



FACULDADE DE DESIGN

**CAMILA DE BARROS BARBOSA FURTADO
RIBEIRO**

**APLICAÇÃO DE ESTAMPAS DE COLAGEM DIGITAL, APLICADAS
EM ROUPAS REAPROVEITADAS**

Porto Alegre, 2023.

CAMILA DE BARROS BARBOSA FURTADO RIBEIRO

**APLICAÇÃO DE ESTAMPAS DE COLAGEM DIGITAL, APLICADAS
EM ROUPAS REAPROVEITADAS.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro
Universitário Uniritter, como requisito parcial para
obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Viana da Silva

Porto Alegre, 2023

AGRADECIMENTOS

Eu gostaria de agradecer primeiramente a minha família, minha irmã (e melhor amiga) que me ajudou muito durante todo o processo e me orientou na parte escrita e conceitual, como a artista e acadêmica maravilhosa que ela é. Ao meu pai por ter me acalmado e me motivado a continuar nas horas que eu pensei em desistir.

Também quero agradecer às minhas (também melhores amigas de infância e irmãs de alma) por todo o apoio absurdo que elas me deram, principalmente a Alice e a Caroline. Além de terem tido *muita* paciência me ajudando com o que eu não sabia fazer e me explicando tudo com muita calma, elas também foram um grande apoio emocional para mim. A Carol, que mora comigo, até aguentou todo meu mau humor, assim como o fato de eu não ter sido a pessoa mais produtiva e organizada na nossa casa durante todo o processo do trabalho. Na verdade, quero agradecer a todos os meus amigos (até o Rodrigo) por me aturarem e sempre estarem lá por mim sempre que eu precisei, animando-me e me fazendo mais feliz até nos momentos em que eu não estava tão bem. Agradecimentos especiais aos gatinhos Alfa, Cogu e Gama por participarem das fotos, e a estes e à Kikinha por serem ótimos cats.

Por fim quero agradecer aos meus professores do curso de Design Gráfico. Agradeço principalmente ao prof. Márton Calza que me orientou em grande parte do trabalho durante a cadeira de pesquisa e o prof. Carlos Viana que, além de ter me orientado, me incentivou a não desistir no final!

Obrigada por tudo!

RESUMO

Este projeto, desenvolvido no curso de Design Gráfico da Uniritter, visa criar uma coleção de estampas utilizando diferentes técnicas, tais como a fotografia, a colagem digital e a ilustração, para a aplicação em roupas reaproveitadas. Configura-se, portanto, na articulação entre conteúdos dos cursos de Design Gráfico e Design de Moda. Um de seus objetivos é explorar a união de técnicas gráficas e de outras formas de manipulação do material têxtil, como, por exemplo, a impressão da colagem digital sobre roupas reutilizadas, junto a outras técnicas de manipulação do tecido, como desbotamento e tingimento. Com a impressão das artes em diferentes roupas, esse trabalho também busca discutir o conceito das estampas e das roupas como extensão do corpo humano. O projeto compreenderá desde a criação das estampas até sua aplicação física e funcionamento como roupa. Este trabalho utilizou uma metodologia híbrida com base nos autores Munari (2008) e Treptow (2005).

Palavras-chave: Estamparia. Estamparia digital. Colagem. Fotografia. Ilustração.

ABSTRACT

This project, developed as part of Uniritter's Graphic Design course, aims to create a print collection, using various techniques such as photography, digital collage and illustration, to be applied on repurposed clothes. Therefore, it belongs in the intersection of the areas of Graphic Design and Fashion Design. One of its aims is to explore the union of graphic techniques and other forms of handling the textile material as, for example, printing a digital collage on repurposed clothes, along with other techniques for handling the textile, such as bleaching it and dyeing it. By printing the images on various clothes, this work also aims to discuss the concept of prints and clothing as an extension of the human body. The project will encompass from the creation of the prints until their application and their function as clothing. This work used a hybrid methodology based on authors Munari (2008) and Treptow (2005).

Keywords: Printing. Digital printing. Collage. Photography. Illustration.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	3
RESUMO.....	4
ABSTRACT	5
SUMÁRIO	6
LISTA DE FIGURAS.....	8
LISTA DE TABELAS.....	10
1. INTRODUÇÃO	11
2. JUSTIFICATIVA.....	13
3. OBJETIVOS	15
3.1 Objetivo Geral	15
3.2 Objetivos Específicos	15
4. METODOLOGIA	16
5. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL	18
5.1. Problema	18
5.1.1. Definição do problema.....	18
5.1.2. Componentes do problema	18
5.2. Planejamento.....	19
5.2.1 Impressão/produção das estampas:	19
5.2.2 Obtenção das roupas	20
5.3. Pesquisa de Tendências	20
5.4. Coleta de Dados	23
5.4.1 Coleta de dados relativo ao público alvo	23
5.4.2 Coleta de dados relativos a produtos similares ou referência.	24
5.4.2.1 Similares/concorrentes	24
5.4.2.2 Inspiração	25
5.5. Análise de Dados.....	25
5.5.1 Análise de dados relativa ao público alvo.	25
5.5.2 Análise de dados relativos a produtos similares ou referência.	27
5.5.2.1 Concorrentes/similares	27
5.5.2.2 Inspiração	28
5.6. Dimensão	29
5.7. Criatividade.....	29
5.8 Desenvolvimento/Materiais e Tecnologias	32

5.9 Experimentação:	33
5.10 Verificação:	33
5.11 Realização:	33
5.11.1. Fichas técnicas:	33
5.11.2. Lançamento e divulgação:	34
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
7. REFERÊNCIAS	37
APÊNDICE A – Moodboards de tendências	40
APÊNDICE B – Links dos formulários para a coleta de dados relativa ao público alvo — Aplicação de estampas de colagem digital em roupas reaproveitadas	42
APÊNDICE C - Imagens das análises de concorrentes e similares	43
APÊNDICE D – Imagens das para análise e inspiração.	45
APÊNDICE E - Formulários para análise de dados relativa ao público alvo - Aplicação de estampas de colagem digital em roupas reaproveitadas	46
APÊNDICE F - Imagens das análises concorrentes e similares.	55
APÊNDICE G – Mapa mental, geração de alternativas das estampas finais e mockups.	57
APÊNDICE H – Testes de definição do tamanho das estampas nas roupas para a coleção final.	59
APÊNDICE I – Estampas finais escolhidas para compor a coleção.	60
APÊNDICE J – Fichas técnicas.	75
APÊNDICE K – Moodboard de inspiração fotos e video.	78
APÊNDICE L – Fotos editorial.	79

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Metodologia HíbridaFonte: Da autora, 2022.	16
Figura 2: Similares e concorrentes	24
Figura 3: Moodboard de referência estética para a criação das peças finais	29
Figura 4: Colagens finais	31
Figura 5: Moodboard grunge	40
Figura 6: Moodboard tie-dye	40
Figura 7: Moodboard Upcycling	41
Figura 8: RAMPS	43
Figura 9: P.A.M. (Perks and Mini)	43
Figura 10: Comeback as a Flower	44
Figura 11: Dropdead	44
Figura 12: Imagens de produtos e editoriais da marca Dropdead	45
Figura 13: Capas para a banda Nine Inch Nails, por Russell Mills	45
Figura 14: Artes de David Carson	45
Figura 15: - Idade e gênero do público respondente	46
Figura 16: Idade e gênero do público respondente	47
Figura 17: Critérios utilizados na compra de uma roupa	47
Figura 18: Maior problema encontrado ao ir comprar roupas	48
Figura 19: Quais as características mais importantes na compra de uma roupa estampada	48
Figura 20: Tema da estampa é um fator decisivo na hora da compra de uma roupa?	49
Figura 21: - Tema da estampa é um fator decisivo na hora da compra de uma roupa?	49
Figura 22: Tema da marca ter valores sustentáveis é um fator decisivo na hora da compra de uma roupa?	49
Figura 23: Você tem interesse em roupas de brechós e reutilizadas?	50
Figura 24: Qual o maior problema que você encontra ao comprar roupas reutilizadas e em brechós?	50
Figura 25: Você tem interesse em roupas customizadas?	50
Figura 26: Você tem interesse em moda alternativa?	51
Figura 27: Há algum estilo/tendência de preferência?	51
Figura 28: Há algum estilo/tendência de preferência?	52
Figura 29: Preferências de músicas, filmes e livros	53
Figura 30: Algo a acrescentar	54
Figura 31: RAMPS Análise	55
Figura 32: P.A.M Análise	55
Figura 33: Comeback as a flower análise	56
Figura 34: Coleção Directors Cut da marca Drop Dead	56
Figura 35: Mapa mental do conceito das estampas	57
Figura 36: Geração de alternativas	57
Figura 37: Mockups finais	58
Figura 38: Fotografias dos testes de tamanho	59
Figura 39: Estampa 1	60
Figura 40: Estampa 2	61
Figura 41: Estampa 3	62
Figura 42: Estampa 4	63
Figura 43: Estampa 5	64
Figura 44: Estampa 6	65
Figura 45: Estampa 7	66
Figura 46: Estampa 8	67

Figura 47: Estampa 9.....	68
Figura 48: Estampa 10.....	69
Figura 49: Estampa 11.....	70
Figura 50: Estampa 12.....	71
Figura 51: Estampa 13.....	72
Figura 52: Estampa 14.....	73
Figura 53: Estampa 15.....	74
Figura 54: Moodboard de inspiração para as fotos e video.....	78
Figura 55: Editorial 1.....	79
Figura 56: Editorial 2.....	80
Figura 57: Editorial 3.....	80
Figura 58: Editorial 4.....	81
Figura 59: Editorial 5.....	81
Figura 60: Editorial 6.....	82
Figura 61: Editorial 7.....	82
Figura 62: Editorial 8.....	83
Figura 63: Editorial 9.....	83
Figura 64: Editorial 10.....	84
Figura 65: Editorial 11.....	85
Figura 66: Editorial 12.....	86
Figura 67: Editorial 13.....	86
Figura 68: Editorial 14.....	87
Figura 69: Editorial 15.....	88

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	28
----------------	----

1. INTRODUÇÃO

Este projeto trata do desenvolvimento de uma coleção de estampas, criadas por meio da colagem digital. As estampas são compostas por uma mistura de fotografias tratadas e ilustrações, para serem aplicadas em roupas reutilizadas.

