

UMA PROPOSTA DE USO DE INTERFACE GRÁFICA PARA O DESENVOLVIMENTO DO BORDADO MANUAL

A proposal use of graphic interface for development manual embroidery

Mendes, Isabella Filipini; UTFPR – Apucarana, isa_filipini70@hotmail.com ¹
Suono, Celso Tetsuro; UTFPR – Apucarana, suono@utfpr.edu.br ²
Feo, Ingrid Flores; UTFPR – Apucarana, ingridfeo@hotmail.com ³

Resumo

Este trabalho visa a aplicação do uso da tecnologia de uma interface gráfica no processo de comunicação entre criador e materializador do bordado manual, tendo como proposta melhorar o processo de trabalho das bordadeiras dos ateliês de Apucarana, município localizado na região norte do Estado do Paraná.

Palavras Chave: bordado manual; comunicação; interface gráfica.

Abstract

This paper aims to implement the use of a graphic interface technology in the communication process between creator and a person to do the manual embroidery, aiming at improving the work process of the embroiderers of Apucarana workshops, town in the north region of Parana State.

Keywords: manual embroidery; communication; graphic interface.

¹ Graduanda no Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda da UTFPR – Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Câmpus Apucarana.

² Docente da UTFPR – Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Câmpus Apucarana; Mestre em Desenho Industrial pela UNESP-Bauru/SP.

³ Graduanda no Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda da UTFPR – Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Câmpus Apucarana.

Introdução

A era tecnológica trouxe diversos avanços no desenvolvimento do bordado por meio de ferramentas informatizadas e de equipamentos mecanizados. Tal fato fez com que a prática do bordado manual fosse diminuindo gradativamente dentro das empresas, tornando-se um processo quase extinto nas indústrias de maior porte.

Por outro lado, o bordado manual ainda se faz presente em empresas menores – como ateliês – cujo foco de mercado visa a produção de vestuários mais personalizados.

Contudo, o processo de criação dos desenhos de bordado manual nos ateliês ainda é desenvolvido de forma tradicional, com práticas que geram desperdícios de matérias-primas e de tempo.

Diante dessa realidade, esse estudo apresenta uma proposta de uso da tecnologia de uma interface gráfica no processo de comunicação entre criador e materializador do bordado manual para aperfeiçoar a qualidade dos resultados do trabalho desses profissionais.

Processos da produção do bordado manual

A escolha do recinto para elaborar os bordados é apenas o começo de uma longa jornada, com o início da fase de execução do bordado começando com o riscado, que pode ser feita pelas próprias bordadeiras ou não.

O riscado é o primeiro passo para bordar. É a base de qualquer bordado. Envolve as formas dos desenhos, a composição do estilo e planejamento da peça como um todo. Em estreita relação com o tecido, é o riscado que indica o caminho por onde a bordadeira deverá compor a peça, quais são os conhecimentos necessários para bordar e qual será o tempo dedicado à tarefa. (BRITO, 2010, p. 91).

Com os desenhos transferidos no tecido, a próxima etapa do trabalho é a cobertura do risco, que pode ser processada com a utilização de diversos tipos de materiais. Nesse momento é necessário que a pessoa conheça as técnicas, os métodos e os materiais adequados para conseguir um resultado satisfatório.

Segundo Brito (2010), a falta de habilidade para uma bordadeira compreender o risco pode comprometer a interpretação do desenho, gerando com isso sérios problemas durante a sua execução.

O uso da tecnologia de interfaces gráficas no processo de comunicação

De acordo com Munari (1997), a comunicação visual é responsável pela transmissão de informações do emissor para o receptor. É fundamental nesse processo a exatidão dessas informações, com a ausência de falsas interpretações e a objetividade dos sinais.

Segundo Wong (1998), “o advento do computador não só revolucionou nossos meios de processamento de informação, como também possibilitou novos métodos para a criação do desenho”.

[...] por meio de operações simples de computação, um projetista pode produzir com grande exatidão inúmeros efeitos visuais [...]. Obviamente, estes mesmos esforços, quando executados manualmente, sem o auxílio do computador, exigiriam um número maior de tentativas e de horas. (WONG, 1998, p. 14).

Galvão (2012) define softwares gráficos como todos os programas informatizados que auxiliam no processo criativo, para acelerar o trabalho, automatizar funções e simplificar tarefas.

Atualmente existem diversos tipos de programas desenvolvidos para a criação e a edição de imagens, com uma infinidade de recursos e ferramentas que facilitam a comunicação entre os profissionais envolvidos no processo de criação e materialização de qualquer tipo de produto.

Pesquisa de observação participante nos ateliês

Uma pesquisa de observação participante foi aplicada em cinco ateliês do município de Apucarana, tendo como critério de seleção desses estabelecimentos a presença de uma pessoa responsável pela criação dos motivos de desenhos dos bordados (estilista) e uma outra encarregada pela produção desses acabamentos (bordadeira).

De modo geral, a escolha do bordado que seria aplicado na peça partia de uma conversa conjunta entre a estilista e a cliente para selecionar o

desenho e os materiais que seriam utilizados. Após essa etapa, o repasse dessas informações para a bordadeira acontecia por meio de um diálogo verbal entre a estilista e essa profissional.

O uso de esboços e a consulta de imagens extraídas de revistas – que representassem, de certa maneira, aquilo que a cliente queria – também eram adotados como recursos na comunicação entre as partes (Figura 1).

Figura 1: Esboços e consulta em revistas nos ateliês (dos autores), 2014.



