a seguir.

---

<sup>3</sup> Um tipo de pulgão, que ao passar pelo processo de secagem e maceração, produz um pigmento avermelhado e que é utilizado no tingimento de tecidos e também na indústria alimentícia como corante para alimentos.



Figura 23 – Trabalho feito pela tatuadora Marcela Alves.



Figura 24 - Trabalho feito pela tatuadora Marcela Alves.

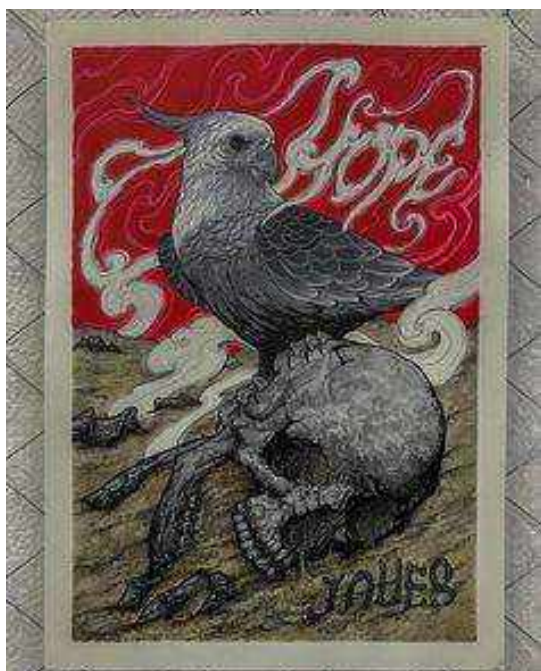


Figura 25 – Trabalho feito pelo tatuador Angelo Jolies.



Figura 26 – Trabalho feito pelo tatuador Angelo Jolies.

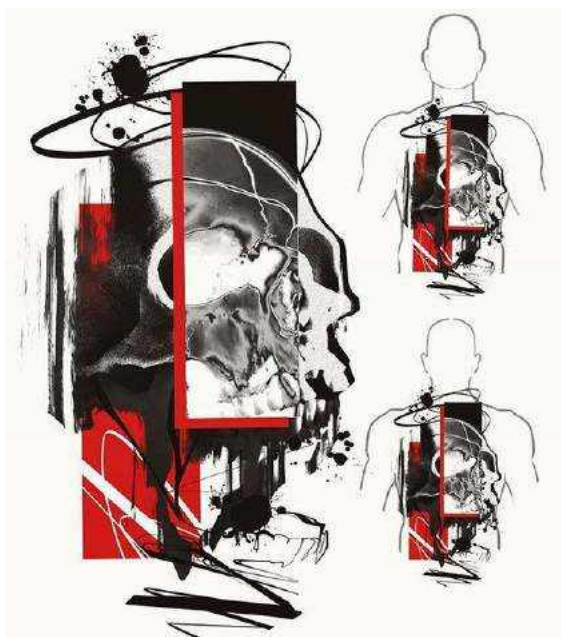


Figura 26 – Trabalho feito pelo tatuador Phellipe Rodrigues.



Figura 27 – Trabalho feito pelo tatuador Phellipe Rodrigues.

As imagens 23 a 27 são trabalhos realizados por tatuadores que conseguem incluir o vermelho como elemento complementar de suas composições, por isso são referência para mim na tatuagem. Mais uma vez, apesar de estilos diferentes, todos possuem algo em comum, a tatuagem como meio de expressão para as suas respectivas artes.

Os dois primeiros exemplos que referencio são da tatuadora Marcela Alves, a artista trabalha em São Paulo e possui um estilo próprio. Ela assim como os dois outros artistas aqui mencionados, Angelo Jolies e Phellipe Rodrigues, exploram o vermelho e seu equilíbrio entre o preto e o espaço vazio da pele, que no suporte seria o branco do papel. Outras similaridades entre os três artistas, que se relacionam diretamente com as influências que tive, é o desenvolvimento de trabalhos com temáticas obscuras e bizarras. Elementos como caveiras, o sangue e o forte contraste das sombras aparecem frequentemente nos desenhos desses artistas e foi algo que incorporei para os meus próprios. Essas influências logo dialogaram com os meus anseios de produzir trabalhos expressivos com temáticas que envolvesse os gêneros do terror e horror.

Apesar de estilos diferentes, Marcela possui o próprio campo imagético assim como Angelo, mas Phellipe Rodrigues trabalha suas tatuagens dentro do estilo *Trash Polka*<sup>4</sup>, cujas características se baseiam em trabalhar uma mistura entre realismo, inspirações cotidianas e arte de rua, como o pixo e o grafite. Além de frases desconexas e o uso dos espaços “em branco” da pele, o *Trash Polka* deve ser exclusivamente representado nas cores preto e vermelho.

Outra influência que tive no desenvolvimento desse desenho, foi a tatuagem *Old School*, já mencionei sobre ela no capítulo anterior, mas abordando esse estilo com mais profundidade encontramos algumas características que, sob meu olhar e vivência na tatuagem, se revelam presentes no desenvolvimento da minha identidade visual.

---

<sup>4</sup> Estilo criado por dois artistas alemães e residentes do estúdio “Buena Vista Tattoo Club.

O estilo *Old School* ou tradicional tem origem nos Estados Unidos através do marinheiro apelidado Saylor Jerry, que conheceu a tatuagem em uma de suas viagens pelo exército e acabou se apaixonando pela arte. O *Old School* se caracteriza principalmente pelas linhas grossas e pretas no entorno do desenho e a presença majoritária das cores azul, amarelo e vermelho<sup>5</sup> nas composições. Os temas mais abordados pelo estilo fazem parte do cotidiano dos marinheiros, como navios, ancoras, andorinhas e o próprio mar. Outro tema bastante trabalhado, e ainda popular nos dias de hoje, é a representação da figura feminina através das *Pin-ups*<sup>6</sup>.

Veja a seguir alguns exemplos de tatuagens *Old School*.



Figura 28 – Trabalho feito pelo tatuador Bob Forttuna.



Figura 29 – Trabalho feito pelo tatuador Gustavo Silvano.

---

<sup>5</sup> A baixa variedade dos pigmentos para tatuagem é um fator predominante para a paleta limitada do Old School, exigindo dos artistas maior criatividade ao misturar as tintas para criar diferentes tons.

<sup>6</sup> As Pin-ups originaram-se nos anos 40 como fotos de mulheres em poses inocentes e ao mesmo tempo sensuais. Essas fotografias eram bastante populares entre os marinheiros da época, que as carregavam e penduravam nas paredes dos navios, por isso sua popularidade também na tatuagem.





Figura 30 – Trabalho feito pelo tatuador Jotapê.



Figura 31- Autor desconhecido.

As linhas grossas, conhecidas na tatuagem como *bold line* que em tradução livre significa linha em negrito, e a presença marcante da figura feminina são as principais influências que absorvi desse estilo. Veja na figura 32 uma comparação de um desenho bastante popular no *Old School* e o trabalho que desenvolvi usando o estilo como referência.



Figura 32 - Autor Desconhecido.



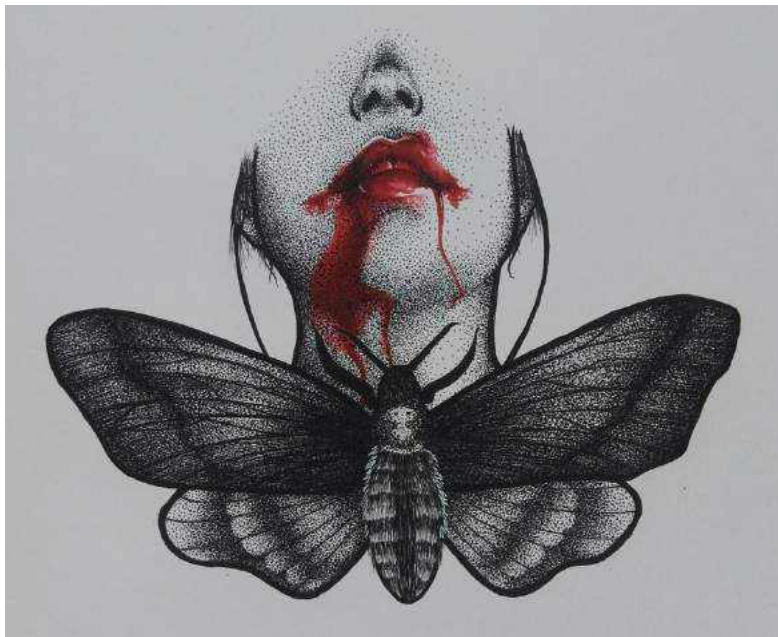
Figura 33 – “A ensurdecadora Cegueira”, coleção particular da artista.

“A Ensurdecadora Cegueira” foi o primeiro desenho desenvolvido para a parte prática do TCC. Nele tomei a decisão de fazer testes com as informações elencadas através

do exercício de observação dos trabalhos anteriores. A primeira escolha que tomei foi de definir uma temática para ele e me permitir trabalhar sem limitações ou julgamentos, ou seja, trazer para a prática uma liberdade que unisse os conhecimentos que adquiri no curso aos gostos de uma bagagem cultural adquirida fora dele. Foi pensando nisso que defini uma segunda lista, mas dessa vez, uma que elencasse outros aspectos que gostaria de incluir nos trabalhos. Imaginei que isso daria mais força ainda para a descoberta da identidade que tenho buscado.

- Trazer influência de quadrinhos, mangás, filmes preferidos e artistas da tatuagem;
- Continuar a trabalhar o vermelho;
- Desenvolver desenhos com a temática do terror e horror;
- Explorar a ilustração científica;
- Aprofundar-me na técnica de hachurado.

## 2.2 - A ilustração científica como referência



*Figura 34 – Sem Título, coleção particular da artista.*

Ao produzir esse trabalho, note que a cor vermelha permanece firme representando o sangue, elemento esse que, quando presente em meus desenhos, transforma a intencionalidade deles para algo mais obscuro, aterrorizante e misterioso, possibilitando a abordagem de temas inspirados nos gêneros do terror e horror que tanto desejo ter no trabalho prático dessa monografia.

Ao abordar novamente a representação de um inseto na criação desse trabalho, como na figura 20, procurei executar o que já havia feito na matéria de Estudos Avançados, disciplina ministrada pelo professor João Agreli, durante o sétimo período e que decidi usar como inspiração para produções que contam como referencial a Ilustração Científica. Através das aulas de Estudos Avançados, cuja proposta era desenvolver desenhos de observação de insetos, adquiri um gosto pela técnica, isso me fez querer aprender um pouco mais sobre ela e aplicá-la nos trabalhos aqui apresentados.

A Ilustração Científica trata-se de uma técnica utilizada para auxiliar pesquisadores a comunicar de modo visual informações como a taxonomia de animais e vegetais. É uma ferramenta utilizada ainda hoje, mesmo com o advento da fotografia, pois o método tradicional de se ilustrar com grafite, nanquim e aquarela é um modelo pedagógico interessante de se explorar.

Para se ilustrar cientificamente é necessário que haja fidelidade à forma representada, mas que também tenha criatividade e olhar sensível. É preciso que haja o olhar meticuloso e atento de um artista que também é cientista. Por ser um método de aprendizagem e divulgação, a Ilustração Científica conta com a expressividade artística, para que haja a qualidade estética, e coerência com a realidade, para que seja possível a interpretação de qualquer público que a observa.

Veja abaixo exemplos de Ilustrações Científicas reproduzidas por artistas da área.

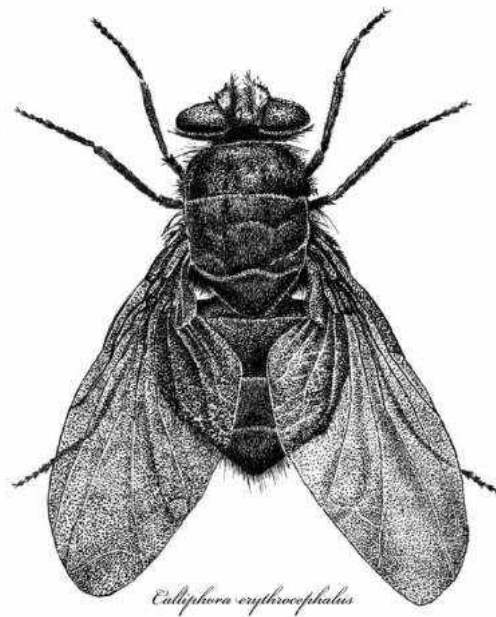


Figura 35 – Autor Desconhecido.

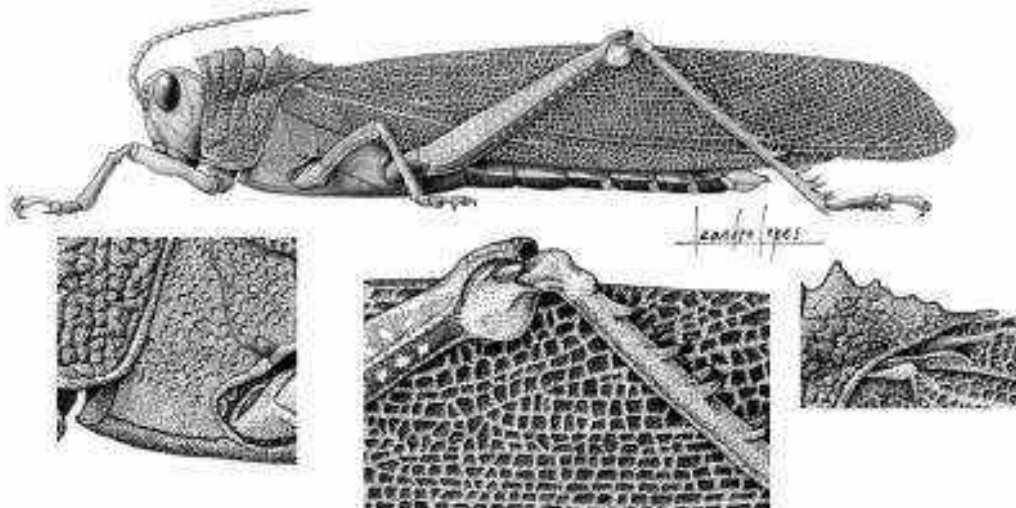
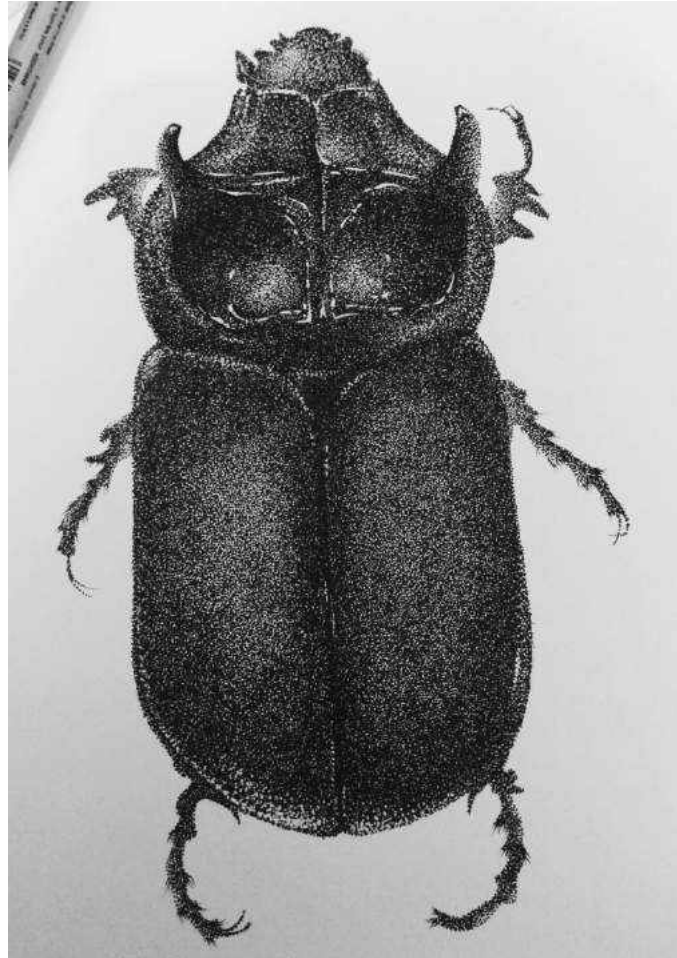


Figura 36 – Ilustração Científica feita pelo artista Leandro Lopes.