O uso da fotografia e do desenho tem origem no interesse da autora do projeto, já que a mesma trabalhou na área e possui experiência com essa forma de criação de arte. As fotografias escolhidas remetem a partes do corpo, tendo como inspiração a ideia de que a roupa é uma extensão do corpo (MCLUHAN, 1969), isto é, a roupa que vestimos apresenta-se não só como tecido para cobrir a pele, mas também como uma forma de se expressar.

As estampas são feitas pelo meio digital, sendo impressas e aplicadas por meio da impressão por DTF, sigla que significa *direct-to-film*, que conforme o site FuturePrint (2022) é definido como:

[...]DTF, direct-to-film (impressão direta para o filme), a estampa é impressa em um filme e, para transferi-la para o tecido, é preciso colocar o filme sobre a peça e utilizar alguma tecnologia térmica (como a prensa térmica). Assim que o filme esfria e é retirado da peça, o produto está pronto. (FUTUREPRINT, 2022, n. p.).

Desta forma, neste projeto explora-se essa técnica de impressão, destacando e estudando a importância e a utilidade desse método como uma alternativa dentro do processo de reutilização e revitalização de roupas (*upcycling*).

As estampas apresentadas neste trabalho podem ser consideradas como forma de agregar valor a um produto, dando a ele uma nova vida, sem que ele tenha que passar por um outro processo mais complexo de reciclagem ou ser jogado fora, caracterizando, então, uma opção mais sustentável.

O projeto foi desenvolvido através de uma metodologia híbrida, criada a partir de Doris Treptow (2005) e Bruno Munari (2002). As etapas utilizadas da metodologia de Treptow, voltada ao design de moda, serão Pesquisa de Tendência, Dimensão, Desenvolvimento e Realização (mais especificamente as sub-etapas de Ficha Técnica e Produto Final). Já as etapas de Munari empregadas serão Problema, Definição do Problema, Componentes do Problema, Coleta de Dados, Análise de Dados, Criatividade, Materiais e Tecnologias, Experimentação e Verificação. A metodologia de Munari foi a mais utilizada, pois é muito versátil

e completa, podendo ter a maior parte de suas etapas utilizadas, além de ser facilmente complementada por outras metodologias.

2. JUSTIFICATIVA

Por meio deste projeto, buscou-se criar uma coleção de estampas que encoraje a reflexão sobre a importância do reaproveitamento de roupas. Além disso, procurou-se pensar na roupa como uma forma de expressão de identidade pessoal, o que significa que esta não precisa ser reutilizada como está, já que poderia também ser modificada para se adequar ao gosto individual, por meio da identificação e do tema das estampas. Afinal, a roupa também é uma forma de comunicação e expressão pessoal. No caso deste projeto, o tema escolhido que inspira o conceito das estampas é o corpo, uma vez que procura-se pensar na roupa e nos materiais como uma extensão desse, como uma espécie de segunda pele e expressão de quem somos.

O teórico da informação, filósofo e educador Marshall McLuhan (1969), por exemplo, se refere à roupa como “uma extensão da pele para guardar e distribuir nosso próprio calor e energia”.

Se a roupa é uma extensão da pele para guardar e distribuir nosso próprio calor e energia, a habitação é um meio coletivo de atingir o mesmo fim — para a família ou o grupo. Como abrigo, a habitação é uma extensão dos mecanismos corporais de controle térmico — uma pele ou roupa coletiva. (MCLUHAN, 1969, p. 144)

Ademais, o autor vai além deste ponto, abordando questões sociais envolvendo as roupas. Isso fica evidente quando McLuhan traz exemplos das vestimentas da época da Revolução Francesa, afirmando que: "A roupa era um manifesto não-verbal de subversão política" (MCLUHAN, 1969, p. 142). Essa frase nos leva a refletir sobre como a vestimenta deixa de servir apenas para a questão de controle térmico ou proteção do corpo, passando a ser também uma questão social e pessoal. Quando se fala a respeito do reaproveitamento de roupas, este ponto é importante, pois de acordo com Santos (2019):

Autores apontam o período em que as roupas estão com o usuário, tido como pós consumidor, como um dos que vem gerando mais impacto negativo no meio ambiente. Pensando nisso, algumas empresas têm surgido com foco no sustentável e no upcycling, que na área de design se trata do reaproveitamento de materiais ou peças já existentes, nesse processo elas ganham um novo significado, agregando valor ao que já existe ou modificando seu uso. (SANTOS, 2019, p. 6).

Assim, a proposta foi ressignificar estas peças de vestuário, para que houvesse um reaproveitamento por meio da produção e da aplicação das estampas, sem que precisem ser recicladas para criar algo novo. Utilizando-se processos de

estamparia, e tingimento do tecido procurou-se, então, obter diferentes significados a partir das roupas utilizadas.

Este é também o objetivo por trás da ideia de *upcycling*, que Schulte et. al. definem como:

O conceito *upcycling* é outra possibilidade de aplicação da sustentabilidade na moda pela qual as peças de vestuário são reparadas ou reutilizadas, pois se baseia em peças de roupas que iriam para o descarte. Técnicas desenvolvidas por um designer como remodelar, costurar e recortar, agregam valor e possibilitam uma nova vida útil para uma peça antes vista como não reutilizável. (SCHULTE et al., 2013, p. 12)

Apropriando-se do conceito de *upcycling*, o trabalho visou criar novas peças através da reutilização de peças já usadas, alterando-as com o foco em torná-las mais atrativas para o público consumidor, gerando, assim, menos descarte e alterando seu tempo de vida.

Além de agregar valor às peças usadas e ser uma opção mais sustentável, o *upcycling* permite que o valor da produção seja reduzido, já que não há o custo que viria da fabricação de uma peça de roupa totalmente nova.

Assim, a proposta deste trabalho foi de unir várias técnicas digitais de colagens, compostas de desenhos e fotografias, para se chegar a um resultado único. Estas colagens têm como tema visual os detalhes do corpo, o que remete à ideia da roupa como extensão do corpo.

Já a colagem digital em si traz reflexões de como o meio digital, como um novo recurso, pode ser explorado para auxiliar na criação destas estampas. O meio digital permite que haja mais liberdade criativa para a produção de estampas, além de ser um meio mais acessível em vários casos, principalmente para empresas e pessoas físicas, que geralmente já têm, no seu local de trabalho, os equipamentos necessários, como computadores e tablets (NUNES, 2017).

A partir do meio digital pode-se incluir mais fotografias na estamparia. Essa, por exemplo, é uma das formas de inovação no aspecto de linguagem, colaborando para o desenvolvimento de um novo tipo de estética, já que a impressão digital apresenta essa possibilidade devido ao seu padrão fotográfico (NEIRA, 2012).

3. OBJETIVOS

Neste capítulo são apresentados os objetivos que norteiam o projeto.

3.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma coleção de estampas por meio de técnicas de colagem digital, envolvendo fotografias e ilustrações, para aplicação em roupas oriundas de reaproveitamento.

3.2 Objetivos Específicos

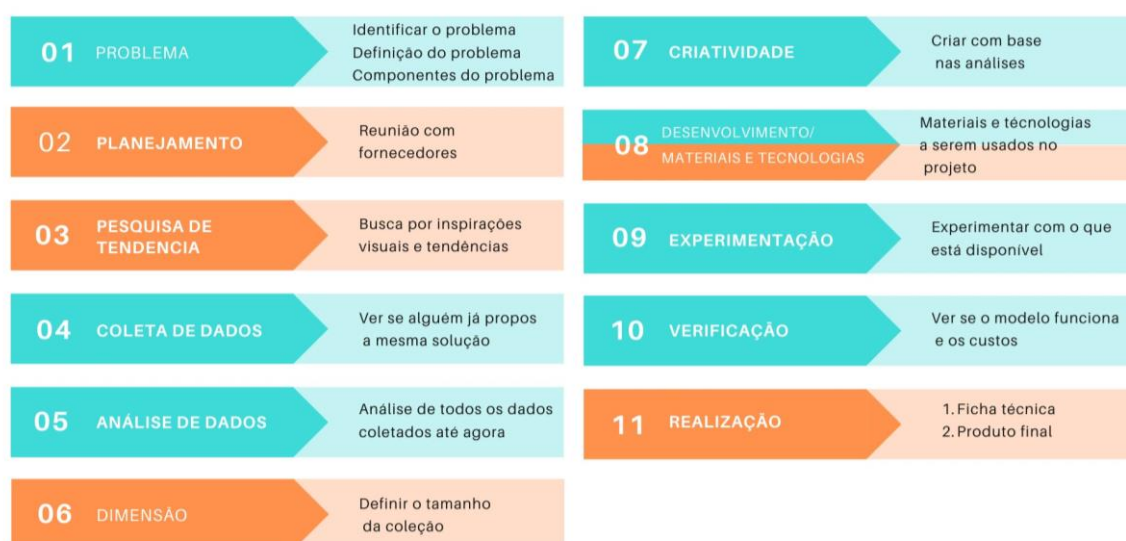
- A. Compreender diferentes técnicas de impressão em tecido para aplicação das estampas nas peças reaproveitadas;
- B. Explorar técnicas de colagem digital, priorizando a fotografia e o desenho em conjunto com técnicas têxteis;
- C. Explorar o conceito da roupa como produção de identidade pessoal e segunda pele na coleção de estampas;
- D. Priorizar a reutilização de produtos como base para a aplicação e produção das estampas.