Durante o processo, algumas bordadeiras preferiam executar o trabalho do bordado diretamente em uma amostra de tecido, sem a demarcação do risco do desenho. Nesse caso, a bordadeira aplicava alguns alinhavos como meio de orientação para colocar os materiais em suas devidas posições.

Contudo, o método de execução do bordado diretamente na peça – sem o auxílio de um traçado que demarcasse o contorno do desenho – gerava resultados insatisfatórios para a sua aprovação. Em função disso, as amostras de bordados que não eram aprovadas acabavam sendo desmanchadas e refeitas novamente, o que implicava em re-trabalho e desperdício de tempo.

Outra barreira para o desenvolvimento do bordado diretamente nas peças era que, devido às grandes dimensões de alguns desenhos, as amostras feitas separadamente dificultavam a visualização do bordado completo na peça pela cliente.

Além disso, a execução de bordados com desenhos em simetria diretamente nas peças, sem o auxílio de um risco, constituía-se em uma tarefa complexa, mesmo para as bordadeiras mais experientes (Figura 2).

Figura 2: Bordados com simetria feitos nos ateliês (dos autores), 2014.



Por diversas vezes foi observado que a falta de um mecanismo ou instrumento que orientasse de maneira mais funcional a comunicação entre a estilista e a bordadeira inviabilizava todo o processo dentro dos ateliês, o que comprometia a qualidade do trabalho e o alcance dos resultados.

Proposta de uso de interface gráfica no desenvolvimento do bordado manual

Em empresas menores como ateliês, foi possível observar que o trabalho das bordadeiras ainda se processa de maneira tradicional e ultrapassada, com a execução dos desenhos de bordados por meio de testes em amostras que acabam por gerar desperdícios de matérias-primas e de tempo.

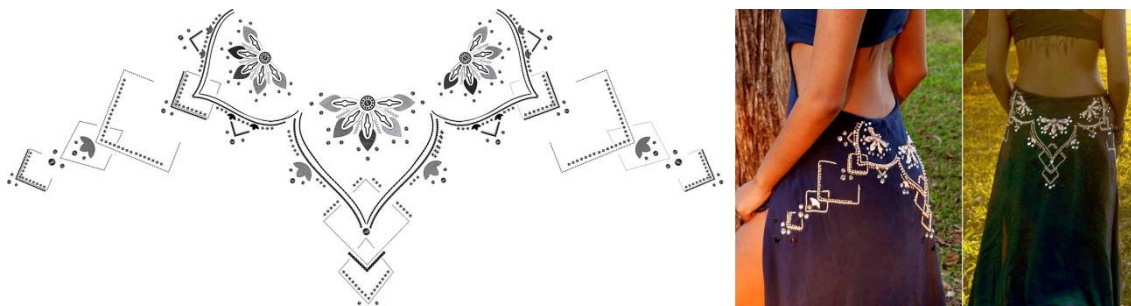
Na tentativa de se buscar uma solução para esse problema, foi proposto uma experiência entre uma designer e uma bordadeira de um dos ateliês, aplicando-se a tecnologia de uma interface gráfica para gerar um diagrama de desenho que seria aplicado sobre uma peça a ser bordada.

Essa interface consistiu no uso do software CorelDraw, programa bastante utilizado nas empresas de maior porte para o desenvolvimento de fichas e desenhos técnicos. De acordo com Prado (2007), esse programa é reconhecido como um editor gráfico completo para desenhos e ilustrações, que permite a criação de desenhos vetoriais por meio de linhas e curvas gerados com o uso de ferramentas específicas.

A adoção do uso da interface gráfica nessa experiência também estava atrelada devido ao fato de que o motivo do desenho a ser aplicado consistia em um diagrama com grandes dimensões, sendo localizado em uma posição

central na parte traseira da peça, mas que ao mesmo tempo, estaria sendo projetado com um efeito de continuidade em direção à parte frontal (Figura 3).

Figura 3: Diagrama criado em software gráfico e resultado na peça (dos autores), 2015.



Com a criação do desenho do bordado finalizada por meio do software gráfico, o procedimento seguinte foi imprimir o risco em tamanho original e repassá-lo à bordadeira, indicando no próprio desenho impresso os materiais que deveriam ser aplicados.

Ao final do processo, com a entrega do trabalho executado pela bordadeira, pôde-se perceber que o resultado adquirido alcançou grande índice de aprovação pela designer responsável na criação do desenho, garantindo um processo comunicativo mais rápido e eficiente entre as partes.

Considerações finais

Ao se fazer uma abordagem mais detalhada quanto ao processo de desenvolvimento do bordado manual nos ateliês, observa-se que esse trabalho constitui-se em uma atividade complexa, que deve ser melhor estudada por aqueles que se preocupam em aprimorar os processos de comunicação entre os profissionais da moda.

Ao longo dessa pesquisa, pôde-se constatar que o uso da tecnologia de interfaces gráficas como ferramenta auxiliadora para a comunicação entre criador e materializador do bordado manual apresentou muitas vantagens, proporcionando grandes melhorias para a execução dos bordados manuais nas peças.

Referências

BRITO, Thais F. Salves. Bordados e bordadeiras: um estudo etnográfico sobre a produção artesanal de bordados em Caicó/RN. 2010. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8134/tde-15122011-175001/pt-br.php>>. Acesso em 8 mai 2014.

GALVÃO, Thais. Softwares gráficos. 2012. Disponível em: <<http://prezi.com/cwxj1uvsgmgb/software-graficos/>>. Acesso em 1 ago 2014.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PRADO, Adriana. **A execução do desenho técnico de moda nos softwares Audaces Estilo e CorelDraw**, 2007.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.