Na disciplina de Estudos Avançados, os primeiros trabalhos produzidos foram de observação de insetos. Tivemos de escolher um dos exemplares conservados e disponibilizados pelo departamento de Biologia da UFU, fotografá-lo e reproduzir em escala A4 todos os detalhes possíveis daquela espécie. Minha escolha foi por um besouro “rola-bosta”, pois queria trabalhar com o pontilhismo em alto contraste do preto com pequenos reflexos de luz na “carapaça” do inseto, veja a figura 37.



*Figura 37 – 'Ilustração Científica número 01', coleção particular da artista.*

Tendo por base as experiências que eu tive na disciplina, decidi que investiria um pouco mais de tempo e dedicação a reproduzir outros desenhos que seguissem esse mesmo conceito, visto que ainda tive vontade de usar a Ilustração Científica como aporte. O primeiro teste veio com a figura 20 e, logo após, já no desenho da figura 34 fui em busca de outras espécies que ainda não havia tido contato, já que a mariposa utilizada na figura 20 foi um dos exemplares que emprestamos da UFU.

Porém, sem acesso direto ao exemplar de uma borboleta-caveira para fotografar, espécie representada na figura 34, recorri à internet, mais especificamente a plataforma e aplicativo de imagens Pinterest. E foi em uma dessas buscas, que vi a necessidade de saber a nomenclatura dos insetos, a fim de objetivar a pesquisa e conseguir a referência certa.

A procura por referencial de imagens na internet facilitou no desenvolvimento dos meus trabalhos, algo que não se mostraria possível no modo tradicional de se fazer ilustração científica. Procedimento em que é necessário o contato direto do artista com o animal a ser desenhado, a fim de manter fidelidade e clareza sobre a sua taxonomia. Algo que não necessariamente busco para os meus desenhos, pois não tenho a intenção de representar fielmente a imagem de um inseto, por exemplo; mas sim usar a ilustração científica como uma fonte de referência.

Essa busca referencial somada à liberdade artística de representação torna possível a criação e fortalecimento do meu cenário imagético, ou seja, a poética do meu desenho.

Artistas como Ju Linhas, Laressa das Flores e Gabriela Arzabe trabalham com a Ilustração Científica como referencial e acabam por se tornarem excelentes inspirações para mim no mundo da tatuagem. Cada uma trabalha na tatuagem com representações de elementos naturais como flores, insetos e folhagens, porém dentro de suas próprias características estéticas, cada uma com a sua própria personalidade expressa através dos trabalhos, veja a seguir.



*Figura 38 – Trabalho feito pela tatuadora Ju Linhas.*



*Figura 39 – Trabalho feito pela tatuadora Ju Linhas.*



Figura 40 – Trabalho feito pela tatuadora Laressa das Flores



Figura 41 – Trabalho feito pela tatuadora Laressa das Flores.



Figura 42 – Trabalho feito pela tatuadora Gabriela Arzabe.



Figura 43 – Trabalho feito pela tatuadora Gabriela Arzabe.

A tatuagem inspirada na Ilustração Científica, é definida muito mais pelo tema do que pelo estilo em si, pois tatuadores que trabalham com a Ilustração Botânica, como também é conhecido esse tipo de tatuagem, exploram técnicas de Black Work, Aquarela, Engraving<sup>7</sup>, Pontilhismo e etc., ou seja, o estilo é livre, mas com uma temática pré-definida e baseada nos processos de Ilustração Científica.

<sup>7</sup> Estilo de tatuagem que tem por objetivo emular as técnicas de gravura, como a Gravura em Metal e a Xilogravura.

### 2.3 – Fotografia Referencial

Quando não consigo alguma referência pictórica através de pesquisas na internet, busco desenvolvê-las por mim mesma com aporte da fotografia por celular. Se procuro por uma imagem de uma mão cujo sangue escorre entre os dedos indicador e anelar, pode ser que não consiga referência por conta da especificidade da procura. Assim, faço a mim mesma de referência para os trabalhos. No exemplo citado acima, do sangue que escorre pelos dedos, o processo pode ocorrer da seguinte forma: uso tinta guache dissolvida em água, de modo a se aproximar o máximo possível da consistência do sangue. Logo em seguida, a escorro pelos dedos, de modo que se aproxime ao máximo do que imaginei para o desenho. E assim, ao posicionar a mão da forma desejada, faço o registro fotográfico, veja a seguir as fotografias do exemplo citado.



*Figura 44 – Registro fotográfico feito pela artista.*



*Figura 45 - Registro fotográfico feito pela artista.*

Dei o nome de “Fotografia Referencial” para esses registros, cujo objetivo é substituir a presença de um modelo vivo para o desenvolvimento das minhas referências, já que não é tão prático ou mesmo possível ter um modelo a minha disposição. A fotografia em união aos princípios de “Modelo Vivo”, que aprendi durante as aulas do professor Gastão da Cunha Frota, possibilita estudos de anatomia, proporção, luz e sombra, etc., de modo prático. Veja na figura 46 como posso, por exemplo, estudar as noções de luz e sombra através da Fotografia Referencial e desenvolver desenhos que tenham mais coerência com a realidade.





*Figura 46 - Registro fotográfico feito pela artista.*

Nessa fotografia utilizei uma vela como fonte de luz em um ambiente completamente escuro, isso me ajuda a ter percepção sobre luz e sombra através da observação do cenário montado por mim. Podendo mover a vela de lugar, consigo entender sobre a disposição da sombra em relação à luz e assim reproduzir no desenho o contraste necessário para transmitir o que quero.

Nesse processo descobri também a possibilidade de fazer de mim mesma a fonte de referência, não apenas para a anatomia e movimentação corporal, bem como para inspiração de novos desenhos. Pois, em alguns momentos me vi presa na busca por referências prontas. Desde então comecei a observar a mim mesma e meus movimentos, como cada um deles poderia vir a se tornar um desenho em potencial. Por exemplo, o esticar da pele abaixo dos meus olhos para passar lápis de maquiagem, transformou-se em uma mão, que através do mesmo movimento referencial, revela um olho que chora sangue. Veja o desenho da figura 47.



*Figura 47 - “Visão entorpecida pelo rubro”, coleção particular da artista.*

Esse método desenvolvi através das necessidades que foram surgindo ao longo da pesquisa para a monografia, não busquei premeditadamente por referências ou mesmo influências para ela. Como artista busquei solucionar um problema e atender a uma demanda pessoal, utilizando de métodos aprendidos no curso, como a Fotografia e as noções de Modelo Vivo, de modo a aprimorar o meu desenho.

Porém, parte da inspiração para desenvolver esse projeto da figura 47, veio de um mangaká<sup>8</sup> muito importante no cenário da cultura japonesa. Junji Ito é um autor de histórias em quadrinhos japonesas, mais conhecidas como Mangás, de terror. Suas obras estão entre as mais conhecidas do gênero e leva inspirações até de H.P. Lovecraft. O seu estilo único e macabro de representar cenários e personagens são alguns fatores que mais me chamam a atenção, suas histórias são surpreendentes e aterrorizantes.

Os Mangás levam finalização em tinta nanquim, por isso é uma das minhas maiores fontes de referência, o modo como cada artista finaliza suas criações e apresenta soluções de contraste, luz e sombra ou mesmo o modo como cada um trabalha diferentes texturas é algo que sempre me fascinou como consumidora dessa arte. Sinto-me extremamente atraída pela estética dos mangás e Junji Ito tem o cenário imagético que mais se encaixa no que mais me identifico. Veja a seguir uma imagem de uma de suas obras mais conhecidas, Uzumaki, e que me inspirou a produzir o desenho aqui apresentado.

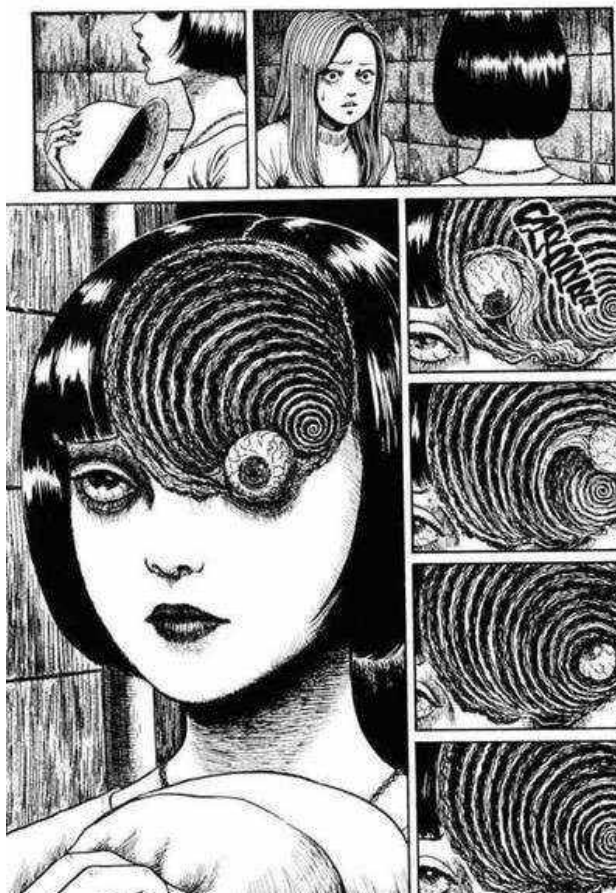


Figura 48 – Imagem retirada da obra 'Uzumaki' do artista Junji Ito.

<sup>8</sup> Nome dado à profissão de artistas que escrevem e desenharam os quadrinhos japoneses.

A premissa da história é no mínimo bem diferente do que estamos acostumados a ler nos quadrinhos. Tudo gira entorno de uma maldição que assola a cidade de Kuzôzûcho em que os habitantes começam a ficar obsecados por objetos com formatos de espirais (conchas caracóis, redemoinhos e padrões) e acabam por morrer misteriosamente. Os personagens principais motivados pelo horror que toma a cidade, Kirie Goshima e Shuichi Saito, vão em busca de escapar dela com vida.

## 2.4 – Estudo e aplicação do pontilhismo

Tive um desafio desde que optei pela nanquim como principal técnica de finalização dos meus desenhos: como definir o contraste de sombra dos trabalhos, aplicar a luz e a sombra necessários usando apenas as canetas descartáveis?

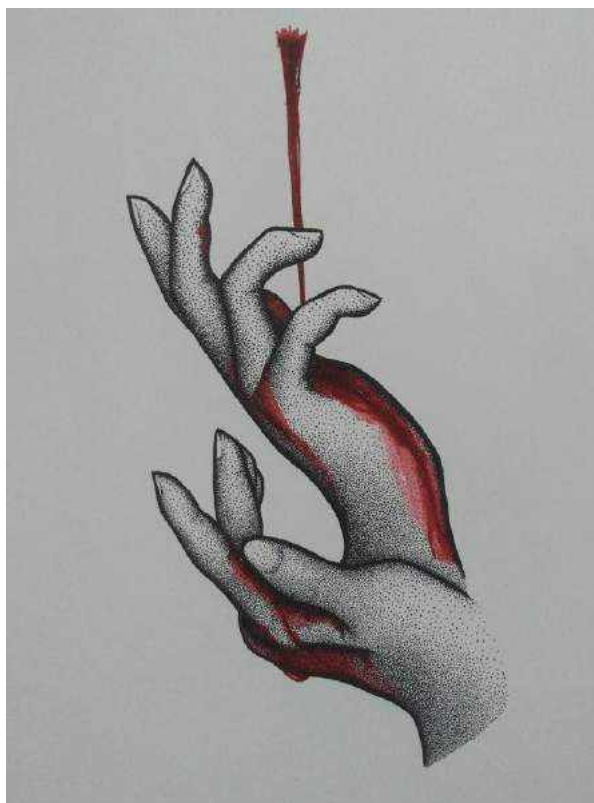
Antes eu optava por misturar as técnicas de nanquim e grafite, já que o grafite possibilita a aplicação das sombras através da técnica de “sfumato”<sup>9</sup>, porém não satisfeita com os resultados que estava obtendo, decidi que queria aprender um meio de usar apenas as canetas em todo o processo. Foi aí que me lembrei de um exercício prático aplicado por um professor de artes na época do meu colegial. Tínhamos que compor desenhos com alguma técnica aprendida durante o bimestre, a proposta era usar somente a técnica escolhida para a finalização do trabalho. Optei pelo Pontilhismo. Na época, as noções de Pontilhismo adquiridas em contraste com a pouca habilidade que eu tinha, não refletiram as expectativas que alimentei sobre o processo. O que acabou me deixando desanimada e prejudicando um possível progresso através da prática.

Ao dar início nos projetos práticos dessa monografia, levando em consideração meus objetivos com a tatuagem, decidi explorar o Pontilhismo para além do que havia feito em Estudos Avançados. Pois imaginei que a técnica me traria a solução para o desafio de substituir o grafite e usar a nanquim em toda a finalização dos desenhos, assim como fiz em trabalhos anteriores. Como quis abordar a representação de figuras humanas, apliquei o pontilhismo sobre a pele, considerando as noções de luz e sombra que já havia adquirido através de outras técnicas como a Pintura e o desenho a lápis/grafite. Os desenhos apresentados até aqui mostraram um resultado satisfatório para uma primeira aplicação após estudos práticos, mas procurei ir um pouco além.

