

PRODUÇÃO DE ESTAMPAS, UTILIZANDO APLIQUE, PARA COLEÇÃO DE VESTIDOS INFANTIS

Drawings, employing applique, to produce a dresses collection for children

Ana Carolina Monteiro Gonçalves Agra¹; Bacharel em Design; Universidade Federal de Pernambuco (UFPE/CAA), carol_agra@hotmail.com
Andréa Fernanda de Santana Costa²; Msc. Em Desenvolvimento de Processos Ambientais; UFPE/CAA, andreafscosta@hotmail.com

Resumo

Mercado de moda infantil apresenta um crescimento significativo no Brasil. Roupas divertidas estão sendo produzidos para meninos e meninas. Aplique é uma técnica artesanal usada pelos designers para criar modelos de roupas, que têm uma interação como usuários.

Palavras Chave: Vestuário; design têxtil; customização têxtil; applique.

Abstract

Children's fashion market presents significant growth in Brazil. Fun clothes are being produced for boys and girls. Applique is a craft technique used by designers to create models of clothes, which have an interaction as users.

Keywords: Clothing; textile design; textile customization; applique.

Introdução

O vestuário infantil passou por diversas mudanças no decorrer da história da moda. Acompanhando, primeiramente, a transformações do vestir dos adultos, é a partir da construção social da infância que o público ganha atenção especial também na forma do vestir. Após anos de estudos quanto a necessidades da faixa etária, a roupa infantil, ganha na atualidade, uma atenção especial, por ter a criança se tornado um consumidor potencial de produtos de moda. Atender o desejo dos pequenos e ao mesmo tempo dos pais, tornou-se então, um novo nicho de mercado. A criação e a produção de novos produtos, para um público tão específico e exigente, tem sido desafiador para os designers. Temas, cores, texturas e principalmente materiais

¹ Bacharel em Design pela UFPE/CAA.

² Docente do Núcleo de Design da UFPE/CAA. Orientadora da Monografia de Ana Carolina Monteiro Gonçalves Agra e Ministra disciplinas da área de tecnologia para a ênfase em Moda – Materiais têxteis moda e sustentabilidade e Design têxtil. Doutoranda em Biotecnologia pelo RENORBIO

diferenciados são estudados, para a elaboração de produtos que cativem emocionalmente crianças e adultos. Uma das formas de criar um vínculo emocional entre o produto e o consumidor é a produção de objetos por meio artesanal, que com o auxílio de técnicas de pesquisa, criação e montagem estudadas pelos profissionais, conferem ao vestuário características próprias. Mais que apenas cativar os consumidores, a roupa confere a criança o poder imaginativo de fazer parte do mundo imaginário, servindo como uma fantasia.

Roupas criativas, infância divertida

Segundo Gonçalves Filho; Beirão (2009), mais que satisfazer os desejos infantis como consumidor, o designer deve se preocupar em idealizar roupas que incentivem a infância criativa, em que exista uma preocupação em desenvolver o senso criativo da criança, estimulando-a através do uso de elementos do seu repertório ligado ao universo lúdico.

De acordo com Barbosa e Souza (2010) Personagens de desenho animado e de contos de fadas habitam o vestuário infantil como forma de atrair o olhar da criança sob o produto que se deseja vender. Entretanto, mais que

Apenas o consumo, a utilização de ícones na construção de estampas estimula a criatividade infantil, levando a criança, assim que vestida com seu personagem, ao mundo imaginário em que a mesma habita, estimulando a criatividade. Dessa forma a roupa inspirada no personagem e história que o cerca, funciona para a criança como uma fantasia, tornando possível interagir com o enredo.

Para Langdon e Pollehn (2010) é fundamental que se crie roupas criativas e coloridas para todas as ocasiões em que a criança estará envolvida, uma vez que a infância é a principal fase de estímulo e a criatividade é curta. Parte fundamental da construção do vestuário, as cores e temas ajudam na interação entre imaginação e roupas, sendo o ponto de partida para a criação das peças.