4. METODOLOGIA

Este projeto utiliza das metodologias de Munari (2008) e Treptow (2005) para criação de uma metodologia híbrida. A metodologia de Munari (2008) foi utilizada neste projeto por ser uma metodologia flexível e pontual, podendo ser facilmente adaptada para diferentes áreas do design (e, neste caso, para a criação de estampas). Como é uma metodologia de diversas etapas, pode-se explorar diferentes conceitos que vão desde questões sociais do projeto, artísticas, tecnológicas, de materiais e de tendências. Foi pensando na parte de materiais, tendências e moda que a metodologia de Treptow (2005) foi escolhida, considerando-se, ainda, uma visão mais ampla em termos de coleção de roupas, pesquisa, design, desenvolvimento e comercialização de produtos de moda. A metodologia de Treptow vem como forma de complementar a de Munari (2008), já que se trata de um projeto de estamparia a ser aplicado em roupas. A metodologia híbrida proposta para o trabalho usa majoritariamente Munari (2008) como base, pela questão de ser uma metodologia flexível, mas que compila várias questões importantes para o desenvolvimento de um projeto, podendo facilmente ser aplicada ao design de superfícies/estamparia.

Para uma melhor visualização da metodologia híbrida proposta é apresentada a figura abaixo:

Figura 1: Metodologia Híbrida



Fonte: Da autora, 2022.

A primeira etapa de problema consiste em identificar o problema que se

busca solucionar. Definição do problema é sobre delimitar o problema do trabalho. Componentes do problema é a divisão dos problemas em seus diferentes componentes. A etapa de planejamento é o contato com fornecedores de roupas e a gráfica, onde define-se e se fala sobre custo, prazo, formato de envio, orçamento. Pesquisa de tendências é a busca e definição de tendências, cores, materiais, estéticas e conceitos que constituem o trabalho, além da criação de um painel de tendências. A coleta de dados consiste em coletar dados, buscar inspiração e referências de marcas em termos visuais e em ver, com base nas etapas anteriores, se a solução já foi proposta e caso já tenha sido, voltar para a etapa de pesquisa de tendências. Nessa etapa também é aplicado um questionário com o público alvo. Análise de dados é a análise mais detalhada de todos os dados coletados até agora. A etapa de dimensão é para definir o tamanho da coleção, no caso deste projeto, a quantidade de estampas. A etapa de criatividade é onde se inicia o processo criativo, as gerações de alternativas, respeitando os limites do projeto e usando as análises como base. Planejamento é o contato com a gráfica especializada. Desenvolvimento/Materiais e tecnologias é onde são definidos quais os materiais e tecnologias serão utilizados no projeto. Experimentação é onde se experimenta com os materiais e técnicas disponíveis. Verificação é a etapa de testagem do modelo feito anteriormente, vendo o que funciona e o que não funciona. Realização foi dividida em duas partes, sendo elas a ficha técnica e a parte de lançamento e divulgação.

5. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

No capítulo de Desenvolvimento Projetual é realizado o desenvolvimento do projeto seguindo as etapas da metodologia híbrida proposta no capítulo anterior.

5.1. Problema

A etapa problema de Munari (2008) neste projeto é a aplicação de estampas digitais em roupas reutilizadas, de maneira a agregar valor ao produto, e tendo como tema das estampas detalhes do corpo humano.

5.1.1. Definição do problema

Criar estampas por meio de colagem digital, para serem aplicadas em roupas reutilizadas. As estampas têm como conceito/tema o corpo humano.

5.1.2. Componentes do problema

Nessa etapa, tende-se a pôr em evidência pequenos problemas. Por exemplo, neste projeto, temos como os componentes do problema: colagem digital, ilustração, fotografia, estampa, impressão digital/DTF e upcycling. Estes termos sendo definidos como:

- Colagem digital: colagem digital é uma técnica artística que cria composições a partir de outras imagens, texturas e materiais diversos (SIEWERT, 2022).
- Ilustração: é um termo geral para descrever qualquer forma de desenho, pintura, diagrama, meio-tom ou imagem em cor (RABAÇA; BARBOSA, 2002).
- Fotografia: é o processo de se formar e fixar a imagem de um objeto sobre uma emulsão fotossensível (RABAÇA; BARBOSA, 2002).
- Estampa: é qualquer figura ou imagem impressa em papel, pergaminho, seda, couro ou outra superfície (RABAÇA; BARBOSA, 2002).
- Estampa digital localizada: é um processo no qual a impressão é realizada apenas em uma parte do tecido, por exemplo, no peito, nas costas ou nas mangas (REDAÇÃO FUTUREPRINT, 2021).

- Impressão em filme: O filme trata-se de um material aplicado com prensa térmica, funcionando como uma espécie de papel contact, podendo ser aplicado em peças de tecido escuro. (REDAÇÃO FUTUREPRINT, 2017).
- *Upcycling*: pode ser definido como processo pelo qual produtos descartados são recuperados, transformados e re-colocados no mercado (NOGUEIRA, 2017).

5.2. Planejamento

No caso deste projeto, o planejamento envolve o contato com a gráfica fornecedora que faz as impressões, a definição da origem das roupas — matéria-prima utilizada — e a forma de impressão.

Nessa etapa foi feito o contato com a gráfica responsável por imprimir as estampas. A opção apresentada pela gráfica escolhida foi impressão em DTF (*direct-to-film*). Os valores são de R\$50,00 para estampas em 210 x 297 mm, impressas em roupas levadas de casa e não nas fornecidas por eles. O valor em camisetas fornecidas por eles é de R\$75,00. Isso vai de acordo com o que foi proposto no projeto com relação ao uso de roupas reutilizadas reduzir os custos do produto final. Cada uma das peças compradas custou R\$5,00. O valor total de custo de cada um dos produtos é de R\$55,00.

5.2.1 Impressão/produção das estampas:

A ideia do projeto é mesclar a impressão da colagem digital com as roupas reutilizadas. Para isso foi usada a técnica do *tie-dye*, que aparece no uso do desbotamento do tecido e na impressão da estampa por cima desse desbotado. Por ser um desbotado sem forma específica e feito manualmente, a estampa propositalmente fica meio apagada e manchada, adaptando-se ao estilo grunge. O próprio estilo da estampa misturado com esses elementos mais “sujos”, crus e com texturas, relacionados ao grunge, e tipografias características, tem como uma das referências o designer David Carson.

No “Glossário Fashion: Moda de A a Z” o grunge é definido como:

A subcultura grunge nasceu no final dos anos 1980 [...] É uma mistura de gêneros musicais como punk, metal e indie. O estilo traz um visual

mais "desleixado", com peças de brechó, camisetas puídas de banda, jeans rasgados e coturnos surrados, por exemplo. (MOURA, 2017, p. ?)

O grunge na parte da vestimenta vai além de uma “moda”, era a forma como os músicos se vestiam de acordo com seu contexto cultural e até geográfico, por exemplo tendo elementos como botas e calças de flanela, que eram apropriados para o clima do noroeste, onde o gênero se desenvolveu. O estilo está ligado à música, uma cultura de ativismo, forma de viver e de comportamento, algo que vai além de apenas uma estética. De acordo com Korać (2014):

Os músicos do Grunge se vestiam de forma simples - jeans rasgados, calças de flanela e botas. Não era um estilo que eles inventaram por diversão, para serem diferentes dos outros. Eles se vestiam assim por necessidade, porque a maioria deles vinha da classe trabalhadora e não tinha dinheiro suficiente. Além disso, botas e calças de flanela eram apropriadas para o clima do noroeste. Além disso, essas roupas geralmente eram usadas para dormir, não eram lavadas etc. (KORÁĆ, 2014)

Dado que a coleção de estampa é aplicada em roupas reutilizadas, que têm como base uma tendência de comportamento, ela se caracteriza como moda alternativa. Além disso, o tema conceitual das estampas é o corpo, que é um assunto, em vez de uma tendência com base temporal ou em cores específicas. Então ela leva em consideração uma questão comportamental e o conceito, tendo um apelo focado no social e filosófico em vez do comercial.

5.2.2 Obtenção das roupas

As roupas utilizadas foram obtidas em brechós de valor baixo (cerca de R\$5,00 a peça). Foi considerado o fator da qualidade das roupas, selecionadas levando em consideração a qualidade, tecido, caimento no corpo e estado de uso, para que as peças tenham uma vida útil mais prolongada apesar do fato de serem reaproveitadas. A ideia foi buscar roupas de tamanhos diferenciados, para que fosse uma moda inclusiva para todo tipo de corpo.

5.3. Pesquisa de Tendências

De acordo com a autora Treptow (2005) Carol Garcia descreve tendência de moda como:

[...] um conjunto de itens do vestuário considerados como conceito de bem vestir. A tendência de moda é caracterizada pela temporalidade e

massificação. (GARCIA, 2001, apud TREPTOW, 2005)

Treptow (2005) coloca que por temporalidade se entende que a tendência terá um período de existência limitado. Esse período vai do lançamento por grupos considerados de vanguarda, até a absorção pelo mercado e massificação de consumo. No final uma tendência de moda, que pode ter surgido do contexto social de um grupo, perde a característica de discurso contestador e por fim se torna um padrão de vestir.