Na tentativa de aumentar o contraste de sombras dos meus desenhos, na figura 49 fiz o teste com a sobreposição dos pontos, visto que com o professor João Agreli aprendemos que a luz e sombra com pontilhismo se constrói por camadas, aos poucos. Com esse teste meu objetivo era uma aplicação mais rápida da técnica, começando do tom mais escuro e ao mesmo tempo construindo, conforme a necessidade, os tons mais claros. Porém percebi que a aglomeração sobreposta dos pontos numa única área pode prejudicar o equilíbrio do desenho e assim causar desconforto aos olhos, a exemplo temos o trabalho abaixo, figura 49. O resultado final do meu teste não foi interessante, por isso não dei continuidade a ele, deixando-o de fora da exposição.

---

<sup>9</sup> Técnica desenvolvida durante o Renascimento pelo artista Leonardo Da Vinci. Caracteriza-se pela construção das camadas de tinta com suaves graduações de tons, buscando ao máximo se aproximar da textura de pele humana. Para isso era necessário um trabalho meticuloso e atento para não deixar à vista as marcas do pincel.



*Figura 49 – Sem título, coleção particular da artista.*

A pesquisa prática sobre o Pontilhismo não estava correspondendo as minhas expectativas, então imaginei que as leituras e entendimento teórico da técnica fariam alguma diferença, ampliando meu entendimento sobre ela e assim me aprimorando. Dei início às pesquisas dentro da história da arte e me lembrei do artista Georges Seurat.

Também conhecido como Divisionismo, o Pontilhismo foi aplicado por artistas franceses neo-impressionistas durante o século XIX, sendo Georges Seurat e Paul Signac seus pioneiros. Diferente de outras técnicas da Pintura, em que o degrade das cores ocorre através da mesclagem da tinta, o pontilhismo consiste na justaposição de pontos para que se forme a imagem sobre a tela. A decomposição tonal da imagem é obtida através da aproximação entre as pinceladas que, ao serem vistas à distância, resultam na mistura óptica<sup>10</sup>, ou seja, as tonalidades e transições de cores se formam na visão do observador.

A seguir, alguns exemplares de obras pontilhistas para melhor entendimento da técnica e da mistura óptica.

---

<sup>10</sup> Fenômeno relacionado à visão que consiste na mistura de cores que acontece na captação da imagem pelos olhos.



Figura 50 - "Estudo para La Grande Jatte", de George Seurat.

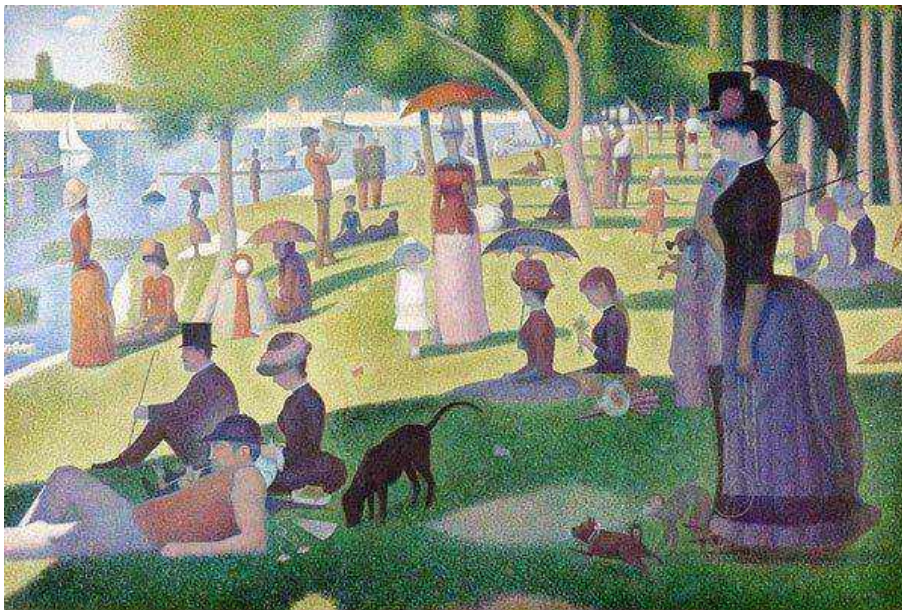


Figura 51 - "Un dimanche après-midi à l'Île de la Grande Jatte", de George Seurat.

Assim, construir o desenho com pontilhismo tornou-se mais fácil através do espaçamento estratégico dos pontos, resultando em figuras de aparência mais uniforme, bem como de contrastes mais interessantes.

Toda a pesquisa prática e teórica me levou a procurar artistas da tatuagem que trabalham com o Pontilhismo. Quis encontrar pessoas em quem eu pudesse me espelhar e identificar, porém boa parte dos tatuadores trabalha no seguimento das mandalas, tema que em um primeiro momento não me interessa explorar. Decidi então que me inspiraria em seus trabalhos como fonte de estudo para entender a aplicação do Pontilhismo na pele.

O modo de utilizá-lo na tatuagem se assemelha a como fazemos no desenho sobre papel. A agulha é como a caneta a nanquim, ponto por ponto é construído o contraste e as sombras do desenho, com a diferença de que é necessário levar em consideração que a profundidade da agulha na pele define também a espessura do ponto, quanto mais superficial a entrada da agulha, mais leve e suave será o

Pontilhismo. Abaixo selecionei alguns artistas que exploram o pontilhismo sobre mandala em suas tattoos.



*Figura 52 - Trabalho feito pelo tatuador  
Rapha Lopes.*



*Figura 53 - Trabalho feito pelo tatuador  
Rapha Lopes.*



*Figura 54 - Trabalho feito pela tatuadora  
Yasmin Borges.*



*Figura 55 – Trabalho feito pela tatuadora  
Yasmin Borges.*



Figura 56 – Trabalho feito pelo tatuador Suezo.



Figura 57 – Trabalho feito pelo tatuador Suezo.

Dentre os três artistas, que selecionei trabalhos, o de maior destaque e reconhecimento é o artista Rapha Lopes. Ganhador de várias convenções de tatuagens, onde são promovidas competições entre os tatuadores, as avaliações dos trabalhos são feitas por modalidade e estilo, sendo o Pontilhismo uma das mais difíceis, por demandar concentração, técnica e dedicação ao trabalho, isso tudo dentro do limite de tempo definido pelos avaliadores.

O mundo da tatuagem incorporou a técnica por meio de artistas visuais, artistas plásticos e designers que migraram para a profissão com o intuito de fazer dela o meio de expressividade para seus trabalhos. Apesar de ter se difundido melhor atualmente, a tatuagem feita por pontos é o princípio de como se constrói uma tattoo, afinal, antes da invenção da máquina elétrica, o processo era feito por pontos que preenchiam o espaço determinado para o desenho.

A tatuagem “primitiva”, como a de origem indígena, por exemplo, era feita com um bambu, que servia como suporte para manuseio, e em sua ponta era colocado um espinho, sendo esse o responsável por depositar a tinta sob a pele. Para que a pigmentação ocorresse, era necessário que o tatuador aplicasse rápidas batidas, cuja pressão, se suficiente, fazia com que o espinho perfurasse a pele. O resultado era de uma tatuagem composta por pontos, que quando sobrepostos formam o desenho. A tatuagem com a máquina elétrica funciona do mesmo jeito, porém a rapidez com que a batida da agulha ocorre sobre a pele faz com que seja possível desenhar linhas contínuas, sombras homogêneas e etc. Ainda há tatuadores que exploram o princípio da tatuagem primitiva, atualmente conhecida como *Hand Poking*, cuja tradução literal é “Cutucando com a mão”, essa forma de tatuar possui muitos adeptos, tanto tatuadores quanto clientes. A figura 58 a seguir é uma imagem do objeto utilizado no *Hand Poking* e ao lado a figura 59 é um exemplar do objeto que era usado na tatuagem primitiva.





Figura 58 – Imagem ilustrativa de uma ferramenta de Hand Poking.



Figura 59 – Imagem ilustrativa de uma ferramenta usada na tatuagem primitiva.

As pesquisas de tatuagem Hand Poking me possibilitaram encontrar os tatuadores com seguimento de trabalho similar ao meu, que usam do pontilhismo como meio de compor contraste e sombra nos desenhos. Esses artistas não são do seguimento Hand Poking, porém a pesquisa me levou a encontrá-los, segue abaixo alguns deles.



Figura 60 – Trabalho feito pela tatuadora Suflanda.



Figura 61 – Trabalho feito pelo tatuador Maniac.



Figura 62 – Trabalho feito pela tatuadora Ilya Brezinski.

## 2.5 – Hambrandt e a mitologia grega como inspirações

Além do aprofundamento no pontilhismo, comecei a busca por outro elemento, esse associado a aspectos temáticos e conceituais, que queria em meus trabalhos, a metamorfose. Essa busca partiu da vontade de desenvolver as ideias que haviam surgido pela leitura sobre mitologia grega. Nela há uma infinidade de seres híbridos como os centauros, quimeras ou o próprio Minotauro, que é a junção de um touro com um homem. No caso, a minha primeira inspiração foi os sátiros, que são seres mitológicos da cultura grega e equivalentes ao fauno da mitologia romana. Eles são descritos como seres humanoides da natureza. Suas pernas são da anatomia de um bode, com pelos grossos, cascos e chifres na cabeça, porém com o torso e braços de um humano. Para exemplificar, temos a seguir uma imagem de Pan, o Deus sátiro dos bosques, campos, rebanhos e pastores.



*Figura 63 – Pan - Deus sátiro, autor desconhecido.*

Com essas características em mente mais os elementos que já vinha trabalhando, como a figura feminina, o sangue e a ilustração científica, consegui criar os primeiros trabalhos com a metamorfose como elemento conceitual da minha criação. Desenhos na próxima página.



Figura 64 – 'Lágrimas profanas', coleção particular da artista.



Figura 65 – 'Corvina', coleção particular da artista

O interessante de explorar a metamorfose no desenho é que ela, assim como a ilustração científica, pode abranger uma série de possibilidades criativas. Ao misturar diversas criaturas e suas características mais notáveis, surgem novas figuras, isso estimula a imaginação e permite a criação de personagens. É muito comum encontrar figuras metamórficas na cultura, mencionei somente a mitologia grega e alguns personagens, mas existem vários outros muito conhecidos como a Medusa, as gárgulas, os centauros e etc. A mitologia nórdica, por exemplo, é rica em criaturas que atualmente são amplamente explorados como elementos criativos em jogos, livros, quadrinhos e filmes, como os elfos, os dragões e os anões. Mesmo na Literatura encontramos seres híbridos como o Cthulhu, uma entidade cósmica maligna criada por H.P. Lovecraft, autor americano que revolucionou o gênero do terror. A criação desse personagem tornou-se tão icônica que inspirou bandas de rock, filmes e séries. Mesmo no Brasil o folclore tem muitas dessas criaturas como a Cuca, uma bruxa com aparência de um jacaré, a sereia lara, metade mulher e metade peixe, Matinta Perera, um personagem híbrido de pássaro e homem presente no folclore da região Norte do país.

Essas criaturas tornaram-se populares justamente pela criatividade atribuída em suas criações, o modo como são representadas e como estimulam o consciente e inconsciente de quem as observa. Na tatuagem isso não poderia ser diferente, há diversos artistas, dos mais variados estilos, que abordam a metamorfose como tema criativo em suas tatuagens. Desenvolvendo suas próprias criaturas, alguns tatuadores misturam a figura humana com a de diversos animais, desde os mais comuns como bodes e cobras, que remetem a seres mitológicos como os faunos e a Medusa, até os mais inusitados como polvos e morcegos. Veja a seguir alguns desses tatuadores que acompanho o trabalho.



Figura 66 – Trabalho feito pela tatuadora Maxine.



Figura 67 – Trabalho feito pela tatuadora Maxine.



Figura 68 – Trabalho feito pelo tatuador Arc.



Figura 69 – Trabalho feito pelo tatuador Arc.



Figura 70 - Trabalho feito pela tatuadora Liz Minelli.



Figura 71 - Trabalho feito pela tatuadora Liz Minelli.

As figuras 64 e 65 são resultado da mistura de dois grandes elementos apresentados na segunda lista de aspectos, aquela em que elenquei temas, técnicas e inspirações a se trabalhar durante a busca da minha identidade visual. O primeiro, e que irei abordar melhor mais a frente, é a inspiração nos meus filmes preferidos de terror, e a segunda, é o meu aprofundamento na técnica de hachura, presente nos chifres e penas das personagens.

A primeira vez que usei a hachura foi para finalizar alguns desenhos de corvos que produzi na optativa de História em Quadrinhos do curso, tendo mais adiante a aperfeiçoado num minicurso de nanquim, ministrado pelo quadrinhista Alexandre Carvalho.

O artista além de nos apresentar os modos de se aplicar a hachura em desenho, mostrou os trabalhos do pintor e gravador holandês Rembrandt Harmenszoon van Rijn, que através da técnica de água forte, criava tramas e sobreposições de linhas em suas obras, segue abaixo duas imagens de gravuras do Rembrandt.

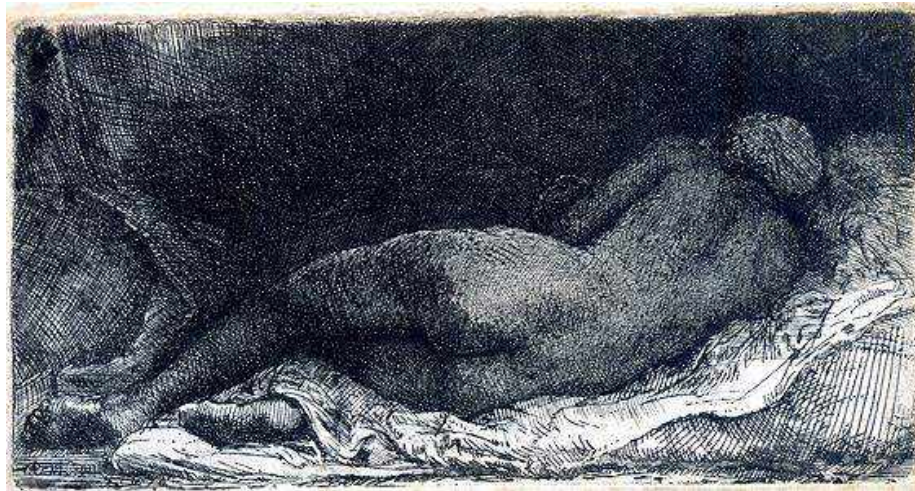


Figura 72 - 'Nu feminino reclinado', de Rembrandt H. van Rijn.



Figura 73 - 'Jovem sentado no chão com uma perna estendida', de Rembrandt H. van Rijn.

Assim como havia feito para a técnica de Pontilhismo, decidi pesquisar melhor a Hachura para entender seu funcionamento e aplicação, a fim de aprimorá-la em meus desenhos. A Hachura é uma técnica que surgiu a partir do Desenho, com Da Vinci, e na Gravura, com Rembrandt como seu principal precursor. Esses artistas exploravam os efeitos de volume, luz e sombra em suas obras através das linhas. Quanto mais próximas e espessas essas linhas são, mais profundidade se pode dar à imagem representada. Já a luz pode ser definida através de linhas mais finas, que quanto mais espaçadas, maior será a impressão de que há uma forte luminosidade no local em que elas são aplicadas. Linhas curvas, quando somadas a esses dois fatores mencionados, dão o volume à imagem. E ainda é necessário critério na aplicação das linhas, pois do contrário o desenho pode ganhar impressão de sujo ou até mal feito, ou seja, para que a hachura funcione, as linhas precisam ser organizadas paralelamente umas as outras.