Tecidos, Cores e Temas

Segundo Udale (2009), a cor é um elemento fundamental na construção do vestuário, sendo associado a ele desde seu momento de concepção. Ela

está diretamente relacionada com o sucesso da coleção uma vez que é o primeiro elemento que chama a atenção do cliente. Ao escolher uma tabela de cores para determinada coleção ou peça, deve-se levar em consideração a estação do ano em que será apresentada, seu público alvo e a temática da mesma tendo em vista que essa define o estilo de todo o conjunto de peças.

De acordo com Langdon e Pollehn (2010), o vestuário infantil, permite o uso simultâneo de cores fortes e inusitadas, criando peças com um maior apelo lúdico. Os temas abordados pelo vestuário moderno, como já citado anteriormente, por Barbosa e Souza (2010), personagens e contos, são utilizados como base. Para a criação de elementos inusitados, entretanto, deve-se ter como tema o enredo que circunda o ícone infantil, buscando elementos inovadores e até mesmo objetos do cotidiano, desde que estes, sejam vistos sob um novo olhar, dando a aparência lúdica ao mesmo.

De acordo com Renfrew e Renfrew (2009) e Udale (2009), a escolha da temática se dá através do estudo de tendências de estilo, que será específica quanto a estação e público alvo. Estes então são adaptados e dissecados a fim de definir se serão utilizadas estampas, quais as melhores cores para traduzir as ideias e quais elementos que traduzem o espírito das tendências e conseqüentemente do tema. Todos estes elementos, entretanto, estarão relacionados à forma como o usuário final está relacionado à peça, por isso é fundamental um estudo primário do mercado, a fim de conhecê-lo e projetar produtos com os quais ele está familiarizado e ao mesmo tempo encontrar uma lacuna pouco abordada a fim de surpreendê-los com inovações.

Customização de Têxteis

Segundo Garcia (2000 *apud* TREPTOW, (2005 p. 203), o desejo do consumidor atual de moda é pela individualização, esta como forma de expressão da identidade pessoal do usuário para a sociedade. A customização de peças de vestuário se tornou uma prática comumente difundida como forma de diferenciação, num mercado amplamente abastecido com peças ao estilo pronto para vestir. “Cabe salientar que a conjuntura do mercado atual tende para a customização e o crescente aumento de opções de escolha” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 57).

O entendimento das novas necessidades dos usuários, observando seus desejos, deve ser a impulsão para a criação de produtos que se adéquem as essas necessidades, “cada vez mais, a exclusividade é valorizada pelos clientes” (RENFREW E RENFREW, 2010, p. 33). Entendemos dessa forma que a customização, quanto a atividade manual, pode ser aplicada não só pelo usuário, ao modificar suas roupas, mas também pelo designer, como forma de modificar a matéria prima de modo a transformá-la em algo único, com identidade própria, satisfazendo o usuário.

Ao considerarmos o vestuário, que tem como matéria prima os materiais têxteis, a customização pode ser realizada diretamente sob o tecido, que já compõe a roupa ou mesmo antes da peça ser montada, no molde recortado. A modificação da superfície pode se dar de maneira concentrada, formando desenhos localizados, ou espalhadas sob toda a superfície da peça (UDALE, 2009).

Sendo uma das características da customização, se dar por meio manuais de artesanato, podemos considerar todo o tipo de bordado como possíveis formas de modificação dos têxteis. Ao selecionar uma técnica a ser estudada e aplicada ao projeto, foi observado primeiramente de forma empírica, buscando projetos na internet e em feiras de artesanato e mais tarde, em livros de design de superfície foi observado que os bordados e aplicações são ainda pouco utilizados no meio do Design. “É interessante observar como os bordados ainda são pouco explorados em soluções mais contemporâneas. Entendo que podem ser mais bem aproveitados caso sejam vistos de uma maneira nova e surpreendente” (RUBIM, 2010, p. 50).

