

## **A INTERFERÊNCIA DO AGENTE PRODUTOR DO VESTUÁRIO NO DESIGN DE PRODUTO - A INTERFACE ENTRE PROJETAR E FAZER**

### ***INTERFERENCE OF AGENT PRODUCER OF CLOTHING IN PRODUCT DESIGN - THE INTERFACE BETWEEN DESIGN AND MAKE***

LOURENÇO, Cynara  
SENAI/CETIQT-Centro de Tecnologia Química e Têxtil - Brasil  
Cynara.lourenco@gmail.com  
ROCHA, Marilene  
SENAI/CETIQT-Centro de Tecnologia Química e Têxtil - Brasil  
marilenerocha2@yahoo.com.br

#### **Resumo**

Este artigo apresenta um breve histórico sobre o desenvolvimento de um produto a partir de um projeto de design de moda. Os experimentos são relatados desde o recebimento do desenho até a entrega de protótipos de peças do vestuário. Este trabalho foi produzido por alunos do curso superior TPV (Tecnologia em Produção de Vestuário) usando métodos interdisciplinares com a orientação de professores de modelagem, confecção e ergonomia.

**Palavras-chave: Modelagem; produção do vestuário; metodologia projetual.**

#### **Abstract**

This study presents a brief history of the development of a product from a project of fashion design. The experiments are reported from the receipt of the sketch to the delivery of prototype articles of clothing. This work was produced by undergraduates from the course TGP (Technology in Garment Production) using interdisciplinary methods with the guidance of teachers of modeling, manufacturing and ergonomics.

**Keyword: Modeling; garment production; project methodology.**

#### **Introdução**

O aumento de cursos superiores de Design de Moda fez com que surgisse uma necessidade no mercado de profissionais operacionais que falassem a mesma linguagem dos que projetavam o produto de moda. A formalização do ensino de moda fez com que fosse imperativo profissionalizar formalmente as equipes operacionais que atuam em ambiente fabril. Com isto, novas modalidades de cursos superiores surgiram como, por exemplo, o tecnólogo em confecção do vestuário. Hoje após a formação de diversas turmas deste tecnólogo no Rio de Janeiro ocorrem questionamentos em relação ao ensino profissionalizante superior e a aplicabilidade do aprendizado em situação real, o que remete, de certa forma a educação projetual. A educação projetual é a disciplina que busca orientar os estudantes em

atividades de quem desenvolve produtos. O projeto é apenas uma das etapas do método de trabalho do *designer*:

É através do projeto que as necessidades levantadas são resolvidas e encaminhadas para a reprodução em série, por meio de matrizes elaboradas para a fabricação industrial. Mas também fazem parte dessa metodologia o levantamento e a análise dos dados apurados, por exemplo, etapas anteriores ao projeto e que servem a ele como base de informação. A metodologia de trabalho em design pressupõe uma maneira própria de abordar e resolver os problemas. O designer pode usá-la para atuar também como planejador e como assessor, funções alheias à atividade de projeto. É um engano, portanto, afirmar que metodologia e projeto é uma coisa só. (CAPELASI 2010, p.35 apud RECH, 2002, p. 58).

(Disponível em:

<http://www.unesp.br/posgraduacao/design/dissertacoes/pdf/carlacapelasiasi.pdf>. Acesso: 24 de maio de 2013).

Assim, um estudo de caso real focado na esfera do ensino superior de um curso tecnológico, que envolve disciplinas de costura, modelagem, ergonomia e metodologia de projetos, mostrou-se relevante e, provavelmente, poderá contribuir para a formação acadêmica de novos modelistas e profissionais de produção do vestuário.

Deste modo, neste artigo, inicia-se abordando a trajetória do projeto a partir da chegada de croquis de moda procedente de um concurso que teve por objetivo o desenvolvimento de uniformes para uma rede de lanchonetes, cujo principal produto é: empada (Casa da Empada). Posteriormente, reflete-se sobre formas de interferências que a equipe produtora e cliente fazem no produto final e também sobre a aplicação do conhecimento e as abordagens metodológicas em disciplinas práticas estabelecendo um paralelo entre as disciplinas envolvidas e a proposta projetual.