Essa forma de trabalhar a hachura me inspirou a explorar o desenho com linhas para além da representação de pelagem e penugem como já fazia.

No chifre da primeira personagem, veja a figura 74 a seguir, apliquei o processo de hachura com a caneta nanquim, seguindo os critérios descritos acima, cheguei a um resultado bastante interessante. Apliquei do mesmo jeito na outra personagem, e apesar de já ter experiência com a hachura representando penas e pelos, o resultado apresentado após os estudos e testes me deixaram mais confiante e consciente sobre seu processo, veja a figura 75.



*Figura 74 – Recorte aproximado do trabalho 'Lágrimas profanas'.*



Figura 75 – Recorte aproximado do trabalho 'Corvina'.

Em ambos os desenhos utilizei aguada de nanquim para a reprodução dos cabelos e dos pelos. Por mais que esses elementos houberam sido representados até o momento através da hachura, queria atribuir a eles os efeitos de leveza e transparência, que só foram possíveis com tinta e água. Cheguei a essa solução e conclusão após alguns testes realizados anteriormente, veja as comparações a seguir.



Figura 76 – Teste 1 sobre cabelos e pelos, técnica com a caneta nanquim.



Figura 77 – Teste 2 (definitivo) sobre cabelos e pelos, técnica com nanquim aguada.

## 2.6 – Meus filmes favoritos como inspiração

Ao colocar os trabalhos juntos, notei que eles dialogavam entre si e que começaram a mostrar algum tipo de narrativa, mesmo que de fato não haja uma história sendo contada. Creio que isso tenha ocorrido, pois de fato me inspirei em histórias, fábulas, contos e narrativas. Uma ideia acabava me levando à próxima, cada trabalho me fez lembrar alguma referência que ficou gravada no meu inconsciente e isso fez com que eu só percebesse essa influência após um tempo de observação dos desenhos. Foi pensando nisso que dediquei esse subcapítulo a falar sobre essas inspirações.

Os filmes e a cultura popular, ou cultura de massa, é base para o desenvolvimento de grande parte dos meus trabalhos, desde os quadrinhos e mangás<sup>11</sup> até os filmes e a Literatura. Inspirar-me neles facilita um diálogo com o público consumidor dessas plataformas de entretenimento, possibilitando uma identificação por parte dessas pessoas com o meu trabalho. Isso não só ajuda a definir a identidade visual que tenho buscado como também um público alvo.

Nos primeiros desenhos, figura 20 e 34, o cartaz que promove o filme “O silêncio dos inocentes” foi a referência utilizada. Já nos trabalhos das figuras 64 e 65, além das mitologias que mencionei, inspirei-me também no filme “João e Maria: caçadores de buxas”, do ano de 2013. O filme é uma releitura do conto “Hansel e Gretel”, em tradução livre “João e Maria”, dos irmãos Grimm. Nessa nova versão para o cinema a história acontece após João e Maria terem escapado da bruxa má, explorando a relação dos irmãos já adultos em sua jornada pela caça às bruxas.

No filme há bruxas representadas por várias características físicas, desde deformações até híbridos de animais e plantas, veja a seguir algumas imagens retiradas de cenas do filme onde mostram a caracterização dessas bruxas.

---

<sup>11</sup> Quadrinhos japoneses. É comum que contem histórias de heróis em busca de aventuras e a realização de seus ideais. São muito populares em todo mundo, chegando a ganhar versões animadas para a TV, chamadas de animes.





Figura 78 – Cena retirada do filme 'João e Maria:Caçadores de Bruxas'.



Figura 79 - Cena retirada do filme 'João e Maria:Caçadores de Bruxas'.



Figura 80 - Cena retirada do filme 'João e Maria:Caçadores de Bruxas'.

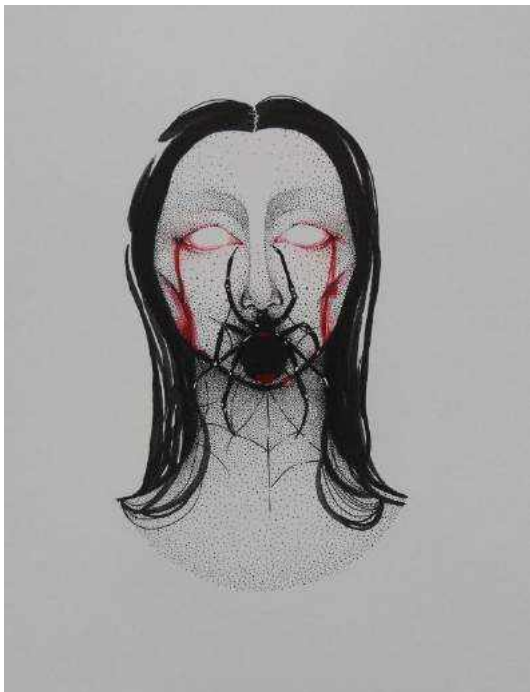


Figura 81 - Cena retirada do filme 'João e Maria:Caçadores de Bruxas'.

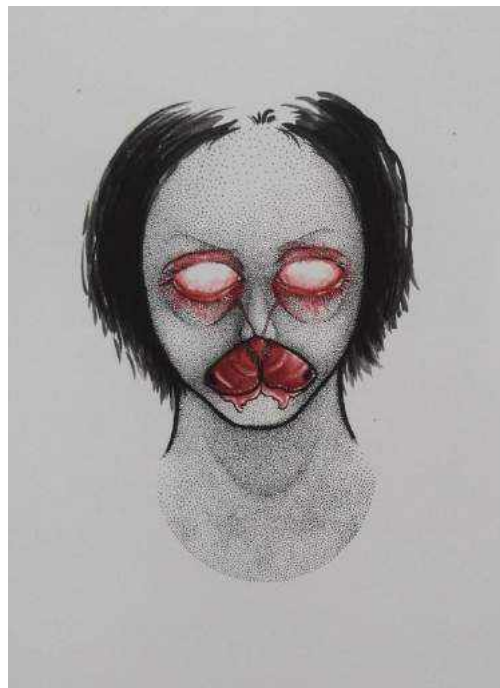


Figura 82 - Cena retirada do filme 'João e Maria:Caçadores de Bruxas'.

Foi a partir daí que as inspirações para os trabalhos a baixo, figuras 83 e 84, surgiram e me deram a oportunidade de continuar com a abordagem de criar personagens do universo do terror. Consegui unir nesses dois desenhos quase todos os elementos que queria explorar com maior liberdade: personagens assustadores que remetem aos gêneros do terror e horror, a metamorfose e a inspiração no cinema/filmes.



*Figura 83 – Sem título, coleção particular da artista.*



*Figura 84 – Sem título, coleção particular da artista.*

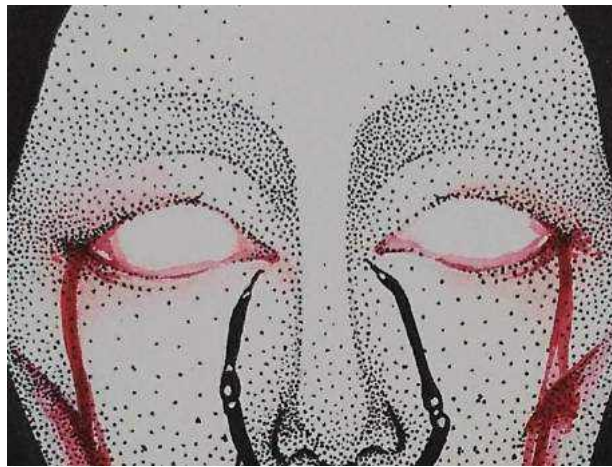
Nesses trabalhos além da inspiração no filme “João e Maria”, retomei a ideia de diálogo entre a figura humana e inseto.

No desenho da figura 84, optei em fazer a mariposa em tons de vermelho, essa foi a primeira vez que apliquei a cor sobre um elemento que não fosse o sangue representado. Já no desenho da figura 83, fiz escolha em incluir um aracnídeo. Como ainda não havia desenhado uma aranha, repeti o processo de pesquisa sobre a taxonomia de insetos, o que levou à escolha da viúva negra para ele.

Nesses dois trabalhos foi onde busquei aplicar de modo mais categórico a técnica do pontilhismo. Explorando através da organização dos pontos as tonalidades de pele para além de somente a transição de luz e sombra no desenho.

Com a possibilidade de testar os vários tons de pele que a personagem pode ter. A aglomeração sobreposta dos pontos em áreas específicas, como no pescoço da figura 84, fez surtir um resultado interessante, visto que queria dar a ela um aspecto sujo e cadavérico. Essa característica explorada no pontilhismo foi possível visto os estudos anteriores que fiz para o desenho do subcapítulo, 2.4 Estudo e Aplicação do Pontilhismo, isso me fez pensar que mesmo os testes que, teoricamente, não foram satisfatórios, podem em algum momento agregar em outros trabalhos de maneira diferente. O que antes foi encarado como um “defeito” ou “erro” pode se transformar em um elemento característico da minha identidade visual. Veja a seguir um exemplo

visual de como usei isso como desdobramento dos estudos sobre Pontilhismo havia feito.



*Figura 85 – Recorte aproximado de um dos trabalhos desse subcapítulo.*

Aqui busquei representar uma pele mais pálida que o comum, para dar impressão de algo inumano e fantasmagórico. A disposição organizada dos pontos permite uma figura de pele limpa e homogênea, com o sombreado leve do Pontilhismo, a personagem ganha uma anatomia delicada.



*Figura 86 – Recorte aproximado de um dos trabalhos desse subcapítulo.*

Nesse segundo momento, por mais que em alguns pontos específicos do desenho haja a mesma organização dos pontos, a aglomeração sobreposta deles traz uma sensação de sujeira para a pele. Tons mais escuros formam manchas que podem lembrar machucados ou mesmo uma pele severamente mal tratada. Assim a figura carrega um caráter mais obscuro em sua feição, correspondendo à intenção primária de uma imagem que pode causar incomodo em quem a observa.

Nos dois trabalhos retomei a nanquim aguada para os cabelos, anteriormente para leveza e transparência, mas dessa vez para aparência de molhado. Por ter apenas

usado a nanquim de canetas descartáveis, a tinta aguada abriu possibilidades de explorar o material de maneiras diferentes, o que resulta em modos de representar também diferentes.

## 2.7 – Desconstrução da linha e sua potencialidade na tatuagem

Outro aspecto interessante que pude perceber com os testes e experimentações foi a potencialidade que a desconstrução linear dos desenhos poderia oferecer para a tatuagem. Através dela acredito que a liberdade de observação do desenho se torna interessante e instigante, levando o observador a imaginar como seria o seguimento da imagem. Além disso, para a tatuagem essa desconstrução da linha pode ser uma boa ferramenta de adaptação do desenho para o corpo de uma pessoa.

Durante toda a construção dos meus desenhos procuro imaginar como será possível adaptá-los para a tatuagem, ou seja, como farei possível a passagem dele para o corpo de uma pessoa. E a desconstrução da forma auxilia no sentido de que novos elementos podem ser inclusos no desenho no momento da sua passagem para o corpo. Para exemplificar temos a imagem abaixo.



*Figura 87 – Manipulação em Photoshop do desenho apresentado na figura 90 sobre o braço.*

Perceba que a adaptação do desenho para o braço se torna possível com o elemento da desconstrução das penas somada ao pontilhismo, que será intensificado ou não dependendo do formato anatômico do braço. Existem vários modos de se adaptar um desenho de tatuagem para o corpo, no subcapítulo 2.9 “A tatuagem tradicional Japonesa como referência” retomo esse assunto brevemente, mas esse é o método que utilizo para o pensamento construtivo dos meus. Esse tipo manipulação, desenhando conforme a anatomia de um corpo, é bastante comum entre tatuadores, além de ser um método que agiliza e facilita o desenvolvimento de um projeto, essa ferramenta também potencializa o alcance do público interessado em tatuagens, visto que assim eles podem ter noção de como a arte ficará no corpo. Veja a seguir alguns exemplos de trabalhos desenvolvidos assim por uma tatuadora que acompanho no Instagram.



*Figura 88 – Trabalho feito pela tatuadora Gabriela Arzabe.*



*Figura 89 - Trabalho feito pela tatuadora Gabriela Arzabe.*

Foi com esse trabalho apresentado na figura 87 que trabalhei também algumas referências da Literatura, sugestão que veio de um dos professores do curso, usá-la como fonte de inspiração para a temática dos corvos, já que a sua figura era frequente em meus projetos.

## 2.8 - Inspirações na Literatura de Edgar Allan Poe

Por ter feito diversos trabalhos dentro da temática dos pássaros, principalmente corvos, durante a optativa de Quadrinhos do curso, o professor que administrou a disciplina, João Agreli, me apresentou a ideia de trabalhar com o poema “The Raven”, traduzido para o português “O Corvo”, do autor Edgar Allan Poe. Mesmo que não fosse com a intenção de reproduzir a história contida nele é certo que a leitura do poema daria ideias para futuros trabalhos.



*Figura 90 – Sem título, coleção particular da artista.*

A princípio busquei trabalhar a imagem do corvo sob a minha visão, algo que não houvesse contextualização nos poemas do autor. Quis explorar as hachuras das penas, o vermelho da tinta sobre o preto da nanquim e o branco do papel, quis focar na técnica do desenho e em sua adaptação para a tatuagem. Nesse primeiro momento, explorar a técnica do desenho me permitiria criar um tipo de padrão estético que daria continuidade ao mesmo diálogo surgido com os trabalhos anteriores, os das bruxas.

Inspirar-me nas histórias de Edgar Allan Poe seria para a próxima etapa, onde já quisesse explorar a minha visão sobre seus poemas e o que mais sentisse ao ler eles. Eu ainda não havia tido nenhum contato com as obras do escritor, de certo modo isso foi vantajoso, pois minha primeira experiência com seus poemas foi algo “puro”, sem interpretações alheias. Por isso também escolhi ler os textos originais em inglês, meu objetivo era me aproximar ao máximo do que a obra quisesse passar, para que assim a inspiração que surgisse fosse a mais “pura” também.

Edgar Allan Poe revolucionou o gênero do horror nos Estados Unidos, com obras cheias de mistérios e uma carga melancólica bastante intensa, retratando quase sempre o sofrimento causado pela morte. Seus poemas são reflexivos, porém o que mais me chamou a atenção é o modo como o autor descreve os cenários e contextos da história “O Corvo”. Ao ler o poema, a sensação de melancolia colaborou para a incorporação de elementos de cenário, o que contribui para a expressividade do desenho. Na tatuagem é comum que haja a inclusão de elementos que dialoguem com a figura central, isso auxilia no desenvolvimento de um trabalho que soma com as vontades de um cliente e a criatividade do tatuador. Explorar elementos de uma

ambientação, mesmo que de modo simples a princípio, veio a ser positivo no caso dos meus trabalhos. No subcapítulo a seguir, explico como se desdobrou essa construção de cenários nos meus trabalhos a partir de inspirações no próprio mundo da tatuagem.