Segundo Udale (2009), desenhos complexos e interessantes, podem ser obtidos quando utilizamos a técnica de aplique como forma decorativa sob o tecido base da roupa. Ainda segundo o mesmo autor, no meio têxtil essa técnica é conhecida pela aplicação de pedaços de tecido, que podem ser recortadas de forma a formarem diferentes desenhos, sob um tecido base. Além desta característica marcante, podem ainda serem aplicados como forma a complementar o desenho, contas, medalhas, fitas e todo o tipo de aviamentos, o que torna o resultado final interessante e cheio de detalhes.

Técnica de Aplique

Segundo Terry (2009) a palavra aplique significa, de maneira simples, “Aplicar”. Dentro desse contexto existem diversas formas e técnicas de passar toda a criatividade para o tecido.

[...] você não pode só aplicar qualquer tipo de tecido que você possa imaginar, em qualquer outro tipo de tecido, como pode incorporar aviamentos, fitas vintage no seu projeto (TERRY, 2009, p.12).

Segundo a autora acima citada, a técnica de aplique é tão antiga quanto a ação de costurar. Desde a invenção da linha e da agulha, com a junção de dois pedaços de tecido, buscava-se uma maneira de decorar a roupa, agregando significados a mesma.

Ainda segundo Terry (2009), o aplique foi utilizado por diferentes civilizações, como se a técnica fosse algo quase que intuitivo surgido da necessidade de ornamentação e decoração. As técnicas básicas eram as mesmas, só se modificando, muitas vezes, o estilo de desenho e as representações, estas estando diretamente ligadas a cultura e os costumes de cada povo. Com o início das cruzadas a técnica se espalhou por toda a Europa, se tornando uma prática comum. Mais tarde, vestidos altamente trabalhados e bordados com pedras e fios de ouro eram utilizados como diferenciação entre nobres damas das demais da sociedade, sendo destaque na Inglaterra e na França.

Com o passar dos anos, o aplique foi aperfeiçoado, agregando características técnicas de diferentes culturas, passando na atualidade, a ser aplicado de uma única forma em todo o mundo, com apenas algumas pequenas alterações em termos de acabamento. Segundo Langdon e Pollehn (2010), Terry (2009) e Bell (2010) o material fundamental para o aplique moderno é o Paper-backed fusible webbing: papel adesivo termocolante. A função deste material é não permitir que o tecido a ser aplicado desfie e fixá-lo sobre o tecido base da peça. Dependendo do tipo de cola usada, não é necessário nenhum tipo de costura de acabamento, sendo a cola, suficiente para a aplicação. O material é simples de se usar e garante a qualidade da

peça, permitindo a criação de produtos inovadores quanto ao design de superfície.

Mesmo a técnica de aplique sendo utilizada em todo o tipo de vestuário e decorações, sua utilização no universo infantil, permite uma maior liberdade durante o processo de criação, especialmente se for utilizado para o vestuário feminino infantil. Isso porque segundo, Langdon e Pollehn (2010) o público infante, possui características lúdicas quanto ao tema, as cores e os materiais, permitindo que cria a partir da técnica aplique, poder explorar a técnica em cada mínimo detalhe, dando vida aos personagens explorados e construindo a identidade da mesma, que começa, antes dos meninos, a escolher o que ira vestir.

Público alvo e pesquisa de mercado

Meninas que gostam de contos de fadas, que tenham contato com literatura, filmes e figuras de histórias infantis e que se identifiquem com a personagem de tal forma a querer ser igual a este. O público alvo de certa forma engloba também os pais, que tendo influenciado as referências das meninas, conhecem a história e podem reconhecer e apontar elementos referentes à inspiração para as usuárias.

A pesquisa de campo é a etapa onde o pesquisador observa as temáticas, cores, detalhes de aviamentos e composição dos tecidos utilizados na produção das peças de vestuário infantil feminino, o público alvo no caso do estudo são meninas que estão na faixa etária entre 6 a 10 anos e as peças de roupas que foram produzidas para eventos casuais como: passeio ao parque ou ao *shopping*, cinema, festinhas, dentre outros passeios informais.