Treptow (2005) também exemplifica dizendo que Garcia cita o movimento Punk, e que este representava a revolta dos jovens. Porém a "anti-moda" acaba gerando um novo padrão visual, capaz de ser adaptado e adotado por outros grupos que não os punks originais, assim virando uma tendência de moda. Mas Treptow (2005) novamente cita Garcia (2001) para explicar então a definição de estilo a partir dessa reflexão, dizendo que:

A capacidade de filtrar as tendências e transformá-las, produzindo novas propostas que manifestam características pessoais é o que Garcia descreve como "estilo". O estilo não rompe abruptamente com o passado, antes, busca ali, referências que legitimem o novo como continuidade, como identidade. (GARCIA, 2001, apud TREPTOW, 2005)

E também baseado na definição de Garcia (2001), apesar de se enquadrar como uma tendência, o grunge, no contexto desse projeto, pode ser considerado também um estilo, dado que seu uso como referência vai além apenas da estética como moda, já que é levado em consideração o movimento com seu contexto inicial cultural/social. A seguir explica-se macrotendência e microtendência.

De acordo com Dario Caldas (2015), macrotendência se caracteriza por configurar o território dos movimentos longos, duradouros, com maior impacto, ainda que menos perceptíveis no cotidiano. Portanto, são mais fundamentais para a apreensão de cenários complexos (SANTOS, 2011). Nem sempre são previsíveis e têm um tempo maior de duração; geralmente são situações que afetam diretamente o comportamento das pessoas. A autora Janiene dos Santos (2011) afirma, a respeito de macrotendência:

É importante ressaltar que a composição das macrotendências ou megatendências reportadas por diferentes empresas, com nomes distintos inclusive, reflete uma visão de uma equipe multidisciplinar e envolve um trabalho de edição ou curadoria dos sinais observados e

identificados e que refletem fenômenos externos que compõem um macroambiente, como política, economia, demografia, meio-ambiente, etc. (DOS SANTOS, 2011, p. 56)

A respeito de microtendência, Dos Santos ainda afirma:

Microtendências é outro termo utilizado para definir um comportamento emergente de uma tribo ou grupo social ou nicho ou ainda, para designar uma manifestação local/territorial. (DOS SANTOS, 2011, p.56)

A autora diz que, de acordo com especialistas, se utiliza a duração para classificar as tendências. Dessa forma, a macrotendência seriam movimentos que duram cerca de quinze anos, enquanto as microtendências duram em torno de cinco. Porém a autora diz que:

No entanto, além de só ser possível ter uma ideia precisa dessa classificação depois de certo período, ela não contempla o principal: a amplitude, ou seja, o alcance desse movimento nas dinâmicas sociais. Assim, acreditamos que as macrotendências são aquelas que representam valores globais, mesmo que com distintas manifestações locais (cidades e países) e em diversos segmentos, como saúde, consumo, educação, moda, etc. (DOS SANTOS, 2015, p.36)

A partir dessa reflexão, portanto, as tendências utilizadas nesse projeto são as seguintes:

- Grunge (Figura 5, APÊNDICE A): Pode ser considerado tanto uma macrotendência, por razão de ser mais do que uma estética, mas uma questão de comportamento, quanto uma microtendência, quando relacionado ao visual associado ao estilo Grunge. O estilo pode ser definido como:

[...] A antítese alternativa contra a música pop e contra a moda tradicional. O estilo grunge sujo e desleixado da pobre juventude de rua e dos músicos grunge foram elevados à alta moda pelos estilistas. (KYOUNG; KEY-SOOK, 2004, p. 1)

De acordo com a Aesthetics Wiki [s.d] as cores predominantes são preto, marrom, vermelho, verde, azul e cinza.

- *Tie-dye* (Figura 6, APÊNDICE A): É uma microtendência recorrente. O *tie-dye* se popularizou nos EUA, durante o movimento hippie, porém há registros da técnica em países como Japão, China, Índia e Peru entre os séculos VI e IX (NOVAIS, 2020). Consiste num estilo de tingimento

comumente associado ao movimento hippie dos anos 60. De acordo com Carla Novais (2020) o *tie-dye*:

Por ser irregular e criado por meio de um processo que não permite controle absoluto do resultado, o *tie-dye* era visto por eles como expressão de liberdade. (NOVAIS, CARLA, 2020)

- *Upcycling* (Figura 7, APÊNDICE A): Está associado à tendência comportamental da sustentabilidade. O *upcycling* é um método sustentável de criação de roupas que, de acordo com Moura, se caracteriza por ser um:

Processo onde as peças são transformadas em outras sem que haja desvalorização das mesmas, para desenvolver uma coleção de moda, usando peças em desuso como matéria prima, que foi escolhido como alternativa para adiar o descarte das peças no fim de sua vida útil. (MOURA, 2017, p. 6)

O *upcycling* pode ser considerado tanto uma microtendência, por ser caracterizado como uma sub-tendência dentro da questão da sustentabilidade, quanto uma macrotendência por razão do tempo que é utilizado na indústria da moda.

5.4. Coleta de Dados

Nesta parte de coleta de dados, foi realizado um questionário com um possível público-alvo a ser analisado no próximo tópico, além da coleta de dados de marcas similares/concorrentes e também outras que são inspiração para a realização deste projeto. O tempo médio para responder o questionário foi de dez minutos por pessoa.

5.4.1 Coleta de dados relativo ao público alvo

Foi aplicado um questionário (APÊNDICE B), no dia 20 de novembro de 2022, por meio de redes sociais, que foi respondido por quarenta e cinco pessoas brasileiras e dez que moram no exterior. O questionário continha dezessete questões, que buscavam entender o público, descobrir os critérios que adotam (no geral e para peças estampadas) na hora de realizar a compra de uma roupa, assim como quais problemas enfrentam nesse momento. Também havia uma questão livre para quem desejasse acrescentar algo a respeito do questionário.

Entre os temas abordados no questionário, os principais são a

sustentabilidade, perguntando se o público alvo considera o fato da roupa ser sustentável um fator atrativo na hora de comprar e se teriam interesse em roupas de brechó ou reutilizadas, além de roupas customizadas, pontos importantes de saber, porque essas são características principais deste projeto. Outro tema essencial é a moda alternativa, questionando se o público está familiarizado com o termo e quais suas preferências de estilo, além de seus comportamentos, pois a questão comportamental é particularidade da moda alternativa.

Tratando do conceito de moda alternativa, Ana Paula Celso de Miranda (2017) diz, com base em sua pesquisa sobre o assunto, que essa pode ser definida como algo relacionado à criação: que o “alternativo” tem relação com a forma como se pensa e como se cria a moda, que tem a intenção de inovar e ser exclusiva, mais artesanal e fugindo das tendências. Uma moda que, na verdade, tem a intenção de criar tendências. É uma moda atemporal, ligada a atitudes e valores do consumidor, em vez de algo temporal como cores, estação ou tempo específico. Então, como o grunge - uma das tendências deste projeto - é uma forma de moda alternativa, é importante ver se o público tem interesse em consumir esse tipo de estilo.

5.4.2 Coleta de dados relativos a produtos similares ou referência.

5.4.2.1 Similares/concorrentes

Na coleta de dados, na parte de similares e concorrentes, foram escolhidas marcas de roupas alternativas e customizadas, que também vendem roupas estampadas. Além disso, as marcas têm produção ética e se importam com a questão da sustentabilidade.

Figura 2: Similares e concorrentes

CONCORRENTES			SIMILARES
			
RAMPS	P.A.M	Comeback as a Flower	Dropdead

Fonte: Da autora, 2022

- Concorrentes:

Marca 1 (Figura 8, APÊNDICE C): RAMPS;

Marca 2 (Figura 9, APÊNDICE C): P.A.M (Perks and Mini);

Marca 3 (Figura 10, APÊNDICE C): Comeback as a flower.

- Similares:

Marca 4 (Figura 11, APÊNDICE C): Dropdead.

5.4.2.2 Inspiração

A primeira inspiração é a marca Dropdead (Figura 12, APÊNDICE D), pois o estilo de estampa e os editoriais feitos combinam com a ideia deste projeto. Apesar de ter um apelo mais comercial, Dropdead ainda se enquadra dentro da moda alternativa e é uma inspiração para a autora também na área da estamparia. A marca também conta com coleções feitas à mão, focadas em reduzir o desperdício e lixo, usando partes de coleções anteriores para a confecção das roupas, como na coleção Director's Cut.

Como segunda inspiração, há Russell Mills (Figura 13, APÊNDICE D), artista que fez algumas artes para álbuns da banda Nine Inch Nails. O estilo das capas de álbum feitas por ele tem vários elementos que se assemelham ao estilo pensado para a realização das estampas deste projeto, incluindo as texturas e formato. Também contém recortes que misturam o digital com algo mais abstrato e “sujo”, característica típica do grunge.

Por fim, a terceira inspiração é David Carson (Figura 14, APÊNDICE D), “pai” do grunge no design gráfico e tipográfico, e um dos precursores do grunge que tem grande influência no trabalho da autora. Foi uma das primeiras referências desta de grunge na área do design. A partir de disso, vários dos trabalhos que a autora realizou acabaram tendo Carson como inspiração visual.

5.5. Análise de Dados

Neste capítulo é feita a análise dos resultados do questionário (APÊNDICE E) para se ter uma ideia dos interesses do possível público alvo.

5.5.1 Análise de dados relativa ao público alvo.

As pessoas analisadas são de diversas classes sociais, gêneros e idades. A maior parte do público no questionário em português (Questionário 1, APÊNDICE E) tem de 18 a 24 anos (55,6%) - público jovem adulto inicial - e 25 a 35 (40%) - jovem adulto pleno. Já no questionário internacional (Questionário

2, APÊNDICE E), a maioria tem de 25 a 35 anos. No Questionário 1 a maioria do público é feminino, enquanto no Questionário 2 é um público majoritariamente masculino. No Questionário 1 todos que responderam residem no Brasil, enquanto no Questionário 2 o público se divide entre Estados Unidos, Reino Unido e Argentina.

Com relação aos critérios adotados na realização da compra de roupas, as respostas que mais apareceram foram preço, estilo e qualidade. O problema que mais apareceu foi tamanho/caimento, preços e falta de variedade no estilo/dificuldade de encontrar roupas no estilo que agrada. Novamente, no Questionário 1, o fator que mais apareceu foi o valor, seguido do estilo. No Questionário 2, foi o estilo da roupa primeiro, seguido do preço e tema das estampas (ambos iguais).