No trabalho da figura 90, através das manchas vermelhas que representam o sangue no chão, busquei construir uma impressão de perspectiva no desenho. Essa experimentação inicial, por mais simples que seja, torna possível a construção do meu pensamento para outros desenhos que venham a incluir um cenário. Isso também auxilia no conjunto final da série, onde de um lado há as bruxas, que dialogam entre si quando expostas juntas, e do outro os corvos, que acompanham essa mesma linha de raciocínio. Quando vista toda a série de desenhos desenvolvidos nessa monografia, é possível perceber uma narrativa que se construiu aos poucos no decorrer do trabalho. Filmes, contos e quadrinhos, que são processos artísticos narrativos, foram influências necessárias para que o trabalho ganhasse o teor fantástico que normalmente encontramos em obras escritas. Creio que isso dá mais riqueza aos trabalhos, sendo muito mais do que meras imagens, trazendo um sentido poético para elas.

Abaixo todos os elementos foram desenvolvidos a partir da necessidade de começar a encaixá-los para além da figura principal e que de algum modo dialogassem com um determinado contexto.



*Figura 91 – Sem título, coleção particular da artista.*

O desenho da figura 91 dialoga diretamente com o desenho da figura 90, o desenvolvi sob o contexto criativo dos dois corvos estarem em confronto pelo coração no chão. Por mais que não haja um cenário representado, quando as duas figuras estão expostas lado a lado, a impressão de que elas interagem e a disposição das figuras, principalmente do coração sob a pata do animal, instiga a criatividade. O cenário pode ser construído na cabeça do observador, os corvos podem estar na clareira de uma floresta, rodeados de grandes árvores cujas sombras se estendem por todo o chão onde eles estão. O chão que antes era coberto de folhas secas, agora se encontra encharcado de sangue. O que ocorrera ali? De onde surgiu esse coração? Será um coração humano?





*Figura 92 – Sem título, coleção particular da artista.*



*Figura 93 – Sem título, coleção particular da artista.*

Os trabalhos acima possuem a mesma linha de racínio dos anteriores, a disposição dos corvos interage esteticamente, não necessariamente um com o outro como antes, mas o contexto do cenário é o mesmo. Ambos estão empoleirados em galhos secos de árvore, ao fundo uma lua que se forma graças às manchas vermelhas do céu ou mesmo a aura ameaçadora dos animais, representada de modo literal, com a intenção de intensificar a atmosfera fantástica do desenho. O efeito vazado que contruí através das manchas de tinta acrílica surtiu um resultado interessante para um elemento (a lua) que não está representado de modo literal, mas que quando percebido com atenção torna-se presente. Esse último artifício mencionado pode ajudar na adaptação do desenho à pele do cliente, exatamente como o Pontilhismo contruído no trabalho mencionado no subcapítulo



Figura 94 – Sem título, coleção particular da artista.



Figura 95 – Sem título, coleção particular da artista.

As figuras 94 e 95 são resultado da maior inspiração que tive ao ler o poema “O Corvo”. No desenho da esquerda, há um momento em que Edgar Allan Poe descreve um pássaro negro que sai de dentro da escuridão, fiquei imaginando o corvo saindo literalmente de dentro dela, quase como se fizesse caminho para fora de um portal. Esse foi o corvo, figura 95, de maior expressividade corporal que desenvolvi, isso porque sua postura é a mais diferente de todas, os outros corvos sempre estiveram em posições padrão, de costas ou frente e de perfil. Nesse busquei trazer algo novo e diferente, que me desafiasse e ao mesmo tempo representasse o que queria.

No desenho da direita, lembro-me de imaginar um corvo curioso olhando para um objeto em que ele estivesse pousado, pois em outro trecho de seu poema, Edgar Allan Poe descreve o animal sobre um busto de pedra da deusa grega Atena. Imaginei que uma caveira se adaptaria melhor ao estilo e ao intuito de transformar-se em tatuagem, já que o elemento em questão é bastante comum ser representado junto a animais carniceiros, como é o caso do corvo.

Fiz questão de que os dois elementos em conjunto aos corvos fossem nos tons de vermelho, fiz isso com o intuito de dar mais espaço para essa cor em meus trabalhos, experimentá-la de outras maneiras, sobre elementos de diferentes formas, como um crânio, ou mesmo representando algo além do sangue, como a aura dos bichos ou mesmo um portal para outra dimensão.

O trabalho a seguir, figura 96, foi o único trabalho que não dialoga diretamente com outro desenho no mesmo formato A4 de papel. Isso porque ele dialoga com os trabalhos do subcapítulo a seguir, o título dado a ele é “O Mensageiro”, pois ele

carrega a mão decepada de uma bruxa, figura 97, que será morta na inquisição. A mão será a garantia de que ela possa renascer através de um feitiço realizado pelas suas irmãs bruxas.



Figura 96 – ‘O Mensageiro’, coleção particular da artista.

## 2.9 – A tatuagem tradicional Japonesa como referência



Figura 97 – “A Inquisição”, coleção particular da artista.

Querendo explorar elementos que pudessem compor um cenário, o desenho da figura 94, conta com algumas novas experimentações inspiradas no estilo tradicional japonês de tatuagem, que carrega consigo referências na arte “Ukiyo-e”. Arte essa desenvolvida durante a era do Edo no Japão, período sociopolítico caracterizado pelo isolamento nacional e relativa paz, foi também um momento de grande florescimento artístico no país.

A arte Ukiyo-e foi considerada em seu princípio um manifesto artístico popular. Retratando os costumes do povo japonês, Ukiyo-e significa “imagens do mundo flutuante”, sua essência procura explorar a efemeridade de uma cena do cotidiano. Tendo como tema principal a vida urbana. Era comum haver nas gravuras a presença de prostitutas, lutadores de sumo e atores de teatro Kabuki, afinal essas eram as fontes de entretenimento mais comuns da época.

Esses aspectos, somados à produção em massa das gravuras, difundiram o interesse pela arte no país, que antes era privilégio apenas da sociedade abastada. Mais adiante a natureza também se tornou um elemento de interesse dos artistas, o que resultou na popularização da paisagem. Nas páginas a seguir as figuras 98, 99 e 100 são exemplares de obras desse gênero.

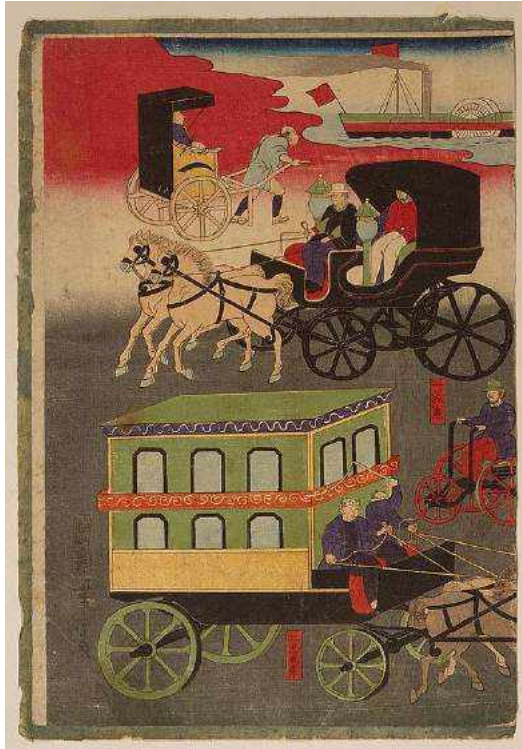


Figura 98 - "Tōkyō ōrai kuruma zukushi".

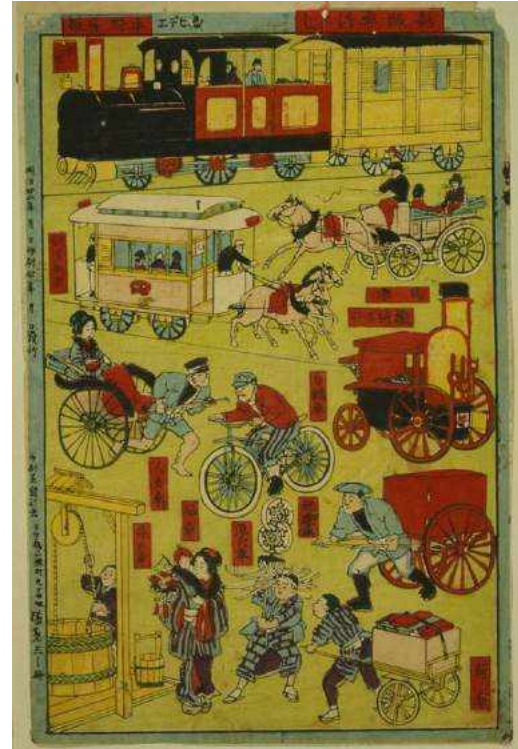


Figura 99 - "Kuruma zukushi".



Figura 100 - "Naniwa Higashibori tekkyō no zu".

As figuras 98, 99 e 100 são parte do acervo online da "Livreria do Congresso" dos Estados Unidos da América. As gravuras são encontradas no site com alta qualidade de imagem e com informações técnicas detalhadas, como ano de produção e descrição das cenas representadas. Esse foi um dos aspectos mais interessantes do processo de pesquisa das obras, pois a riqueza de informações cedidas pela "Livreria do Congresso" permite entrar em contato com elas e nos familiarizar com a cultura da época. Por exemplo, por meio das descrições das cenas, dos objetos e das figuras presentes, podemos saber um pouco sobre a dinâmica social do Japão feudal.

Um dos artistas mais aclamados e percusores da arte Ukiyo-e é o pintor e gravurista Katsushika Hokusai (1760-1849). Que durante toda a sua vida produziu quantidades

impressionantes de trabalhos, variando entre pinturas, desenhos, gravuras e livros. Dentre os mais conhecidos estão as xilogravuras da série “Trinta e Seis Vistas do Monte Fuji”, com destaque especial para a gravura “A Grande Onda de Kanagawa”, figura 101. Foi esse trabalho que lhe rendeu reconhecimento internacional.

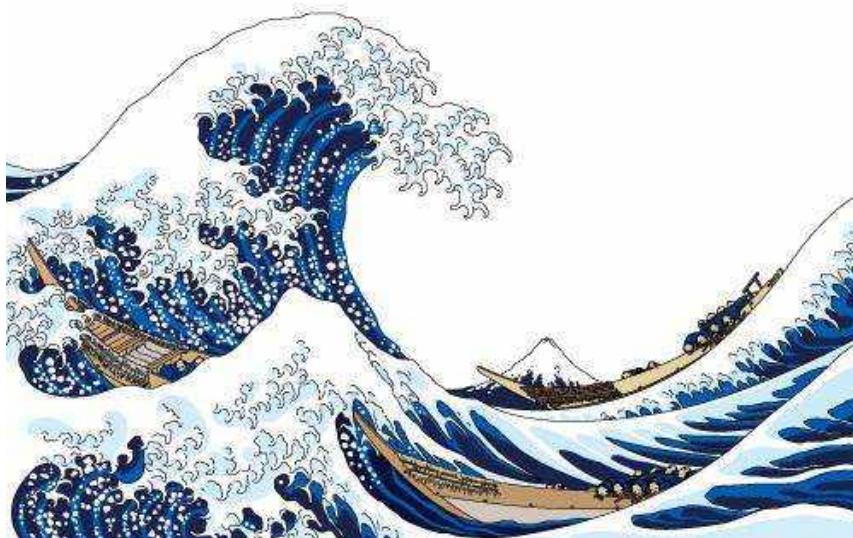


Figura 101 - 'A Grande Onda de Kanagawa', de Hokusai.

As gravuras de Hokusai possuem os elementos que mais me inspiram na arte Ukiyo-e e na tatuagem japonesa, como as cores puras e contrastantes, a limpeza e equilíbrio dos traços.

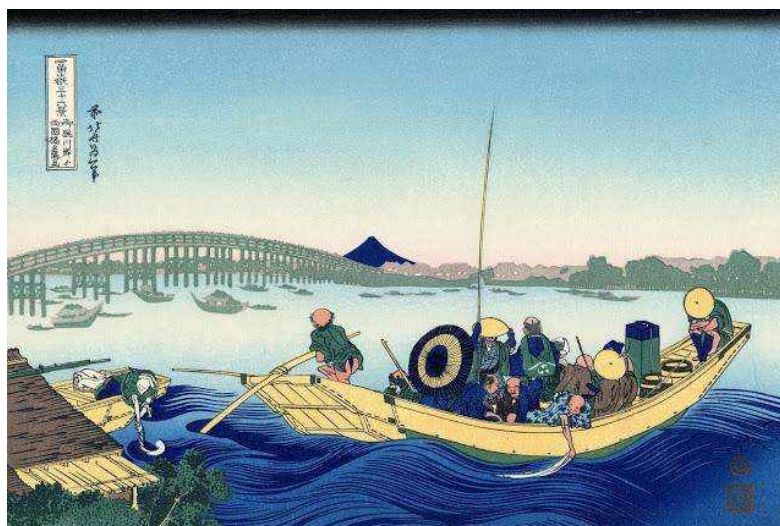


Figura 102 - 'Pôr-do-sol na ponte Ryogoku da margem do rio Sumida em Onmayagashi', de Hokusai.

As linhas orgânicas que representam os elementos naturais, como a água, podem ser usadas para simular outros elementos. Por exemplo, através da mudança de cor dessas mesmas linhas podemos representar o fogo, a fumaça, o sangue, etc. Foi pensando nisso que pude construir a composição do trabalho na figura 97.

Em meados do século XIX, obras de gravuristas japoneses, principalmente trabalhos de Katsushika Hokusai, foram importados pelo mundo ocidental. Influenciando artistas do impressionismo e do pós-impressionismo como Claude Monet, Edgar Degas,

Toulouse-Lautrec, Vincent Van Gogh, esse movimento foi reconhecido e nomeado pelos franceses como “Japonisme”.

Como já mencionado, dentre os trabalhos de Hokusai, estão publicações de livros com várias de suas gravuras ilustrando histórias, cenários e personagens. Como é o caso da sua participação no livro “108 Heróis de Suikoden”.

Publicado em 1827 pelo artista e também gravurista Utagawa Kuniyoshi, o romance é uma obra inspirada no clássico chinês “Shui-Hi-Chuan”. Nessa edição o livro possui ilustrações de Kuniyoshi, figuras 103 e 104.

No fim do século XVIII, o romance foi novamente publicado, dessa vez com trabalhos de Hokusai.



Figura 103 - 'Kanchikotsuritsu Shuki', de Utagawa Kuniyoshi.