## **Histórico**

É recente a história do curso superior Tecnólogo em Produção do Vestuário com ênfase em modelagem no SENAI/CETIQT. A primeira turma de Modelagem se formou no ano 2008. Portanto, oficialmente este foi o primeiro grupo em nível superior no estado do Rio de Janeiro com formação específica em modelagem do vestuário. Antes disso, os profissionais atuantes da área, eram capacitados em empresas a partir de experiências práticas ou através de

cursos de capacitação profissionalizantes, muitas vezes divididos em módulos que decompunham o ensino de modelagem por partes que poderiam ser feito por: matéria-prima ou segmento de público. Hoje, o curso Tecnólogo em Produção do vestuário prepara o profissional com foco em modelagem, porém a trajetória acadêmica do estudante deste curso faz com que este tenha uma grande noção sobre o funcionamento de uma confecção e as diversas fases que o produto de vestuário passa antes de chegar à expedição de uma empresa.

(Abranches,2009,p.18) “O SENAI/CETIQT forma um profissional capaz de analisar de forma crítica o ambiente que exerce suas funções e capaz de ser, antes de tudo um agente de mudanças”. É a partir da crença neste pensamento que os coordenadores dos cursos do SENAI/CETIQT buscam estabelecer relações com o mercado para entender e atender necessidades da indústria e tornar completa a formação de seus alunos propondo situações reais a partir de propostas externas.

A instituição SENAI/CETIQT recebeu a proposta deste projeto no segundo semestre de 2012. Esta foi uma demanda espontânea que partiu da empresa Casa da Empada. Esta é uma empresa do ramo de lanchonetes que surgiu em 1987 com um novo conceito de loja especializada em empadas.

Tudo começou com a experiência em família, quando todos se encantaram com o resultado desta receita que até hoje vem sendo preservada. Após a idéia de se comercializar produto tão diferenciado, o projeto foi amadurecendo até que foi fundada a primeira loja localizada na Tijuca, Zona Norte do Rio de Janeiro”.  
(Disponível em: <http://casadaempada.com.br/historico01.htm>. Acesso em 13 de maio 2013).

Ainda, segundo o site, hoje a empresa encontra-se em diversos bairros do Rio de Janeiro e, tem uma loja em São Paulo, somando 27 lojas. Com 25 anos de existência, atualmente ela atua como franqueadora. Esta se considera a pioneira no segmento, lançando a cultura de degustação de empadas no Rio de Janeiro e apresenta três perfis de lojas: Padrão, conceito e quiosque padrão (figura 1).



Figura 1: Loja padrão, loja conceito e quiosque padrão.

### Proposta do projeto

Este desenvolvimento de produto teve por finalidade atender o design de moda o desenvolvimento de produto a partir das tecnologias que envolvem disciplinas como: a ergonomia, a modelagem, a estamparia e acabamento (bordado). A história desse projeto será contada a partir da chegada dos

desenhos (figura 2) feito pela aluna Flávia Marinho (vencedora do concurso) nas mãos das professoras Cristiane Santos, Cynara Lourenço e Marilene Rocha. Estes desenhos são resultado do concurso que foi elaborado e desenvolvido na disciplina de Pesquisa de Moda ministrada pela professora Rosane Kalil. Além do concurso que resultou na escolha do desenho do produto a proposta foi o desenvolvimento de modelagem e protótipos.



**Figura 2: Croquis desenvolvidos com dois uniformes completos.**

Ao final do concurso e entrega dos croquis que continham dois uniformes completos masculinos e femininos percebeu-se que o projeto deveria ser conduzido por professores das disciplinas Modelagem Feminina e Masculina e Laboratório de montagem, ambas ministradas no curso Tecnólogo em Produção do Vestuário, visto que, o objetivo final seria um kit de uniformes que continham: 2 calças em tecido plano, 1 calça legging em tecido com elastano, 2 aventais, 2 bandanas, 2 t-shirts e 2 camisas pólo.