Briefing do projeto

O briefing é a parte do projeto que especifica todos os detalhes relevantes na etapa de criação dos produtos. Dentro deste, devem estar contidos elementos gráficos e textos que dêem informações sobre o público alvo e o quais suas expectativas a cerca do objeto em desenvolvimento. Com relação a projetos de moda, segundo Pires (2003, p.64), *briefing* é o documento “que concentre de modo claro e sintético o conceito da coleção que

comunique as cores, os materiais, as texturas, as linhas, os volumes e outras informações importantes”.

O briefing deve conter ainda “[...]interpretação das tendências de mercado gerando uma fonte de inspiração para a equipe de criação. A leitura estética do briefing tem por objetivo comunicar aos envolvidos no processo quais os conceitos irão nortear a coleção[...]” (TREPTOW, 2005, p. 109).

Conhecer a fundo para quem se está criando é um fator essencial para se definir o tema da coleção e como serão os produtos. Ao definir o público alvo, deve-se pensar em “como eles usam a moda para definir a si próprios?” (RENFREW, REFREW; 2009, p. 05). Saber quem são, quais seus programas favoritos, Qual livro está lendo, qual o último filme que viu no cinema e qual passeio preferido, São questões relevantes para o desenvolvimento de produtos com unicidade e usabilidade. Quando observar no cabide aquilo que é ou que deseja ser, o usuário fará imediatamente uma releitura de si próprio, obtendo o produto como forma de realização pessoal e afirmação de identidade (SOARES, 2009).

Figura 02 – briefing

Fonte: desenvolvido pela autora)



Característica da coleção

Título : Wonderland's Dream Romance

Características: Romantismo artesanal + lúdico multicolorido

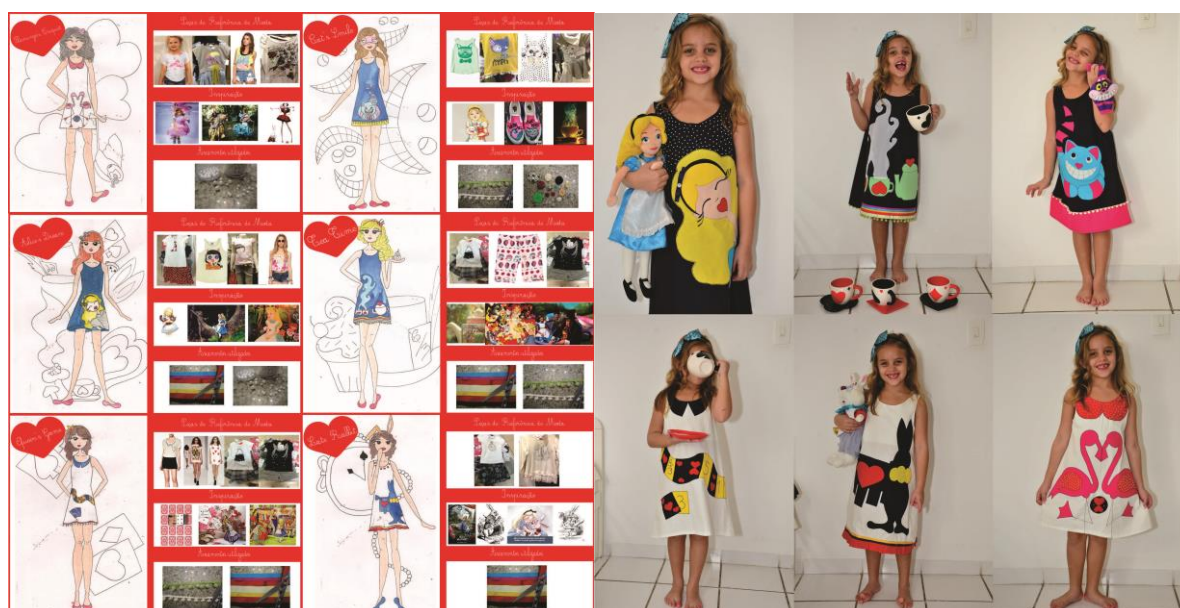
Temáticas, elementos românticos e femininos se harmonizando com ícones lúdicos e cores fortes, dando as peças um estilo moderno e alegre.