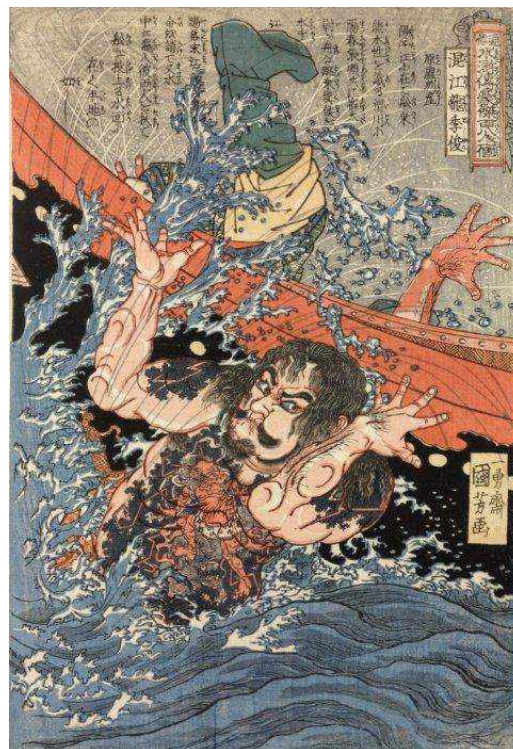


Figura 104 - 'Konkôryû Rishun', de Utagawa Kuniyoshi.

As gravuras de Kuniyoshi, além de explorar os principais elementos da arte Ukiyo-e, como a paisagem, trazem consigo a representação de heróis do romance “108 Heróis de Suikoden”. Nele os personagens têm seus corpos tatuados com as histórias de suas aventuras. A narrativa que já era conhecida no Japão se popularizou ainda mais e influenciou outros movimentos artísticos através do gênero Ukiyo-e. Um deles foi a tatuagem.

Inspirados pela estética das gravuras na Literatura, muitos tatuadores aderiram ao estilo. O que contribuiu no desenvolvimento da arte da tatuagem até a atualidade. No Japão as tatuagens carregam consigo um caráter histórico, artístico e político, visto que a arte de se tatuar passou por muitos períodos de ressignificação no país. Houve momentos em que ela foi usada como punição, outros em que ela foi considerada sinal de elegância usado pelos samurais. Hoje há muitos que a encaram como forma

de resistência além de expressão artística. No cinema tem sido usada para identificar elementos da máfia japonesa, Yakuza, cujos membros não muitas vezes identificados por suas tatuagens por todo o corpo.

As figuras 105, 106 e 107 são exemplos da tatuagem tradicional japonesa na atualidade.



*Figura 105 - Projeto de tatuagem tradicional japonesa feita pelo artista Horiyoshi III.*





Figura 106 - Trabalho feito pelo tatuador Horiyoshi III.

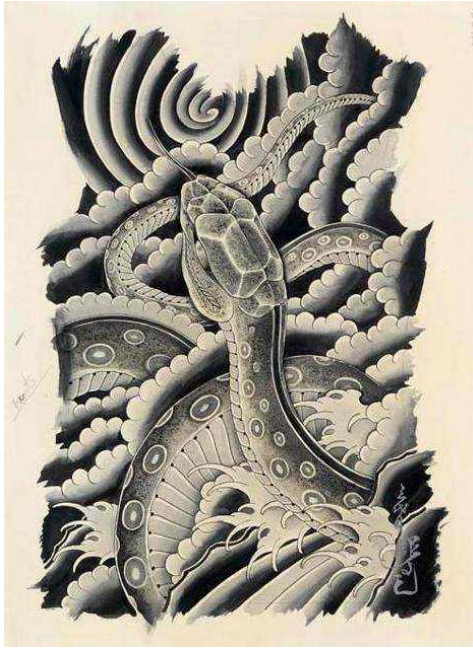


Figura 107 - Trabalho feito pelo tatuador Ivan Szazi.

A partir disso ficou ainda mais claro para mim que a tatuagem, além de registro histórico, carrega consigo influências artísticas. Como é o caso da tatuagem tradicional japonesa, cuja inspiração vem da Literatura e estética da arte Ukiyo-e. E é esse tipo de inspiração que busco para a construção do meu cenário imagético.

No trabalho da figura 97, a ideia de retratar uma bruxa na fogueira veio das leituras sobre a inquisição e novamente do clássico “João e Maria” dos irmãos Grimm.

É nas linhas sinuosas e orgânicas da fumaça do fogo que trago inspiração nos elementos naturais da tatuagem Horimono, que é considerada uma forma de arte e expressão no Japão, sendo conhecida também pela denominação “Tebori”. Há também na representação de um personagem “herói”, a bruxa, que vivencia o momento derradeiro de sua aventura nesse mundo. O pontilhismo no desenho se encarrega da construção de um cenário embaçado e carregado de fuligem. O que faz referência às composições de fundo escuro da tatuagem japonesa. Veja nas figuras 108 e 109 uma breve comparação.



*Figura 108 - Projeto de tatuagem tradicional Japonesa feita pelo artista Horiyoshi III.*



*Figura 109 – ‘A Inquisição’, coleção particular da artista.*

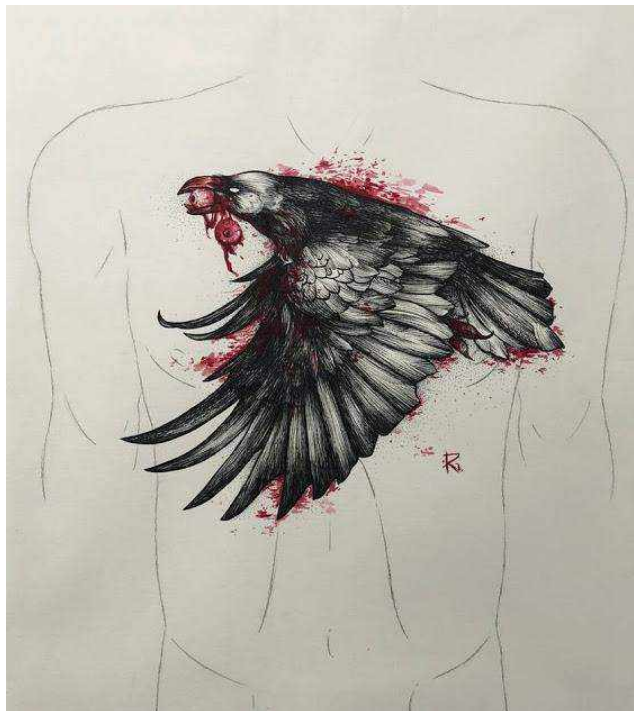
A lua vermelha no topo finaliza bem a composição, cujo objetivo era estudar elementos que incrementassem a expressividade do trabalho e ainda me permitisse utilizar a anatomia do corpo. Veja que o desenho, figura 109, toma o formato de um torso. No caso do meu trabalho utilizei a anatomia das costas femininas para produzir um desenho em que as linhas explorassem o contorno dos quadris, cintura e braços. A personagem ocupa o centro da composição, a fumaça enlaça a sua figura propondo um diálogo entre ela e a anatomia das costas.

Esse formato de trabalho é comum dentro da arte Horimono, tatuar os espaços específicos do corpo que se manterão cobertos, como o tronco, ombros e coxas, evitando partes que possam ficar expostas como os braços e pescoço. Pois para eles a tatuagem é algo muito particular e único, podendo indicar seus status e posição social, por exemplo. É pensando nisso que a tatuagem Horimono busca a valorização da arte através da discrição.

Foi pensando nisso que me propus o exercício de produzir os trabalhos a seguir, figuras 110 e 111. Ao explorar partes do corpo que geralmente serão cobertas, procurei desenvolver desenhos que se encaixassem e trabalhassem em conjunto a anatomia escolhida. Nesses dois casos, o meio das costas e o peito masculino.



*Figura 110 – 'Liberta Criação', coleção particular da artista.*



*Figura 111 – 'O Mensageiro II', coleção particular da artista.*

Esse tipo de experimentação, tendo por referência a tatuagem Horimono, permite exercitar a criatividade do desenho para a tatuagem. Pois o tatuador precisa sempre manter em mente que o trabalho desenvolvido terá de se encaixar no corpo de alguém. Sendo assim, o tatuador precisa dar aos trabalhos soluções criativas, incluindo elementos que dialoguem com o corpo.

As características presentes na arte Ukiyo-e, que deu origem à tatuagem Horimono, são um ótimo artifício. Elementos naturais e orgânicos como as ondas, a fumaça do fogo e as montanhas, auxiliam nesse processo de encaixe do desenho no corpo. E cabe ao tatuador pensar na melhor maneira disso acontecer.

### Capítulo 3 – As exposições

Assim que concluí o desenvolvimento de todos os trabalhos práticos, dei início ao planejamento da exposição. A princípio faria somente uma abertura de exposição no Laboratório Galeria do curso, que se localiza nas estruturas do bloco das Artes Visuais. Faria algo simples, em um local já conhecido e assim não seria necessário maiores estudos de ambiente para a montagem. Porém, ao conversar com um colega de turma, ele me apresentou uma sugestão bastante interessante: realizar minha exposição em um estúdio de tatuagem, um local onde meus trabalhos se encaixassem melhor com a proposta e, quem sabe, pudesse me trazer oportunidades. Fiquei por um tempo cogitando a possibilidade, imaginei diversas soluções para o meu problema, visto que seria difícil algum estúdio disponibilizar espaço para uma artista nova e desconhecida.

Pensei por vários dias até chegar a uma conclusão, tentaria executar minha exposição em um dos estúdios mais reconhecidos de Uberlândia, o Zagaia Tattoo. Já admirava há bastante tempo os profissionais que passaram por ali e seria perfeito poder fazer contato e conhecê-los. Minha intenção era alugar qualquer espaço disponível, alguma sala vazia, algumas paredes. Tendo me decidido, fui lá algumas vezes para falar diretamente com o dono, o Alonso Zagaia. Nas quatro primeiras vezes não consegui encontrá-lo, mas tive a oportunidade de conhecer os artistas que trabalhavam lá. Fui muito bem recebida e minha proposta aceita, todos apreciaram meu trabalho, recebi excelentes feedbacks de que eu sou uma boa desenhista e teria um brilhante futuro pela frente. A secretária do estúdio, Thanara Dyas, que hoje é uma grande amiga minha, agendou uma reunião que me permitiu encontrar com o Alonso e ver o que ele poderia me disponibilizar.

Escolhi o estúdio onde sabia que as possibilidades de me receberem seriam maiores, o Alonso já foi aluno de Artes Plásticas na UFU, então torci para que esse fator em comum o fizesse simpatizar comigo. E fui feliz na escolha, assim como todos os outros tatuadores dali, ele me recebeu e me disponibilizou o que eu precisasse para realizar a exposição. O Alonso me deu sugestões, me permitiu fazer mudanças no espaço e me incentivou a continuar o bom trabalho. No dia da montagem ele compareceu para ver como estava o andamento e me deu alguns conselhos, foi uma felicidade muito grande ter alguém como ele me apoiando.

O espaço do Zagaia Tattoo contava com algumas paredes onde já haviam outros quadros do Alonso que estavam expostos. Ele me deu permissão para retirá-los e colocar meus trabalhos ali. Numa outra grande parede havia alguns sanduiches de vidro, usados para expor os trabalhos dos outros tatuadores residentes, todos foram solícitos ao me deixar usá-los também para a exposição. A seguir, algumas fotos da disposição dos trabalhos nas paredes.



Figura 112 - Foto da exposição realizada no Zagaia Tattoo.



Figura 113 - Foto da exposição realizada no Zagaia Tattoo.



Figura 114 - Foto da exposição realizada no Zagaia Tattoo.

As fotografias 112 a 114 foram tiradas por alguns amigos da câmera de seus celulares.

Não me foi cobrado nenhum valor de aluguel pelo espaço disponibilizado, a única condição é de que eu mantivesse o local organizado. Os artistas que trabalhavam no Zagaia me disseram que eu fui tão bem recebida pois os meus trabalhos eram muito bons, cada um deles viram potencial em mim e o Alonso decidiu que valeria pena me deixar começar ali. A exposição me trouxe oportunidades que não seriam possíveis de outra maneira. Eu conheci as pessoas que admirava, pude fazer contatos, ver o ambiente de trabalho que um dia faria parte e o mais importante, consegui concluir com chave de ouro o meu objetivo com esse TCC.

Meu trabalho e estudos com essa monografia permitiram que meu potencial fosse visto e que eu recebesse um convite irrecusável. Uma das artistas que mais admiro e que trabalhava lá, a Jooy Fava, me convidou para fazer parte da equipe de mulheres do seu novo estúdio, O Gaveta Azul, um local cuja proposta é acolher as artistas tatuadoras de Uberlândia e dar a elas a chance de trabalhar com o que mais amam, a tatuagem, o desenho, a arte. O meu bom trabalho e o Zagaia Tattoo foram o meu ponto de partida e hoje o Gaveta Azul Studio me proporciona a realização do meu sonho.

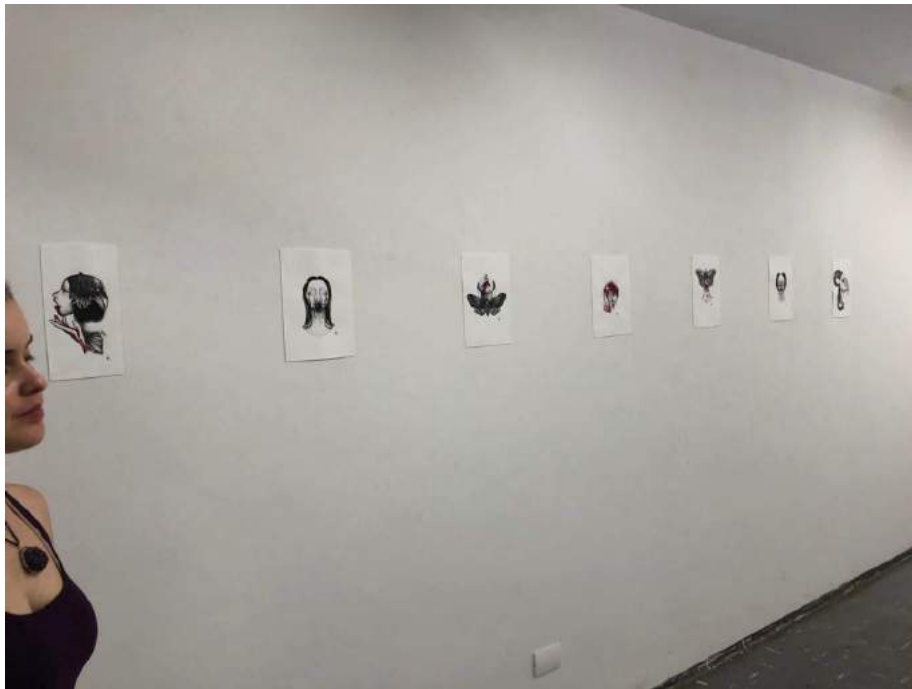
Meus trabalhos falaram por mim e as coisas aconteceram de modo natural, tudo o que me aconteceu a partir desse projeto serviu de legitimação para a artista que sou hoje.