Estas professoras foram as responsáveis pela gestão e coordenação do projeto elaborando as etapas no que tange as fases preliminares de gerenciamento e coordenação do projeto, como:

- 1- Definição de equipe: Para este trabalho foi formada uma equipe com duas professoras orientadoras (Marilene Rocha e Cynara Lourenço) e cinco alunas<sup>1</sup> do curso (TPV). Estas se encontravam em níveis mais adiantado do curso e já tinham cumprido mais de 50% de carga horária, acumulando conhecimentos necessários para atender de forma adequada as necessidades técnicas e, que também pudessem atuar com autonomia relativa, trazendo soluções adequadas ao projeto.
- 2- Definição do problema – Após a escolha por motivos estéticos e funcionais o que o cliente espera em relação à funcionalidade e conforto. Neste caso, a forma, tipo de acabamentos e matéria-prima.
- 3- Contextualização – Em qual loja que, quais as circunstâncias estes uniformes seriam usados? Existe alguma restrição? Qual espaço físico?

Afim de que o produto atendesse de forma satisfatória, após a problematização e contextualização percebeu-se que dois grupos precisavam ser ouvidos: o cliente solicitante e o usuário. Para tanto, a primeira solicitação foi marcar uma reunião com o representante da empresa para conferir algumas informações, definir os materiais a serem usados e agendar uma visita à loja conceito da Casa da Empada no Barra Shopping para tomar as medidas necessárias e ter uma conversa preliminar com usuários. Definida a estratégia

---

1- Equipe de alunas: Cristina Dumarcy Lobato Leitão, Lucimar Silva de Souza Leão Michelle de Oliveira Carvalho, Simone Tomaz Pereira, Suzete Campos Ramos.

de trabalho, feitos os convites e após a adesão de alunas as etapas foram definidas. Foi organizado um cronograma considerando a disponibilidade de tempo de alunas.

Assim, as etapas foram: Entrevista, análise de medidas, adequação de medidas com a tabela de modelagem industrial, seleção de tecidos, modelagem, corte, sublimação, bordado, montagem, revisão e entrega. Após a aprovação dos moldes foi oferecida a opção de digitalização e gradação que não aconteceu devido ao encerramento do semestre letivo.

Em seguida, após os questionamentos do grupo foi feita uma entrevista com um responsável que representava a empresa, este deu dicas sobre necessidades específicas e limitações necessárias ao uniforme. Exemplo: As peças não poderiam ter bolsos. Mas, poderiam ter falso bolso para fins estéticos.

Ao visitar a loja o grupo percebeu que o espaço físico era limitado e ao entrevistar os futuros usuários dos uniformes entendeu-se que as calças precisavam ter cinturas sem rebaixamento, visto que muitos dos armários ficavam muito próximos ao chão e abaixar durante a jornada de trabalho era uma rotina.

Ao tomar as medidas e consultando históricos de uniformes a equipe entendeu que as calças em tecido plano poderiam utilizar o recurso de traseira com elástico. Os moldes seriam adaptados entre as tabelas de feminino e masculino, fazendo um paralelo entre as medidas para que só fosse feito um modelo de calça idêntico para ambos os sexos e que este estivesse adequado à numeração por letras (P/M/G) e não números (40/42 e 44).

### **Metodologia das disciplinas envolvidas**

Em disciplinas de Modelagem e Confecção o ensino é fundamentado na atividade prática. Utiliza-se a técnica do exemplo e reprodução de atividades, objetivando-se o aperfeiçoamento a partir da repetição. Porém, embora os processos sejam mecânicos a concepção de produtos requer certo grau de conhecimento no âmbito do gerenciamento de produto. Com objetivo de

oferecer maior autonomia projetual à equipe de alunas a metodologia inicial foi problematizar. Assim, a exposição dialogada dá início à estratégia de trabalho onde os professores atuam apenas como orientadores e problematizadores apresentando a primeira grande dificuldade, neste caso: o desenho. Este não vinha com nenhum tipo de instrução ou ficha técnica que completasse as informações ali contidas. Portanto, a questão central foi a ausência de informações técnicas complementares que norteassem a elaboração do produto.

(Munari, 2002, p.13) No campo do design, não se deve projetar sem um método, pensar de forma artística procurando logo a solução, sem fazer antes uma pesquisa sobre o que já foi feito de semelhante ao que se quer projetar, sem saber que materiais utilizar para a construção, sem ter definido bem a sua função.