Quanto à questão do tema da estampa ser um fator decisivo na hora de comprar uma roupa, a maioria do público respondeu que sim, sendo 75,6% no primeiro questionário e 66,7% no segundo. Com relação às cores favoritas do público para roupas, a maioria das respostas foi preto/monocromático ou combinações com preto. As cores mais escolhidas foram em primeiro vermelho, seguido de rosa, verde, roxo e azul.

Quanto à questão da marca ter valores sustentáveis e se isso é um fator atrativo na hora de comprar uma roupa, a maior parte das pessoas respondeu que sim. Quando questionado se tem interesse em roupas de brechós e reutilizadas, novamente o público, na maioria, respondeu que sim. Com relação ao maior problema encontrado ao comprar roupas em brechós, a maior parte das respostas foi sobre dificuldade em encontrar algo de tamanho que sirva, assim como preocupação com relação à qualidade/estado das peças.

No Questionário 1, uma maioria de 82,2% do público tem interesse em roupas customizadas, e também tem interesse por moda alternativa, enquanto no Questionário 2 a maioria não sabe muito a respeito desse tipo de moda. Quando os entrevistados foram questionados sobre o estilo de preferência, as respostas que mais apareceram no Questionário 1 foram que não tinham nenhum estilo específico de preferência e estilo gótico. Já no Questionário 2, os estilos que mais se destacaram foram grunge e gótico, estilos voltados para rock/alternativo.

Na parte de música, em ambos os questionários se destacou Rock e seus derivados, que é algo que combina com as respostas a respeito dos estilos de moda

de preferência. Os gêneros de livros mais lidos, de acordo com o Questionário 1, foram suspense, terror e drama; já no Questionário 2 foram ficção científica e fantasia. Já na pergunta sobre filmes e seriados, as respostas variaram bastante entre os gêneros de terror, suspense e várias animações que também foram citadas, além de alguns filmes de ação.

Com base no questionário deu para concluir que o público tem interesses bem distintos, mas a maioria tem alguma ligação ou identificação com moda alternativa, como interesse por rock e filmes de terror/suspense. As cores que se destacaram foram principalmente preto, branco, vermelho, seguido por rosa, verde, roxo e azul. Essas foram as cores escolhidas para compor a paleta de cor do projeto. A estética seguiu a base do grunge, com alguns elementos que remetem ao gênero terror também. Com base nos resultados obtidos a partir do questionário, foi possível o desenvolvimento do moodboard de referência estética para a criação das peças finais, que se encontra na etapa de criatividade.

5.5.2 Análise de dados relativos a produtos similares ou referência.

5.5.2.1 Concorrentes/similares

- Concorrentes:

Marca 1 (Figura 31, APÊNDICE F): RAMPS

Marca 2: P.A.M (Figura 32, APÊNDICE F). (Perks and Mini)

Marca 3 (Figura 33, APÊNDICE F): Comeback as a flower.

Foi analisado que todas as roupas vistas anteriormente são 100% algodão, o que permite uma impressão de mais qualidade. Além disso, as estampas são exclusivas e têm variados temas, sendo eles mais abstratos. As que têm estampa localizada (como a P.A.M e a RAMPS) aplicam as estampas em diferentes partes da peça, como na parte da perna da bermuda, ou mais para algum lado em vez de ser só no localizada no centro, apesar da maioria ser centralizada. A marca Comeback as Flowers também usa 100% algodão, apesar de não ter estampa localizada e sim foco em *tie-dye*. Outra característica são os preços elevados dos produtos.

- Similares:

Abaixo foi analisada de forma mais detalhada a marca Dropdead, já que,

além de um similar, ela será usada como referência.

A coleção escolhida para análise foi a Director's Cut (Figura 34, APÊNDICE F), coleção em parceria com o artista Sinja Hamilton, que incorporou suas artes aos designs da marca. De acordo com a descrição dos produtos da coleção, o produto final é uma mistura de duas culturas ligadas entre si pelos interesses comuns dos jogos de vídeo e dos contos míticos de horror. As peças escolhidas são feitas de algodão 100% (as camisetas) ou algodão 80% e 20% poliéster reciclado (o conjunto de moletom). O tipo de estampa é localizada, feita em tela. Apesar da estampa ser do tipo localizada, ela é espalhada por vários “pontos” da roupa, ela ocupa 80% da área frontal da peça.

5.5.2.2 Inspiração

- Dropdead

De acordo com as imagens escolhidas para análise (Figura 12, APÊNDICE D) a marca tem um estilo marcado por elementos bem caóticos e explora muito texturas em suas peças. A colagem digital também se dá presente na estética da Dropdead. Além disso, partes do corpo - como figura dos ossos do tronco - aparecem como um elemento em comum nos produtos. Todos esses elementos aparecem são de interesse nesse projeto.

- Russell Mills

As imagens (Figura 13, APÊNDICE D) escolhidas foram as desenvolvidas para o álbum “The Downward Spiral”. A capa do álbum é um painel de dois pés quadrados de madeira revestido com gesso. De acordo com Mills na entrevista feita por Bennett (MILLS, 2010) foram usados para a composição da obra óleos, acrílicos, metais enferrujados, insetos mortos, vernizes, sangue do próprio artista e bandagens cirúrgicas. Sobre sua obra o autor diz:

Eu estava pensando em fazer trabalhos que tratassem de camadas - física, material e conceitualmente. Dada a natureza da letra e o poder da música com a qual eu estava trabalhando, eu me senti justificado em tentar fazer obras que aludissem ao imaginário aparentemente contraditório da dor e da cura. Eu queria fazer belas superfícies que revelassem parcialmente a crueza visceral das feridas abertas por baixo. (MILLS, 2010)

De acordo com a entrevista que Mills deu para Offset (2016), parecem ter sido usados papeis queimados, filmes fotográficos, papeis coloridos e entre outras misturas de diferentes materiais.

- David Carson

O estilo de Carson é marcado pelo estilo grunge, colagem digital, elementos e fragmentos sobrepostos juntos a textura e um uso da tipografia de forma livre e mais experimental, como os exemplos na figura 14 (APÊNDICE D).

De acordo com o Blank Designer (2012) o sucesso da Beach Culture (uma revista de surf dos anos 80) fez com que o designer priorizasse a não imposição de grids, além da liberdade de criação. Além disso processo de David era um no qual ele se via muito absorvido e enquanto fazia apenas o aproveitava ao máximo.

5.6. Dimensão

A dimensão da coleção foi definida como trinta estampas, quinze estampas diferentes, sendo três delas aplicadas em três peças.

5.7. Criatividade

Durante a etapa de criatividade, conforme propôs Munari (2008), iniciou-se o processo criativo e a geração de alternativas, utilizando as análises feitas anteriormente como base. Partindo dos resultados obtidos a partir do questionário visto anteriormente e também das etapas de análises, foi desenvolvido o moodboard (Figura 3) de inspiração da coleção e a paleta de cor definitiva.

Figura 3: Moodboard de referência estética para a criação das peças finais



Fonte: Da autora, 2023.

A partir dos resultados dos questionários também foi averiguado que os interesses das pessoas são muito distintos, então a autora focou em se basear em sua própria vida. Depois disso foi feita a elaboração de um mapa mental (Figura 35, APÊNDICE G), em que foram explorados os conceitos que permeiam o projeto. A frase que se destacou foi “memórias por baixo de uma pele” e ela foi usada como principal referência conceitual e guia para a ideia por trás da estética do projeto.

O conceito por trás da estética foi a roupa como extensão do corpo: uma segunda pele, que é uma extensão e expressão de nós mesmos. Para representar essa pele, foram utilizadas sobreposições de fotos tiradas de corpos, partes de corpo, pele, sobrepostas a outras fotos de certos dias que foram memoráveis para a autora. Essas fotos foram tiradas pela própria autora e são um símbolo de suas memórias, representando uma parte de ser se quem é. Algumas colagens têm frases que foram tiradas de seu próprio diário, que é algo íntimo e a forma como se costuma expressar o que se sente em cada momento da vida.

A estética escolhida para as colagens tem muitas texturas (assim como a pele), que é um elemento muito comum do grunge, essa "sujeira"/bagunça. Elementos aparentemente caóticos e largados formam as figuras, não seguindo nenhuma regra específica de *grids*, comumente usados no design. Já as fotos remetem a algo nostálgico, uma nostalgia que está dentro da autora e de nós. Um elemento comum a todas as estampas são fotos de partes do corpo, da anatomia humana e da pele, que se sobrepõe às outras imagens e que foram usadas para dar

textura.