Segue abaixo as fotos tiradas da exposição feita no Laboratório Galeria na UFU, onde tive ajuda de amigos e do meu orientador Ronaldo Macedo Brandão, que me incentivou e me auxiliou para a execução desse trabalho que se desdobrou na realização do que tanto almejava.

Sou grata a todos!



*Figura 115 – Foto da exposição realizada no Laboratório Galeria, UFU.*



*Figura 116 – Foto da exposição no Laboratório Galeria, UFU.*



*Figura 117 - Foto da exposição no Laboratório Galeria, UFU.*





*Figura 118 - Foto da exposição no Laboratório Galeria, UFU.*

A seguir as fotografias feitas durante a abertura de exposição no Zagaia Tattoo.



*Figura 119 – Fotografia feita por Felipe Krause.*



*Figura 120 – Fotografia feita por Felipe Krause.*



*Figura 121 – Fotografia feita por Felipe Krause.*



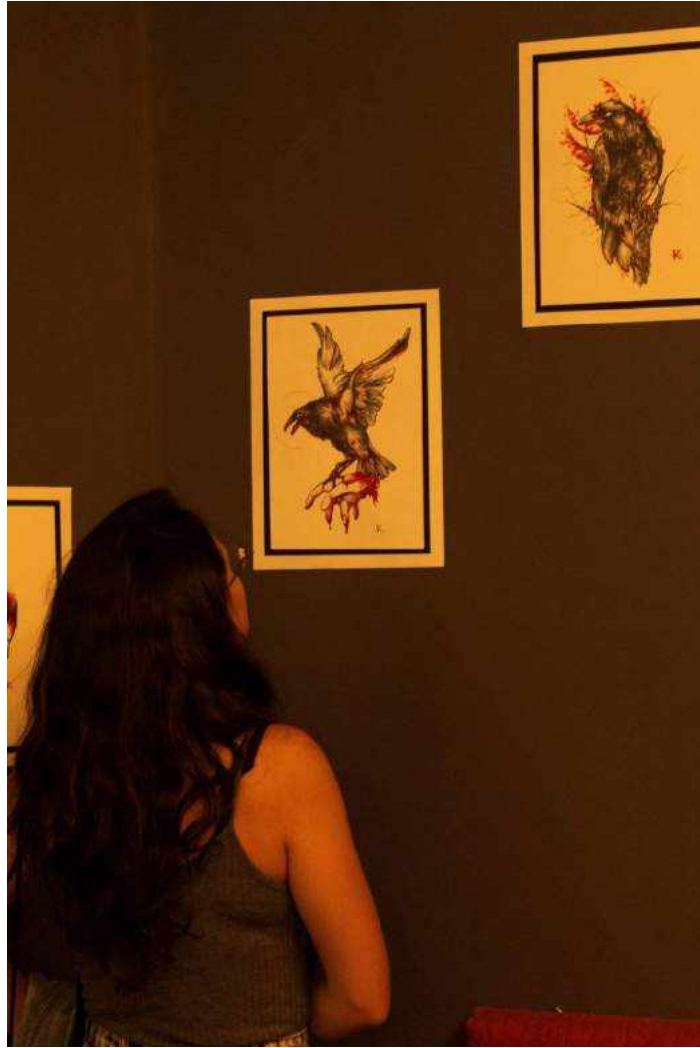
*Figura 122 – Fotografia feita por Felipe Krause.*



*Figura 123 – Fotografia feita por Felipe Krause.*



*Figura 124 – Fotografia feita por Felipe Krause.*



*Figura 125 - Fotografia feita por Felipe Krause.*



*Figura 126 - Fotografia feita por Felipe Krause.*



*Figura 127 - Fotografia feita por Felipe Krause.*



*Figura 128 - Fotografia feita por Felipe Krause.*



*Figura 129 - Fotografia feita por Felipe Krause.*



*Figura 130 - Fotografia feita por Felipe Krause.*

## Considerações Finais

É certo que todo o trabalho teórico e prático aprendido e desenvolvido até aqui é somente o início de algo que se estenderá por tempo indeterminado. O curso de Artes Visuais me possibilitou descobrir a profissão que me deixaria em frequente contato com a linguagem artística que me identifico, o desenho. As disciplinas e professores que me orientaram até aqui tiveram profunda importância para a minha construção enquanto artista e as descobertas que isso me proporcionou. Mesmo o método de pesquisa de referências e leitura de obras que fomos estimulados a fazer durante o curso, contribuiu para que eu conseguisse reunir os aspectos mais importantes da minha identidade visual, mesmo que ela ainda esteja em progresso.

Acredito que a minha poética visual, assim como a maturidade artística, se desdobrará ao longo dos anos, pois as influências se alteram, junto com as inspirações e as tendências. Aproveitarei o máximo que conseguir de todas as experiências que tive no curso e que com certeza terei fora dele também.

A construção do meu portfólio a partir do trabalho prático foi fundamental para dar o pontapé inicial na minha carreira enquanto tatuadora. Ter um estilo único me permitirá definir um público que goste do meu trabalho artístico e me procure exatamente por isso. Algo que tenha originalidade e possa dialogar com o público consumidor dessa arte, é importante para se destacar em um meio onde o mercado está saturado de profissionais, mas que não necessariamente apresentem algo novo.

Colocar em prática e discorrer sobre o trabalho aqui apresentado pode auxiliar outras pessoas a darem início na própria busca. Elencar, pontuar e desenvolver sobre a descoberta de uma poética visual pode dar impulso para que outros artistas possam vir a se descobrirem também, do mesmo modo como me inspiro em artistas plásticos e visuais que pertencem ao mundo da tatuagem e que são referência para mim. Espero que com esse trabalho outras pessoas possam ter um lampejo de ideias ou mesmo motivação para se expressarem de modo único e próprio.

Como disse no início, não acho que essa seja a conclusão do trabalho que venho desenvolvendo, mas sim o registro dos primeiros passos de algo que se desdobrará em algo maior, o meu desenho que se transformará em tatuagem. Espero sempre manter em mente todo o conhecimento absorvido e, quando necessário, voltar a essa monografia para relembrar meu próprio processo. Esse TCC tornou-se o meio para um “fim”, uma ferramenta de autoconhecimento e florescimento pessoal, afinal, o que foi feito aqui já trouxe excelentes consequências. Deixo abaixo imagens das minhas primeiras tatuagens, desenhos que foram produzidos durante o período em que estava no curso.

Nos desenhos apliquei os conhecimentos que as Artes Visuais me trouxeram, mas a todo o momento os idealizei como trabalhos que um dia fariam morada no corpo de alguém. Hoje eles fazem.



*Figura 131 – Trabalho feito pela tatuadora Raven.*



*Figura 132 – Trabalho feito pela tatuadora Raven.*

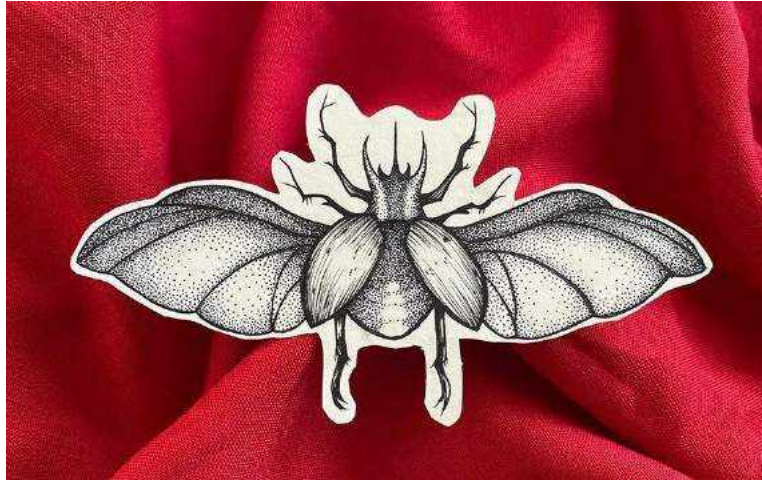


*Figura 133– Trabalho feito pela tatuadora Raven.*



*Figura 134 – Trabalho feito pela tatuadora Raven.*





*Figura 135 – Trabalho desenvolvido pela tatuadora Raven.*



*Figura 136 - Trabalho desenvolvido pela tatuadora Raven.*



*Figura 137 – Trabalho desenvolvido pela tatuadora Raven.*



*Figura 138 – Trabalho desenvolvido pela tatuadora Raven.*



Figura 139 – Trabalho desenvolvido pela tatuadora Raven.



Figura 140 – Trabalho desenvolvido pela tatuadora Raven.



Figura 141 – Trabalho desenvolvido pela tatuadora Raven.



Figura 142 – Trabalho desenvolvido pela tatuadora Raven.

## **Bibliografia**

GRIMM, Irmãos. **João e Maria** . 1. ed. São Paulo: Martins Fontes - Martins, 1997.

LOVECRAFT, H. P.. **O Chamado de Cthulhu**. 1. ed. São Paulo: Editora Hedra, 2009.

KLOMPMAKERS, Inge. **Of Brigands and Bravery: Kuniyoshi's Heroes of the Suikoden**. 1. ed. Japão: Koninklijke Brill N.V, 2003.

POE, Edgar Allan. **The Complete Tales em Poems Of Edgar Allan Poe**. 1. ed. Nova York: Collectible Classics, 2015.

THORNE, Russ. **Blood and Ink: The Art of the Tattoo**. 1. ed. Philadelphia: Running Press , 2011.

WONG, Wucius. **Princípios de Forma e Desenho**. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

A MODITA DO DESTERRO. **Vermelho: A história por trás da cor**. Disponível em: <http://amodistadodesterro.com/vermelho-a-historia-por-tras-da-cor/> . Acesso em: 11 jun. 2020.

ACRILLEX. **Georges Seurat**. Disponível em: <https://acrilex.com.br/portfolio-item/georges-seurat/>. Acesso em: 23 jun. 2020.

AMAZON. **Of Brigands and Bravery: Kuniyoshi's Heroes of the Suikoden**. Disponível em: <https://www.amazon.com/Brigands-Bravery-Kuniyoshis-Heroes-Suikoden/dp/907482255X>. Acesso em: 23 mar. 2020.

AMINOAPPS. **15 criaturas da mitologia nórdica**. Disponível em: [https://aminoapps.com/c/terroramino\\_pt/page/blog/15-criaturas-da-mitologia-nordica/J8mV\\_P64hduljVavwbkxJvIB5Pp5bVxY0nk](https://aminoapps.com/c/terroramino_pt/page/blog/15-criaturas-da-mitologia-nordica/J8mV_P64hduljVavwbkxJvIB5Pp5bVxY0nk) . Acesso em: 7 jul. 2020.

BLOG DA MARI CALEGARI. **Mitologia Grega: O Deus Pã**. Disponível em: <https://blogdamaricalegari.com.br/2018/01/12/mitologia-grega-o-deus-pa/>. Acesso em: 18 jul. 2020.

BLOG SEM SERIFA. **(Resenha) Uzumaki**. Disponível em: <https://blogsemserifa.com/2018/09/06/resenha-uzumaki/> . Acesso em: 31 jul. 2020.

BLOGSPOT . **Pensar é criar.** Disponível em: [http://sesenhardasaudeefazcrescer.blogspot.com/2011/05/ilustracao-cientifica\\_08.html](http://sesenhardasaudeefazcrescer.blogspot.com/2011/05/ilustracao-cientifica_08.html) . Acesso em: 17 jun. 2020.

BRASIL DE FATO. **Ukiyo-e, a estampa como uma das artes mais populares do Japão.** Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2017/02/03/ukiyo-e-a-estampa-como-uma-das-artes-mais-populares-do-japao>. Acesso em: 25 mar. 2020.

CARBIDE. **"Ukiyo-e" (impressões e pinturas em xilogravura).** Disponível em: [http://www.mnbr-carbide.com.br/magazine/article/vol03/wa\\_vol03](http://www.mnbr-carbide.com.br/magazine/article/vol03/wa_vol03). Acesso em: 25 mar. 2020.

CATRACA LIVRE. **Conheça o trabalho de Sailor Jerry, pioneiro da tatuagem contemporânea.** Disponível em: <https://catracalivre.com.br/criatividade/conheca-o-trabalho-de-sailor-jerry-pioneiro-da-tatuagem-contemporanea/>. Acesso em: 20 jun. 2020.

CATRACA LIVRE. **Trash Polka: conheça a história e os criadores deste estilo caótico e incrivelmente atraente.** Disponível em: <https://catracalivre.com.br/criatividade/trash-polka-conheca-a-historia-e-os-criadores-deste-estilo-caotico-e-incrivelmente-atraente/> . Acesso em: 12 jun. 2020.

CAZULO. **Katsushika Hokusai.** Disponível em: <https://www.cazulo.com/artistas/katsushika-hokusai.html>. Acesso em: 25 mar. 2020.

COISAS DO JAPÃO. **Baixe mais de 2600 obras da ukiyo-e desta coleção digital gratuita.** Disponível em: <https://coisasdojapao.com/2017/06/baixe-mais-de-2-600-obras-de-ukiyo-e-desta-colecao-digital-gratuita/> . Acesso em: 25 mar. 2020.

COISAS DO JAPÃO. **Período Edo: a idade dourada da cultura japonesa.** Disponível em: <https://coisasdojapao.com/2017/02/periodo-edo-a-idade-dourada-da-cultura-japonesa-cdj/>. Acesso em: 23 mar. 2020.

COMPILA. **Trinta e seis vistas do monte Fuji (Hokusai, 1832).** Disponível em: <http://compila.blogspot.com/2012/09/trinta-e-seis-vistas-do-monte-fuji.html>. Acesso em: 25 mar. 2020.

EBIOGRAFIA. **Biografia de Edgar Allan Poe.** Disponível em: [https://www.ebiografia.com/edgar\\_allan\\_poe/](https://www.ebiografia.com/edgar_allan_poe/) . Acesso em: 31 jul. 2020.

E BIOGRAFIA. **Biografia de Rembrandt.** Disponível em: <https://www.ebiografia.com/rembrandt/>. Acesso em: 18 jul. 2020.

ECOTINTES. **Garança.** Disponível em: <http://www.ecotintes.com/pt-br/content/garanca> . Acesso em: 12 jun. 2020.

ENSP. **Teoria da Forma - Ponto\Linha\Plano.** Disponível em: [http://www.ensp.fiocruz.br/portal-ensp/\\_uploads/documentos-pessoais/documento-pessoal\\_314.pdf](http://www.ensp.fiocruz.br/portal-ensp/_uploads/documentos-pessoais/documento-pessoal_314.pdf) . Acesso em: 14 abr. 2020.

FEC UNICAMP. **Análise Geométrica - Inter-relação das Formas.** Disponível em: <http://www.fec.unicamp.br/~laforma/tupan/novaversao/criacao5.htm> . Acesso em: 18 abr. 2020.

FIND TATTOO. **Filmes sobre tatuagem, confira 5 para te inspirar.** Disponível em: <https://findtattoo.com.br/curiosidades/filmes-sobre-tatuagem-confira-5-para-te-inspirar/> . Acesso em: 14 jun. 2019.