Inspirações: a principal inspiração é a história de “Alice no país das Maravilhas”, tendo como foco não só a personagem principal da história, bem como outros personagens e passagens marcantes da história.

A ideia é que cada estampa criada, lembre uma passagem do livro, para que a coleção, sendo apresentada em ordem, conte a história ao mesmo tempo em que separadamente remeta diretamente a história.

Confecção das peças: Com base na pesquisa realizada foram criados seis modelos de estampas. Todas foram inspiradas em trechos do livro original de Lewis Carrol e em reproduções contemporâneas da história. Buscando dar a unicidade a coleção, como citado anteriormente, proposto por Treptow (2005) e Refrew (2010), que foi composta, principalmente por estampas retratando personagens principais e objetos referentes à história.

Figura 04 – peças desenvolvidas (Fonte: desenvolvido pela autora)



Considerações finais

O principal resultado obtido com o projeto foi observar como o estudo da matéria prima e de técnicas manuais de construção do vestuário, interagem na criação e produção de produtos diferenciados repletos de valor emocional, capaz não só de chamar a atenção do consumidor, que se identificará com o produto, mas fazer com que ele reconheça nos símbolos representados pelos bordados a história que se quer passar pela coleção. A roupa funciona dessa forma como uma expressão de identidade, a partir do momento que será escolhida pelo que o usuário quer passar a quem o observa, mas também como uma fantasia, sendo o ponto de ligação de quem a veste, com a história que serviu de base para a criação da peça. Por se tratar de uma coleção infantil, os resultados obtidos, quanto ao quesito da roupa como fantasia imaginativa, é potencializado, podendo ser observado como uma nova forma de abordar o desenvolvimento de vestuário infante.

A forma de construção das estampas, apesar de não se tratar de uma técnica nova, podendo ser observada inclusive em feiras de artesanatos, apresenta uma nova possibilidade ao design, como forma de correlação entre o artesanal e as técnicas criativas ensinadas pelas instituições de ensino e aplicadas na etapa criativa de diversos produtos. A customização têxtil é apresentada, então, como forma de valorizar o produto têxtil, seja pelo meio de estamparias artesanais ou manufaturadas.

Referências

AFONSO, Esmeralda Tomaz. Beneficiamento de artigos têxteis. Minas Gerais: Oficinas Gráficas da Imprensa Universitária Federal de Viçosa, 1985.

BARBOSA, Rita Claudia Aguiar; SOUZA, Walkiria Guedes de. Vestuário e infância entre as adequações e as determinações sociais – artigo publicado no Encuentro latinoamericano de Diseño. Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo: 2007 – Disponível em: <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseño/articulos_pdf/A100.pdf>. Acesso em 12 dez 2011.

BRAGA, João. História da moda. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2009.

FEGHALI, Marta Kasznar. As engrenagens da moda. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2006.

GONÇALVES FILHO, Eliana; BEIRÃO, José Alfredo. Aspectos Ergonômicos: Evolução do vestuário infantil – artigo publicado no Encuentro latinoamericano de Diseño. Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo: 2007. Disponível em: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A6017.pdf. Acesso em 10 jan 2012.

TERRY, Kayte. Appliqué your way. San Francisco, Califórnia, Chronicle Books LLC, 2009

LANGDON, Nancy J.S; POLLEHN, Sabine. Sewing cloths kids Love: sewing patterns and instructions for boys and girls outfits. San Fransisco, Califórnia: Creative publishing internacional, Inc., 2010.

LIPOVETSKY, Gilles, O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades moderna. Tradução: Maria Lucia Machado. São Paulo: Editora Companhia da letras, 1989.

RENFREW, Elinor e RENFREW Colin. Desenvolvendo uma coleção. Tradução: Daniela Fetzer. Porto Alegre: Editora Bookman, 2009.

RUBIM, Renata. Desenhando a superfície. São Paulo: Edições Rosari, 2010.

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

TREPTOW, Doris. Inventando moda – Planejamento de coleção. Santa Catarina: Editora Emporio do livro, 2007.