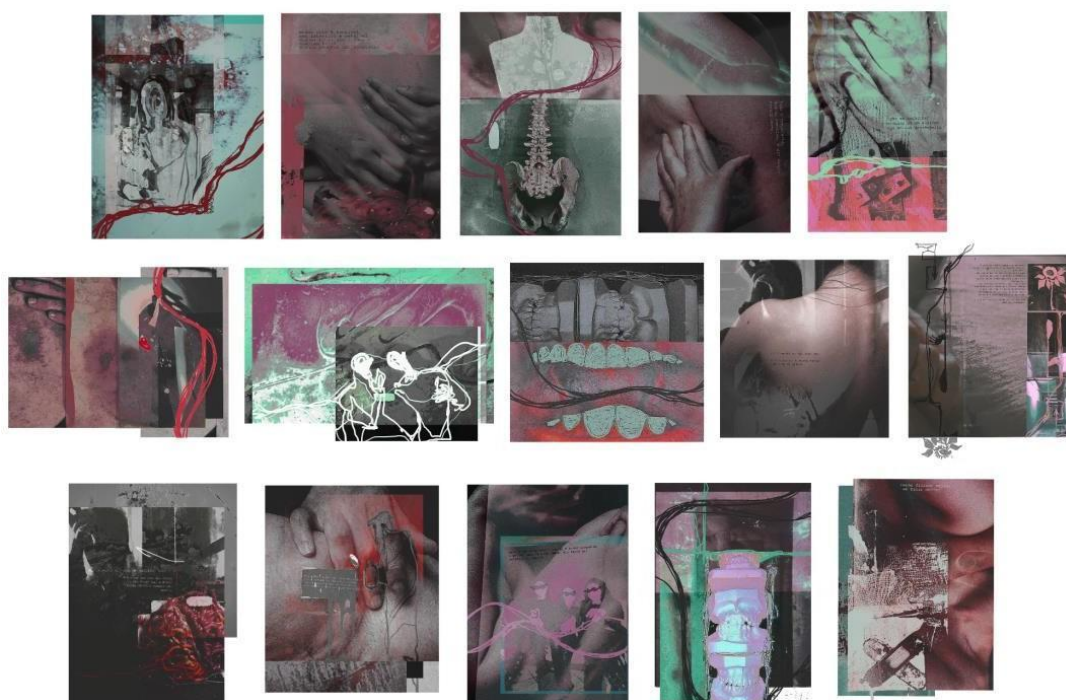
Uma das inspirações usadas nesse projeto é o artista Russell Mills. Segundo o artigo escrito por Bennett (2010), Russell, quando trabalhava na criação da capa para o álbum *The Downward Spiral*, de Nine Inch Nails, foi orientado a trabalhar uma estética que remetesse as palavras chave "atrito", "ferimento" e "decadência". A respeito do seu próprio trabalho Mills disse que:

Dada a natureza das letras e o poder da música com a qual eu estava trabalhando, senti-me justificado em tentar fazer trabalhos que aludissem às imagens aparentemente contraditórias de dor e cura. Eu queria criar superfícies bonitas que revelassem parcialmente a crueza visceral das feridas abertas por baixo. (J. BENNETT, 2010)

É justamente essa ideia de crueza que se buscou representar nesse trabalho. A ideia de dor e cura fazem sentido dentro do conceito, já que a vida é composta por esses altos e baixos não lineares. Esses elementos são representados por camadas e cores, às vezes mais agressivas (com partes do corpo e texturas como de machucados e elementos que remetem a órgãos internos) e outras vezes mais delicadas (como imagens de flores, ou imagens de pessoas queridas para a autora, por exemplo). A paleta de cores também envolve cores opostas representando o mesmo conceito, com cores quentes como os tons de vermelho que trazem uma agressividade e, às vezes, tons mais frios e “calmos” como o azul e verde, além do preto e branco, que trazem uma neutralidade e contraste ao mesmo tempo. Foram quarenta e seis alternativas de cor geradas no total (Figura 36, APÊNDICE G).

Após finalizada a etapa em que foram geradas as quarenta e seis alternativas, houve a seleção das 15 estampas (Figura 4) desenvolvidas a partir das tonalidades que mais combinaram com a cartela de cores já definida anteriormente no moodboard.

Figura 4: Colagens finais



Fonte: Da autora, 2023

Após a conclusão das estampas, foram feitas a aplicação das mesmas em mockups digitais que constam na figura 37 (APÊNDICE G). Finalizada essa etapa de criatividade e geração de alternativas, segue-se para a etapa de Planejamento.

5.8 Desenvolvimento/Materiais e Tecnologias

Partindo para o desenvolvimento das peças em si, após o contato com a gráfica na etapa de planejamento e do estudo das possibilidades de impressão, foi definido que o método utilizado seria o DTF (*direct-to-film*). Com base nisso, foi criada a tabela abaixo, em que estão as possibilidades com relação a cada um dos métodos.

Tabela 1 - Possibilidades e restrições da estamparia digital

	Possibilidades	Restrições
DTF	É possível produzir sem pedido mínimo; permite estampar em qualquer composição de tecidos; custo-benefício; resolução fotográfica; pode aplicar sobre costura sem perder qualidade.	Pode apresentar limitação de cor; dificuldade de imprimir com precisão às vezes; limitação de tamanho pode ser um problema; as impressoras em si podem ser caras.

Fonte: Da autora a partir de FuturePrint (2023) e Estamparia Rápida (2023);

As roupas utilizadas foram uma camiseta cinza tamanho grande, uma camisa social preta e uma blusa *cropped* preta (todas com algodão na composição, como solicitado pela gráfica para garantir a qualidade da estampa), todas elas tendo sido compradas em brechó, destacando o *Upcycling* abordado durante o projeto. As estampas, porém, só podem ser feitas em partes lisas da roupa, pois, de acordo com a gráfica, a máquina de estamparia não reconhece onde há costuras, portanto a opção de estampar blazer e outras peças em jeans foi descartada.

5.9 Experimentação:

Nessa etapa, após decididas quais as roupas a serem utilizadas nesse trabalho, definiu-se que as estampas impressas apresentam a dimensão de uma A4 em todas as peças. Esse tamanho foi o resultado da etapa de experimentação. A medida das estampas na camiseta foi decidida com base em testes feitos em casa (Figura 38, APÊNDICE H) no contato com a gráfica durante a etapa de planejamento e levando em consideração o valor final das peças impressas.

5.10 Verificação:

A ideia inicialmente seria imprimir as peças por meio de sublimação, porém, após um novo contato com a gráfica (já tendo enviado as peças a serem estampadas), foi verificado que as estampas teriam que ser impressas em DTF, pois eles não conseguiriam fazer o processo de sublimação em roupas já feitas, como é o caso das roupas usadas nesse projeto.

5.11 Realização:

A etapa de realização consiste na conclusão do trabalho, com a produção das peças finais e a realização da ficha técnica. Além disso, no trabalho em questão, neste capítulo, também entra a produção final das fotos em estilo editorial e de um vídeo de um minuto apresentando o produto na sua versão final.

5.11.1. Fichas técnicas:

Os arquivos das estampas foram enviados para a gráfica em formato PDF para aplicação nas peças obtidas a partir da ida ao brechó. A partir disso, foram desenvolvidas as fichas técnicas das roupas (APÊNDICE J). Após o retorno das

camisetas, foram feitas as intervenções — de pintura, tingimento estilo *tie-dye* — nas mesmas. As peças foram estampadas com estampa localizada, tendo elas as dimensões de uma A4, que é 21cm x 29,7cm na camiseta cinza , 14,5 cm x 21 cm na camiseta *cropped preta* e 13cm x 21,1 cm na camisa social. Os exemplos de dimensão constam na figura 38 (APÊNDICE H).

5.11.2. Lançamento e divulgação:

Após a finalização das peças, foram desenvolvidas as fotografias editoriais e um vídeo-conceito das roupas estampadas. Para inspiração das fotos, foi criado um *moodboard* que está na figura 54 (APÊNDICE K). Tanto as fotos quanto o vídeo foram inspirados na estética grunge, com *flash* bem marcado e texturas, além de se ter usado também como referência fotos do músico Kurt Cobain com gatos. O vídeo teve como principal inspiração de estilo o clipe da música *Silver* da banda Nirvana.

Com a estética definida, foram realizadas as fotografias (APÊNDICE L) e o vídeo-conceito na sua versão final.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste projeto, foi realizada uma coleção de estampas em colagem digital, misturando diferentes técnicas como fotografia, ilustração e tratamento de imagens, que foram aplicadas em roupas reutilizadas. Para isso foi usada a técnica de impressão em DTF e, após impressas as estampas, as roupas foram manipuladas de diversas formas, utilizando-se da pintura, tingimento e desbotamento. O projeto compreendeu desde a criação das estampas até a aplicação física nas roupas.

O objetivo geral deste trabalho foi desenvolver uma coleção de estampas por meio de técnicas de colagem digital para aplicação em roupas reaproveitadas. Com a entrega final das peças físicas, esse objetivo foi considerado concluído com sucesso. Os objetivos específicos foram (A) compreender diferentes técnicas de impressão em tecido para aplicação das estampas em roupas reaproveitadas; (B) explorar técnicas de colagem digital, priorizando a fotografia e o desenho em conjunto com técnicas têxteis; (C) explorar o conceito da roupa como produção de identidade pessoal e segunda pele na coleção de estampas; (D) priorizar a reutilização de produtos como base para aplicação e produção das estampas. Esses objetivos são principalmente tratados nos capítulos de Criatividade, Desenvolvimento, Experimentação, Verificação e Realização, que são voltados à criação e exploração artística.

As metodologias utilizadas foram as de Munari (2008) e Treptow (2005), para criar uma metodologia híbrida, que se aplicou bem ao projeto, com clareza e funcionalidade, pois permitiu uma boa organização nas etapas que foram seguidas ao longo do trabalho, de maneira que os objetivos foram cumpridos por completo.

As maiores restrições encontradas durante esse processo foram o tamanho das estampas, por ser limitado ao tamanho do maquinário. Além disso, devido ao fato de as roupas serem reutilizadas, em vez de confeccionadas do zero, o único modo de impressão disponível foi o DTF, acrescentando uma restrição a mais ao projeto: os tecidos deveriam ter algodão em sua composição para que a impressão não perdesse um pouco da qualidade. Durante a criação das estampas, outra dificuldade foi na representação do conceito da roupa como segunda pele e produção de identidade pessoal, mas isto se fez possível através da criação de um mapa mental, em que se definiu o uso, como base para a representação, da frase “memórias por baixo de uma pele”, assim afunilando as possibilidades até se chegar

à decisão de que as colagens teriam fotografias sobrepostas por texturas da pele e fotos do corpo.