FOLLOW THE COLOURS. **Vermelho: 50 curiosidades interessantíssimas que você não sabia sobre a cor.** Disponível em: <https://followthecolours.com.br/gotas-de-cor/vermelho-50-curiosidades-interessantissimas-que-voce-nao-sabia-sobre-a-cor>. Acesso em: 11 jun. 2020.

FRRRKGUYS. **Latinos à flor da pele: documentário discute a tatuagem na América Latina.** Disponível em: <http://www.frrrkguys.com.br/latinos-a-flor-da-pele-documentario-discute-a-tatuagem-na-america-latina/> . Acesso em: 14 jun. 2019.

HISOUR. **Cor vermelha na história e na arte.** Disponível em: <https://www.hisour.com/pt/red-color-in-history-and-art-26650/> . Acesso em: 11 jun. 2020.

HISTÓRIA DAS ARTES. **Técnica Artística: Sfumato.** Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/tecnica-artistica-o-que-e-sfumato/> . Acesso em: 29 jun. 2020.

HYPENESS. **A moda das 'blackout tattoos' cobre partes do corpo de preto e está fazendo a cabeça de muita gente.** Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2016/03/a-moda-das-blackout-tattoos-cobre-partes-do-corpo-de-preto-e-esta-fazendo-a-cabeca-de-muita-gente/>. Acesso em: 15 mai. 2019.

HYPENESS. **O pintor e gravurista japonês Katsushika Hokusai fez muito mais do que a Grande Onda de onda de Kanagawa.** Disponível em:

<https://www.hypeness.com.br/2017/06/o-pintor-e-gravurista-japones-katsushika-hokusai-fez-muito-mais-do-que-a-famosa-onda-de-kanagawa/>. Acesso em: 25 mar. 2020.

HYPES CIENCE. **Vampiros: conheça a história real do mito**. Disponível em: <https://hypescience.com/vampiros-a-historia-real/> . Acesso em: 7 jul. 2020.

IBEMA - PAPELCARTÃO. **Prêmio Ibema gravuras**. Disponível em: <http://www.ibema.com.br/a-empresa> . Acesso em: 20 mai. 2020.

ILUSTRAÇÃO CIENTÍFICA . **Curso de especialização - Ilustração Científica** . Disponível em: [https://www.fc.up.pt/Ilustracao\\_Cientifica/](https://www.fc.up.pt/Ilustracao_Cientifica/) . Acesso em: 17 jun. 2020.

ILUSTRAÇÕES MÉDICAS. **Curso sobre Ilustração Científica no Brasil**. Disponível em: <https://iriamstar.com/2015/03/05/cursos-sobre-ilustracao-cientifica-no-brasil/> . Acesso em: 17 jun. 2020.

INFOESCOLA. **H. P. Lovecraft**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/biografias/h-p-lovecraft/> . Acesso em: 7 jul. 2020.

INFOESCOLA. **Hokusai**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/biografias/hokusai/> . Acesso em: 25 mar. 2020.

INFOESCOLA. **Período Edo**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/japao/periodo-edo/> . Acesso em: 23 mar. 2020.

INFOESCOLA. **Pintura corporal**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/artes/pintura-corporal/> . Acesso em: 14 jun. 2019.

INFOESCOLA. **Pontilhismo**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/artes/pontilhismo/> . Acesso em: 18 jul. 2020.

INFOESCOLA. **Rembrandt**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/biografias/rembrandt/>. Acesso em: 23 jun. 2020.

INFOESCOLA. **Ukiyo-e** . Disponível em: <https://www.infoescola.com/artes/ukiyo-e/>. Acesso em: 25 mar. 2020.

INFOPÉDIA. **Vincent Van Gogh**. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/\\$vincent-van-gogh](https://www.infopedia.pt/$vincent-van-gogh). Acesso em: 20 abr. 2020.

INKER TATTOO. **Tatuagem Blackwork: conheça o lado negro das tatuagens**. Disponível em: <https://inkertattoo.com.br/tatuagem-blackwork/> . Acesso em: 9 jun. 2020.

INKER TTATOO. **Tattoo Old School: O segredo por trás da história de um marinheiro**. Disponível em: <https://inkertattoo.com.br/tattoo-old-school/> . Acesso em: 13 jun. 2020.

INSTAGRAM. **Gabriela\_arzabe**. Disponível em: [https://www.instagram.com/gabriela\\_arzabe/](https://www.instagram.com/gabriela_arzabe/) . Acesso em: 17 jun. 2020.

INSTAGRAM. **Ju.linhas**. Disponível em: <https://www.instagram.com/ju.linhas/> . Acesso em: 17 jun. 2020.

INSTAGRAM. **Laressadasflores**. Disponível em: <https://www.instagram.com/laressadasflores>. Acesso em: 17 jun. 2020.

JAPÃO EM FOCO. **A História da Tatuagem no Japão**. Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/tatuagem-japonesa-tradicional/>. Acesso em: 23 mar. 2020.

JUSBRASIL. **O sentido do sangue: símbolo, forma e mito**. Disponível em: <https://canalcienciascriminais.jusbrasil.com.br/artigos/302248436/o-sentido-do-sangue-simbolo-forma-e-mito> . Acesso em: 15 mai. 2019.

KATSUSHIKA HOKUSAI. **Katsushika Hokusai**. Disponível em: <https://www.katsushikahokusai.org/>. Acesso em: 25 mar. 2020.

KOTOBA. **Os 3 livros mais curiosos do Japão: San Dai Kisho**. Disponível em: <https://kotoba.com.br/livros-curiosos-japao/>. Acesso em: 18 jun. 2019.

KUNIYOSHI PROJECT. **The 108 Heroes of the Popular Suikoden, Part II** . Disponível em: <http://kuniyoshiproject.com/The%20108%20Heroes%20of%20the%20Popular%20Suikoden,%20Part%20II.htm>. Acesso em: 25 mar. 2020.

LIBRARY. **COLLECTION Fine Prints: Japanese, pre-1915**. Disponível em: <https://www.loc.gov/collections/japanese-fine-prints-pre-1915/> . Acesso em: 25 mar. 2020.

LOJA DA TATUAGEM. **Tatuagens Pin-ups e seu significados**. Disponível em: <http://blog.lojadatatuagem.com.br/tattoo/tatuagem-pin-ups-e-seu-significado/#:~:text=As%20Pin%20Dups%20surgiram%20na,ou%20marinheiros%20pendurava%20nas%20paredes.> . Acesso em: 13 jun. 2020.

MADE IN JAPAN . **Ukiyo-ê.** Disponível em: <https://madeinjapan.com.br/2004/04/06/ukiyo-e/> . Acesso em: 25 mar. 2020.

MEGACURIOSO. **Cueva de las Manos: a "galeria de arte" pré-histórica de milhares de anos.** Disponível em: <https://m.megacurioso.com.br/historia-e-geografia/102671-cueva-de-las-manos-a-galeria-de-arte-pre-historica-de-milhares-de-anos.htm> . Acesso em: 12 jun. 2020.

MINHA TATUAGEM. **70 tatuagens de Pin-ups com fotos e desenhos para você se inspirar.** Disponível em: <https://www.minhatatuagem.com/tatuagens-de-pin-ups/> . Acesso em: 13 jun. 2020.

NICBIO. **O que é a Ilustração Científica.** Disponível em: [http://nicbio.unb.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=462&Itemid=102](http://nicbio.unb.br/index.php?option=com_content&view=article&id=462&Itemid=102) . Acesso em: 17 jun. 2020.

NIPOCULTURA. **Ukiyo-e: "Pinturas do mundo flutuante".** Disponível em: <http://www.nipocultura.com.br/ukiyo-e-%E2%80%9Cpinturas-do-mundo-flutuante%E2%80%9D/>. Acesso em: 25 mar. 2020.

OBVIOUS. **Arte Japonesa: Katsushika Hokusai.** Disponível em: [http://lounge.obviousmag.org/prateleira\\_do\\_cuffman/2014/09/arte-japonesa-katsushika-hokusai.html](http://lounge.obviousmag.org/prateleira_do_cuffman/2014/09/arte-japonesa-katsushika-hokusai.html). Acesso em: 28 jun. 2019.

OBVIOUS. **Uma tarde de Domingo na ilha de Grande Jatte.** Disponível em: [http://obviousmag.org/archives/2012/10/uma\\_tarde\\_de\\_domingo\\_na\\_ilha\\_de\\_grande\\_jatte.html](http://obviousmag.org/archives/2012/10/uma_tarde_de_domingo_na_ilha_de_grande_jatte.html). Acesso em: 17 jul. 2020.

PAUL FRASER COLLECTIBLES. **Horiyoshi III tattoo art to lead sale at Guernsey's.** Disponível em: <https://www.paulfrasercollectibles.com/blogs/art-photography/horiyoshi-iii-tattoo-art-to-lead-sale-at-guernseys> . Acesso em: 4 abr. 2020.

PINTEREST. **Imagens de Katsushika Hokusai.** Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/511651207648919432/>. Acesso em: 4 abr. 2020.

PONTOBIOLOGIA. **O que é Ilustração Científica.** Disponível em: <https://pontobiologia.com.br/o-que-e-ilustracao-cientifica/> . Acesso em: 17 jun. 2020.

PORTAL SÃO FRANCISCO. **Gestualismo.** Disponível em: <https://www.portalsaofrancisco.com.br/arte/gestualismo>. Acesso em: 20 abr. 2020.



QUADRINHEIROS . **Mangaká: profissão solitária.** Disponível em: <https://quadrinheiros.com/2018/06/28/mangaka-profissao-solitaria/> . Acesso em: 31 jul. 2020.

REVISTA ENCONTRO. **Conhece as tatuagens handpoke?** Disponível em: <https://www.revistaencontro.com.br/canal/comportamento/2018/10/conhece-as-tatuagens-handpoke.html> . Acesso em: 2 jul. 2020.

REVISTA MUSEU. **Casa-Museu Ema Klabin expõe gravuras de Rembrandt.** Disponível em: <https://www.revistamuseu.com.br/site/br/noticias/nacionais/6426-03-05-2019-casa-museu-ema-klabin-expoe-gravuras-de-rembrandt.html> . Acesso em: 18 jul. 2020.

SADAME. **Irezumi e Horimono.** Disponível em: <https://sadame.wordpress.com/2008/04/22/irezumi-e-horimono/>. Acesso em: 18 jun. 2019.

SIGNIFICADOS. **Significado de Pontilhismo.** Disponível em: <https://www.significados.com.br/pontilhismo/>. Acesso em: 17 jul. 2020.

SUPER INTERESSANTE . **O que é o monstro Cthulhu?** Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-o-monstro-cthulhu/> . Acesso em: 7 jul. 2020.

SUPER INTERESSANTE. **Os monstros e criaturas fantásticas da mitologia grega.** Disponível em: <https://super.abril.com.br/especiais/monstros-e-criaturas-fantasticas-da-mitologia-grega/> . Acesso em: 7 jul. 2020.

SÓ HISTÓRIA . **Matina Perera - Lendas e Mitos.** Disponível em: <https://www.sohistoria.com.br/lendasemitos/matinta/> . Acesso em: 7 jul. 2020.

TATTOO CAST. **Você conhece o estilo de tatuagem neotradicional.** Disponível em: <https://blogs.uai.com.br/tattoocast/2019/04/13/voce-conhece-o-estilo-de-tatuagem-neo-tradicional/> . Acesso em: 9 jun. 2020.

TATTOO2ME. **Neotradicional.** Disponível em: <https://tattoo2me.com/estilo/neo-tradicional/> . Acesso em: 9 jun. 2020.

TATTOO2ME. **Neotradicional: os mestres do estilo.** Disponível em: <https://blog.tattoo2me.com/os-mestres-do-neo-tradicional-e4aef6bf55c8>. Acesso em: 9 jun. 2020.

TATTOO2ME. **O estilo "Blackwork" na tatuagem brasileira.** Disponível em: <https://blog.tattoo2me.com/o-estilo-blackwork-na-tatuagem-brasileira-e15dd43b1c5a> . Acesso em: 9 jun. 2020.

TATTOO2ME. **Os mestres do Old School.** Disponível em: <https://blog.tattoo2me.com/os-mestres-do-old-school-db03fd9881c4> . Acesso em: 13 jun. 2020.

TATTOO2ME. **Pontilhismo.** Disponível em: <https://blog.tattoo2me.com/p-o-n-t-i-l-h-i-s-m-o-84022e80f7c6> . Acesso em: 1 jul. 2020.

TATTOODO. **Backwork: o estilo que desafia os melhores tatuadores do mundo.** Disponível em: <https://www.tattoodo.com/a/blackwork-o-estilo-que-desafia-os-melhores-tatuadores-do-mundo-4627> . Acesso em: 9 jun. 2020.

TATUAGEM TATTOO. **Tatuagem Tebori, Irezumo e Horimono - História e curiosidades.** Disponível em: <https://tatuagemtattoo.com.br/tatuagem-tebori-irezumi-e-horimono-historia-e-curiosidades/>. Acesso em: 4 abr. 2020.

TODA MATÉRIA . **Edgar Allan Poe.** Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/edgar-allan-poe/> . Acesso em: 31 jul. 2020.

TUDO SOBRE TATUAGEM. **Conheça a história e evolução da máquina de tatuagem.** Disponível em: <https://tudosobretatuagem.com.br/evolucao-maquina-tatuagem/> . Acesso em: 2 jul. 2020.

UNIVERSAL. **Carmesim.** Disponível em: <https://www.universal.org/bispo-macedo/post/carmesim/> . Acesso em: 12 jun. 2020.

VEJA. **Tatuagem, do Taiti para o mundo.** Disponível em: <https://veja.abril.com.br/blog/sobre-palavras/tatuagem-do-taiti-para-o-mundo/> . Acesso em: 14 jun. 2019.

VICE. **Conheça o coletivo de tatuagem que prioriza a dor no lugar da estética.** Disponível em: [https://www.vice.com/pt\\_br/article/kbvk33/coletivo-de-tatuagem-prioriza-dor-a-estetica](https://www.vice.com/pt_br/article/kbvk33/coletivo-de-tatuagem-prioriza-dor-a-estetica). Acesso em: 15 mai. 2019.

VICE. **O tatuador da Yakuza explica por que tatuagens nunca devem ser vistas.** Disponível em: [https://www.vice.com/pt\\_br/article/3kvyak/tatuador-yakuza-tatuagens](https://www.vice.com/pt_br/article/3kvyak/tatuador-yakuza-tatuagens) . Acesso em: 31 mar. 2020.

WIKIPEDIA. **A Noite Estrelada.** Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/A\\_Noite\\_Estrelada](https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Noite_Estrelada) . Acesso em: 26 mai. 2020.

WIKIPEDIA. **Junji Ito**. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Junji\\_Ito](https://pt.wikipedia.org/wiki/Junji_Ito) . Acesso em: 31 jul. 2020.

WORDPRESS. **Mistura Ótica**. Disponível em: <https://rodrigo1.wordpress.com/about/impressionismo/mistura-otica/> . Acesso em: 17 jul. 2020.