A equipe levou em consideração os poucos dados fornecidos para: Refinamento das ideias, buscar soluções para problemas percebidos nos produtos, pesquisa em mercado sobre produtos similares, público, materiais (tecidos, aviamentos, etc.), entendimento de temática (neste caso o motivo que fazia com que o cliente mudasse seu produto), elaboração de métodos de trabalhos e definição de papéis.

(Fisher, 2009, p.26) diz:

A tradução de um modelo desenhado para um molde interpretado requer um olhar treinado em proporções. A maioria dos modelos é rascunhada em croquis de moda com proporções distorcidas. As pernas e pescoço são alongados e a estrutura corporal é muito fina. Estes rascunhos são inspiradores e ótimos para serem apreciados. Contudo, infelizmente, geram uma falsa imagem do corpo humano, a qual deve ser corrigida pelo trabalho do modelista.

## **Considerações Finais**

A parceria entre empresa CASA DA EMPADA e a instituição CETIQT foi muito proveitosa, pois ao tratar sobre o desafio de ensinar a desenvolver produtos de confeccionados, buscou-se revisar conceitos sobre metodologia em modelagem e concepção de produto.

Proporcionou em síntese a possibilidade de demonstrar que a integração entre mercado, Instituição de ensino e estudantes é necessária. Com este projeto foi possível trabalhar em um estudo de caso com a necessidade real de mercado. Esta experiência fez com que a equipe pudesse sair do campo das ideias para apresentar soluções práticas e funcionais no campo de criação, modelagem e montagem. E, ainda com apresentação de soluções para acabamento e linguagem técnica através de fichas técnicas.

Entendeu-se que, para contínuo aperfeiçoamento dos métodos de produção do vestuário, em disciplinas práticas, coube aos professores fundamentar a experiência prática para que soubessem os limites entre o reproduzir e intervir no processo para melhor atender ao projeto.

Sem a disponibilidade de professores e a integração entre Plantas de confecção e estamperia este projeto estaria incompleto, pois somente com a supervisão e o auxílio da equipe dos professores Lincoln C. Lopes (Planta Piloto de Inovação) e Alberto Oliveira (Planta Piloto de Confecção) foi possível ter a apresentação destes produtos com cópia fiel da estampa solicitada e aplicação adequada às peças com o uso de técnica de sublimação e bordado (figura 3).



**Figura 3: Técnicas de acabamentos: sublimação e bordado.**

Com isto ainda foi possível proporcionar número de horas de estágio e complementares para estudantes que saíram mais enriquecidos no que tange ensino teórico e prático.

Sabe-se, conseqüentemente, que o ensino na área da produção do vestuário ainda é um desafio, dada a não consideração da interferência prática do agente no design do produto. Assim sendo, há um grande desafio na busca de critérios e reconhecimento da criatividade do indivíduo atuante no processo da produção de produtos de confecção. Porém, a implantação e o uso de ferramentas como fichas técnicas, planejamento e registro de atividades farão com que o agente produtor seja considerado fundamental para complementar as necessidades específicas de um projeto no campo do design. Visto que, este se inicia com um desenho e finaliza em um produto que necessita de conhecimentos práticos e teóricos sobre, forma, matéria-prima, tecnologia de confecção e acabamentos. A partir do mês de junho as conforme informação da empresa as lojas receberão seus kits de uniformes que não passaram por testes devido a grande satisfação com o produto.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CAPELLASSI, Carla Hidalgo. Metodologia projetual para produtos de moda e sua interface com tabelas de medidas. In: <http://www.unesp.br>, 2010. Disponível em:

<http://www.unesp.br/posgraduacao/design/dissertacoes/pdf/carlacapelasi.pdf>.

FISCHER, Annete, **Construção de vestuário**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GIL, Antonio Carlos. **Didática do ensino superior**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2012.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

RENFREW, Elinor; RENFREW, Colin. **Desenvolvendo uma coleção**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

TREPTOW, Doris. **Inventando moda**: planejamento de coleção. 3. ed. Brusque: Ed. do Autor, 2005.

SABRÁ, Flávio et al. (Org.). **Inovação estudos e pesquisas**: reflexões para o universo têxtil e de confecção. São Paulo: Estação Das Letras, 2012. 3 v.

SABRÁ, Flávio et al. (Org.). **Modelagem**: Tecnologia em produção de vestuário. São Paulo: Estação Das Letras, 2009.