Este trabalho abre, ainda, outras possibilidades, como a aplicação das estampas em diferentes peças de vestuário no futuro, de forma bastante personalizável, ou até mesmo a confecção de peças especificamente para as estampas, em vez da utilização de roupas compradas em brechó. Também é interessante considerar o caráter custo-benefício desta forma de impressão, que torna a personalização de roupas acessível a um público mais amplo, além de facilitar o processo de dar nova vida a peças de vestuário já existentes.

7. REFERÊNCIAS

AESTHETHICS WIKI. Grunge. *Aesthetics Wiki*, s.d. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Grunge>. Acesso em 18 de outubro de 2023.

BALLVÉ, Flávia Dalcin. *A criança e a experiência do consumo: um estudo etnográfico em uma escola do Rio de Janeiro*. Orientador: Everardo P. Guimarães Rocha. 2000. 95 pág. Tese de Mestrado – Ciências, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2000.

BENNETT, J.. *Nine Inch Nails 'The Downward Spiral' story behind the cover art*. REVOLVER On-line, 1 dez., 2010. Disponível em: <https://www.revolvermag.com/culture/nine-inch-nails-downward-spiral-story-behind-cover-art>. Acesso em: 24 nov. 2023.

CALDAS, Dario. *Observatório de sinais: teoria e prática da pesquisa de tendências*. 3. ed. E-odes, 2015.

CARDOSO, Cilene Estol; PICOLI, Julia. Metodologia de projeto de Bruno Munari aplicada ao design de superfície de moda. In: COLÓQUIO DE MODA, 9., 2013, Fortaleza. *Anais eletrônicos*. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-2EDUCACAO COMUNICACAO-ORAL/Metodologia-de-projeto-de-Bruno-Munari-aplicada-ao-design-de-superficie-de-moda.pdf>. Acesso em: 17 out. 2022.

CIDREIRA, Renata Pitombo. O conhecimento de si: vestuário e adornos como extensões da identidade. Entrevista concedida a Leslie Chaves. *IHU On-line*, São Leopoldo, n. 486, pág. 26-29, mai., 2016. Disponível em: <https://www.ihuonline.unisinos.br/artigo/6464-renata-pitombo-cidreira#:~:text=Essa%20segunda%20pele%20que%20%C3%A9,com%20o%20que%20onos%20cerca%20%80%9D>. Acesso em: 17 out. 2022.

COMEBACK AS A FLOWER. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/comebackasaflower/>. Acesso em 25 nov. 2023.

CUNHA, Renato Teixeira da. ITMA 2011: Destaques da Estamparia Digital. *Redige*, São Paulo, v. 2, n. 3, p. 77-86, dez. 2011. Disponível em: <https://st11.ning.com/topology/rest/1.0/file/get/99123139?profile=original>. Acesso em: 17 out. 2022.

DROPDEAD. 2023. Disponível em: <https://dropdead.world/>. Acesso em 25 nov. 2023.

ESTAMPARIA RAPIDA. *Tudo o que você precisa saber sobre as estampas*. FuturePrint, 2023. Disponível em: <https://estampariarapida.com.br/tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-as-estampas-dtf/#:~:text=Desvantagens%20das%20estampas%20DTF&text=Limite%20de%20>

[20cor%3A%20enquanto%20as,em%20certos%20tipos%20de%20tecido..](#)

Acesso em: Acesso em 25 de outubro de 2023.

KORAC, Zrinka. *The Contribution of Grunge to Social Change*. Orientador: Jadranka Zlomislić . 2014. 22 pág. Trabalho de conclusão - Faculdade de Filosofia, Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Osijek, 2014. Disponível em:

<https://repositorij.ffos.hr/islandora/object/ffos%3A886/datastream/PDF/view>

Acesso em: 25 out. 2023.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 1969.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Martins Fonte, 2008.

NEIRA, Luz García. Impressão digital, estética artesanal. *Redige*, São Paulo, v. 3, n. 1, p. 18-31, abr., 2012. Disponível em:

https://www.academia.edu/6360651/Impress%C3%A3o_digital_est%C3%A9tica_artesanal. Acesso em: 17 out. 2022.

NUNES, Julian. Estamparia: prós e contras de cada técnica. *Design Nerd* 2017. Disponível em: <https://www.designerd.com.br/estamparia-pros-e-contras-de-cada-tecnica/>. Acesso em: 28 de novembro de 2023.

OFFSET. Russel Mills. *Offset*. Disponível em: <https://www.iloveoffset.com/russell-mills/>. Acesso em 18 de outubro de 2023.

PERKS AND MINI. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/perksandmini/>. Acesso em 25 de nov. 2023

RAMPS. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/raaamps/>. Acesso em 25 nov. 2023.

REDAÇÃO FUTUREPRINT. Localizada, rotativa e digital: entenda os diferentes tipos de estampas. *FuturePrint*, 2021. Disponível em: <https://digital.feirafutureprint.com.br/gestao/localizada-rotativa-e-digital-entenda-os-diferentes-tipos-de-estampas>. Acesso em 05 de dez. de 2022.

REDAÇÃO FUTUREPRINT. *Impressão DTG e DTF: entenda como funcionam essas tecnologias*. *FuturePrint*, 2022. Disponível em: <https://digital.feirafutureprint.com.br/impresao-digital-textil/impresao-dtg-e-dtf-entenda-como-funcionam-essas-tecnologias>. Acesso em: Acesso em 18 de outubro de 2023.

REVISTA ELLE. *Tie-Dye, a história da estampa que voltou com tudo*, 2020. Disponível em: <https://elle.com.br/moda/tie-dye-a-historia-da-estampa-que-voltou-com-tudo-e-que-pode-fazer-em-casa> Acesso em: Acesso em 28 de outubro de 2023.

TREPTOW, Doris. *Inventando Moda*. São Paulo: Empório do Livro, 2005.

TRONCOSO, Samira, M. K.; RÜTHSCHILLING, Evelise A. A estamparia digital e prospecções no uso das tecnologias. In: COLÓQUIO DE MODA, 10., 2014, Caxias. *Anais eletrônicos*. Disponível em: <http://coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20%202014/CO-MUNICACAO-ORAL/CO-EIXO1-DESIGN/CO-EIXO-1-ESTAMPARIA-DIGITAL-E-A-PROSPECCAO.pdf>. Acesso em: 17 out. 2022.

UDEMY. Curso Completo de Colagem Digital. 06/2022. Da inspiração ao projeto final. Disponível em: <https://www.udemy.com/course/curso-completo-de-colagem-digital/>. Acesso em 17 de out. 2022.

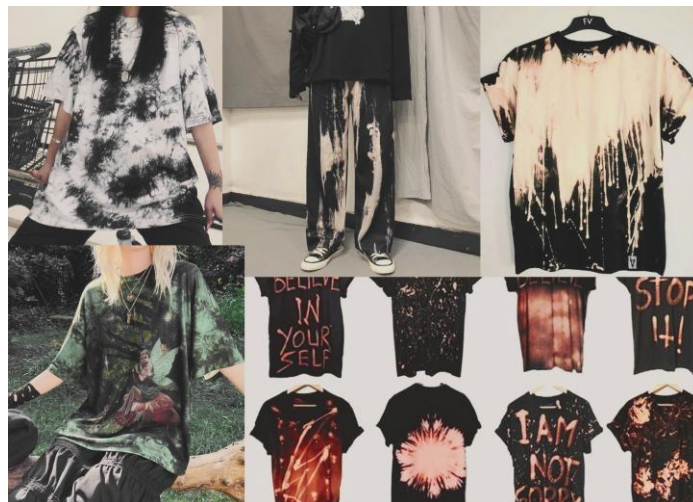
APÊNDICE A – Moodboards de tendências.

Figura 5: *Moodboard grunge*



Fonte: da autora com base em fotos do Pinterest, 2023

Figura 6: *Moodboard tie-dye*



Fonte: da autora com base em fotos do Pinterest, 202

Figura 7: *Moodboard Upcycling*



Fonte: da autora com base em fotos do Pinterest, 2023

APÊNDICE B – Links dos formulários para a coleta de dados relativa ao público alvo — Aplicação de estampas de colagem digital em roupas reaproveitadas

(https://docs.google.com/forms/d/12xGJoGt4lCgojZ4cqHhdFeWDAgonoT_0Ig-4Ww2EQsE/edit)

(https://docs.google.com/forms/d/1rPAgrzva_H-Zm-WT0Jtwe78tmtiiTZMbUBd_pUfBI98/edit?pli=1#responses)

APÊNDICE C - Imagens das análises de concorrentes e similares

- Concorrentes

Marca 1: RAMPS

Figura 8: RAMPS



£60.00

Onde vende: Online

Designer: RAMPS com Stewart Armstrong

Onde produz: não especificado

Coleção: não especificada

Tema: colaboração com artista



£70.00

Onde vende: Online

Designer: RAMPS

Onde produz: não especificado

Coleção: não especificada

Tema: não especificado



£70.00

Onde vende: Online

Designer: RAMPS

Onde produz: não especificado

Coleção: não especificada

Tema: não especificado

Fonte: Da autora, 2022

Marca 2: P.A.M. (Perks and Mini)

Figura 9: P.A.M. (Perks and Mini)



A\$300

Onde vende: Online/loja física AUS

Designer: PAM

Onde produz: Austrália

Coleção: não especificada

Tema: não especificado



A\$108

Onde vende: Online/loja física AUS

Designer: Dokkoi Active

Onde produz: Austrália

Coleção: não especificada

Tema: não especificado



A\$93

Onde vende: Online/loja física AUS

Designer: PAM

Onde produz: Austrália

Coleção: não especificada

Tema: não especificado

Fonte: Da autora, 2022

Marca 3: Comeback as a flower

Figura 10: Comeback as a Flower



Onde vende: Online

Designer: Comeback as a flower

Onde produz: Los Angeles, CA

Coleção: Oatmeal

Tema: não especificado

Fonte: Da autora, 2022

- Similares:

Figura 11: Dropdead



Restless Dreams: €100

Inferno Astral: €50

Try Again: €120

Onde vende: Online

Designer: Drop Dead com Sinja Hamilton

Onde produz: não especificado

Coleção: Directors Cut

Tema: não especificado

Fonte: Da autora, 2023.

