

Acadêmica: Cristiane Ziegler Leal – Especialista/UFSM

Prof<sup>a</sup>. Orientadora: Reinilda Minuzzi – Doutora/UFSM

## A Toy Art como referencial para Estamparia de Vestuário Infantil

### Resumo

Com o tema da *Toy Art*, a presente pesquisa aborda o desenvolvimento de uma coleção de estampas direcionadas à superfície têxtil, tendo o intuito de aplicação no vestuário infantil. Os protótipos desenvolvidos (tecidos e peças de vestuário) apresentam desenhos de forma localizada e contínua.

Palavras Chave: Estamparia, *Toy Art*, Vestuário Infantil;

### 1 Introdução

Na elaboração de um produto do vestuário infantil, especialmente no processo de modelagem de uma peça, bem como o tipo de tecido utilizado as cores, formas, design, aviamentos, tem-se a preocupação em atender os objetivos do consumidor e a satisfação que é o nível de conforto e o grau de aceitação por parte do usuário. Além disso, outro aspecto que se deve levar em consideração é o estético, responsável, em parte, pela satisfação emocional do cliente. As roupas têm evoluído para cumprir uma série de requisitos práticos, estéticos e de proteção (JONES, 2005).

A superfície, através das representações gráficas, pode valorizar os objetos, tendo a capacidade de despertar uma afetividade em relação à estética, seduzindo o consumidor (por meio da cor, matéria, entre outros) que detém valores culturais distintos.

Partindo de referenciais da *Toy Art* desenvolveu-se uma coleção de estampas que pode ser considerado uma nova possibilidade no tratamento das superfícies têxteis, apresentando soluções estéticas adequadas no desenvolvimento dos processos de fabricação e estampagem do produto.

O tema dessa investigação pode se constituir como uma novidade no âmbito do design de superfície e estamparia, ao buscar o desenvolvimento de estamparia diferenciada para roupa infantil, propondo novos recursos de criação neste campo de atuação e pesquisa.

### 2 Metodologia

Depois de analisar o material imagético coletado e selecionado, partiu-se para a criação de esboços e formatos a partir destes referenciais. Posteriormente estes primeiros desenhos foram desenvolvidos através da técnica da colagem manual, com papéis coloridos que foram previamente selecionados por suas

cores, fazendo uma combinação entre elas, prevendo (no que diz respeito à cor) os *layouts* finais. Após a construção dos personagens, partiu-se para a digitalização dos estudos gerados, que em seguida foram novamente trabalhados, porém de forma digital através dos programas gráficos (*software*), formando-se então, os módulos ou *rappports* com intenção de se obter as redes a fim de formar as estampas.

Foram desenvolvidos inicialmente quinze desenhos/personagens diferentes, em seguida selecionados alguns deles para a aplicação. Logo após a organização das redes de estampas e as estampas localizadas, foram impressos nos tecidos escolhidos previamente para então serem aplicados no vestuário.

### 3 Resultados

Os protótipos mostram os resultados da pesquisa. As linhas foram nomeadas conforme o desenho de cada um dos personagens criados seja pela sua forma, cor ou aparência. Cada linha é constituída de personagens que adquiriram seus formatos a partir do painel semântico com as características de quem cria.

Como resultado, é apresentado um conjunto de estampas com a temática escolhida, tendo como complemento algumas estampas coordenadas. A seguir nas imagens são apresentados desde o painel semântico até o produto final (peças de vestuário):



Figura1



Figura 2

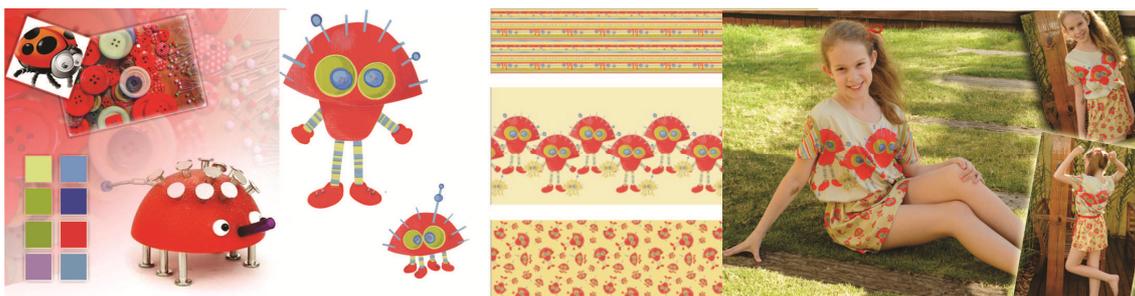


Figura 3

#### 4 Conclusão

A respeito da estamparia infantil, enquanto objeto de estudo e sua implicação na compreensão do público-alvo, pôde-se observar as diversas opções de se trabalhar com um tema tão rico para aprofundamentos da prática do design de superfície. Pode-se ver uma série de desdobramentos para a pesquisa em questão, aprofundando mais os conhecimentos acerca da estamparia que pode contribuir para questões além da forma, estabelecendo uma nova estética as peças de vestuário tão comuns presentes na moda infantil. No mercado atual a indumentária infantil está ganhando um espaço considerável, ele contribui para a economia do país e movimenta milhões de peças anualmente, hoje a criança tem o seu lugar reservado dentro da sociedade, e é natural que a sua indumentária se ajuste a essa realidade.

A concretização deste trabalho vem ao encontro à necessidade de uma percepção ativa no que diz respeito aos valores estéticos, valorizando, modificando, reconstituindo referências visuais de uma manifestação artística num objeto de uso comum, como o tecido para vestuário.

#### Referencias Bibliográficas

ARIÉS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Afiliada, 1981.

BOU, Louis. **Toyland**. Barcelona: Monsa, 2009.

BRAGA, João. **História da Moda**. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2004.

JONES, Sue J. Fashion Design: **Manual do Estilista**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

KÖHLER, Carl. **História do Vestuário**. Alemanha: Martins Fontes, 1993.

RUBIM, Renata. **Desenhando a Superfície**. São Paulo: Rosari, 2004.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2008.