APÊNDICE D – Imagens das para análise e inspiração.

Figura 12: Imagens de produtos e editoriais da marca Dropdead



Fonte: Da autora, 2022.

Figura 13: Capas para a banda Nine Inch Nails, por Russell Mills



Capa do single “Everything”, da
banda Nine Inch Nails

Capa do album “The Downward
Spiral”, da banda Nine Inch
Nails

Capa do single “Come Back
Haunted”, da banda Nine Inch
Nails

Fonte: Da autora, 2022.

Figura 14: Artes de David Carson



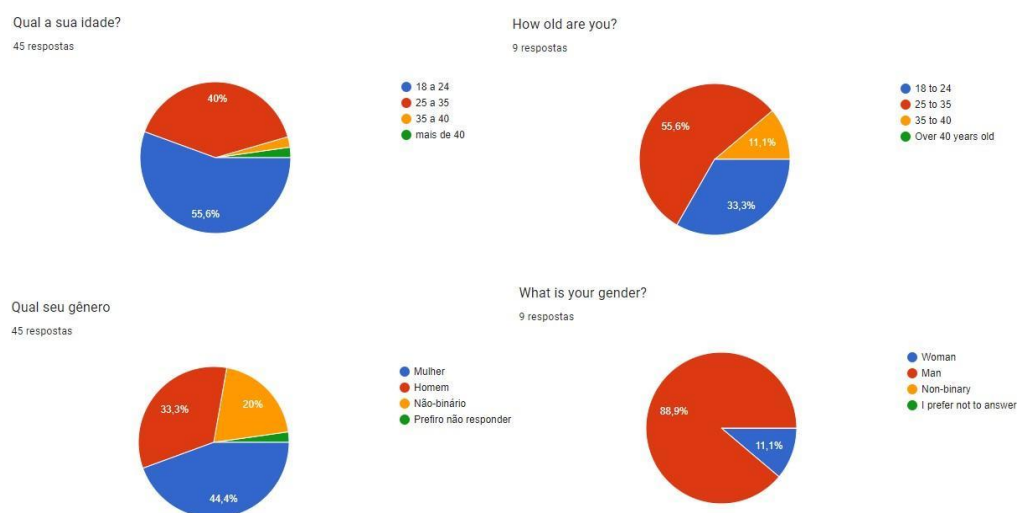
Fonte: Da autora, 2023.

APÊNDICE E - Formulários para análise de dados relativa ao público alvo - Aplicação de estampas de colagem digital em roupas reaproveitadas

(https://docs.google.com/forms/d/12xGJoGt4lCgojZ4cqHhdFeWDAgonoT_0Ig-4Ww2EQsE/edit)

(https://docs.google.com/forms/d/1rPAgrzva_H-Zm-WT0Jtwe78tmtiiTZMbUBd_pUfBI98/edit?pli=1#responses)

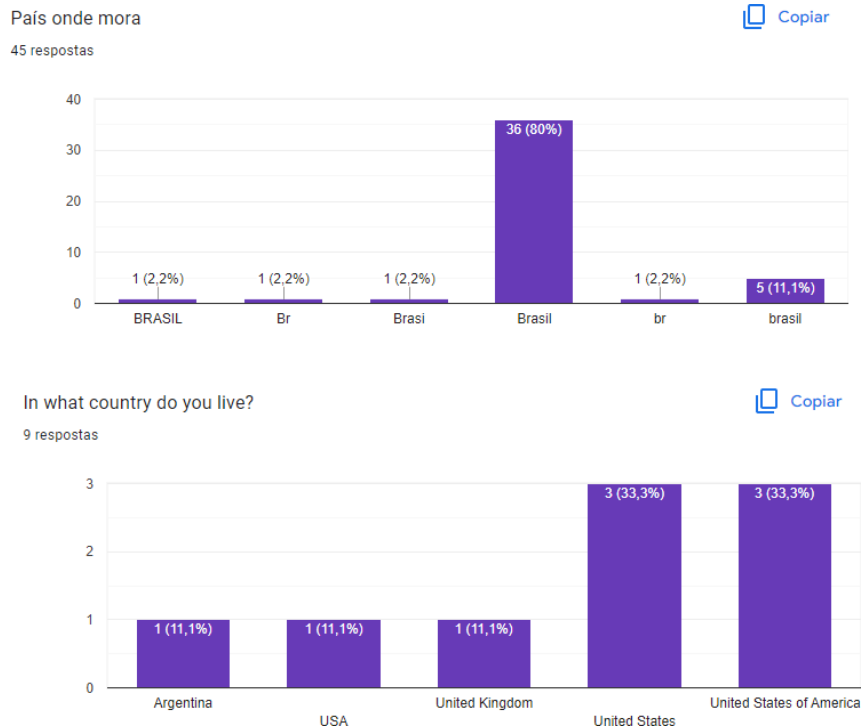
Figura 15: - Idade e gênero do público respondente



Fonte: Da autora, 2022.

No Questionário 1 todos que responderam residem no Brasil, enquanto no Questionário 2 o público se divide entre Estados Unidos, Reino Unido e Argentina.

Figura 16: Idade e gênero do público respondente



Fonte: Da autora, 2022.

Com relação aos critérios adotados na realização da compra de roupas, as respostas que mais apareceram foram preço, estilo e qualidade.

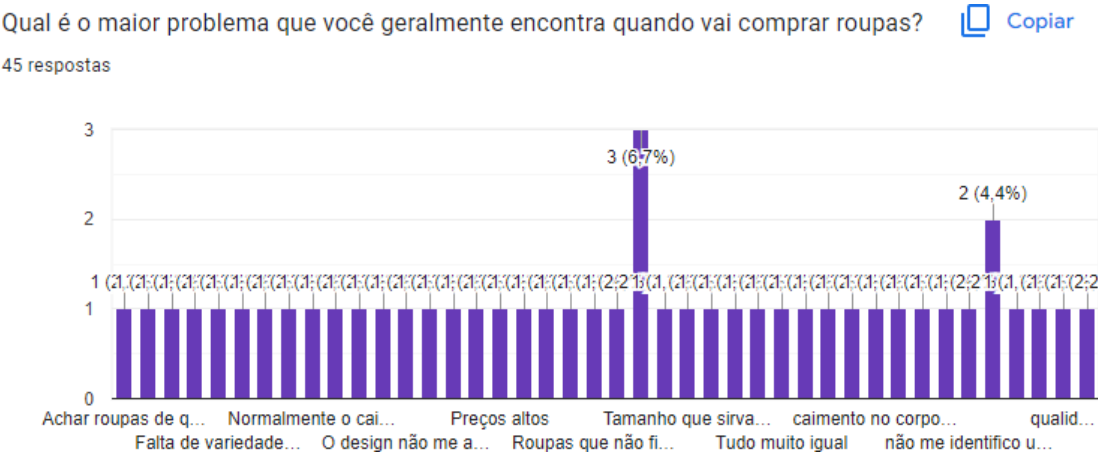
Figura 17: Critérios utilizados na compra de uma roupa



Fonte: Da autora, 2022.

O problema que mais apareceu foi tamanho/caimento, preços e falta de variedade no estilo/dificuldade de encontrar roupas no estilo que agrada.

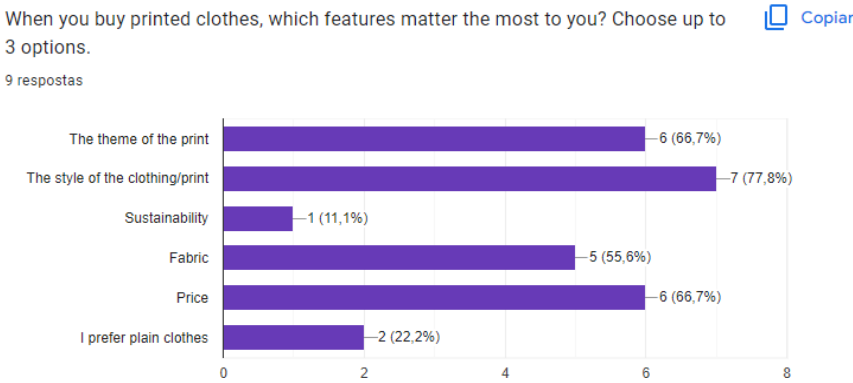
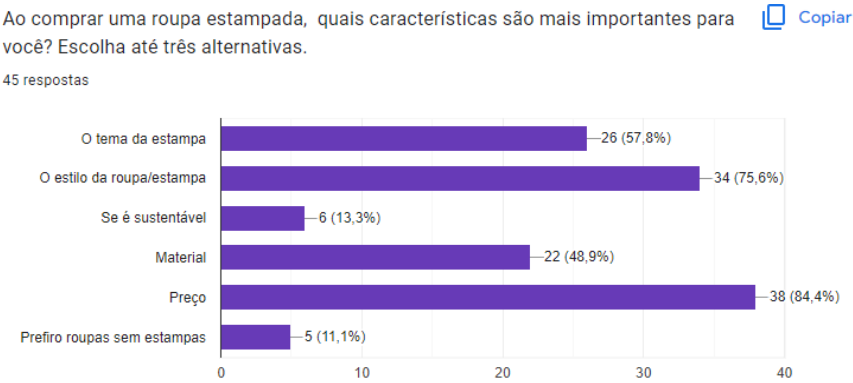
Figura 18: Maior problema encontrado ao ir comprar roupas



Fonte: Da autora, 2022.

Novamente, no questionário 1, o fator que mais apareceu foi o valor, seguido do estilo. No questionário 2, foi o estilo da roupa primeiro, seguido do preço e tema das estampas (ambos iguais).

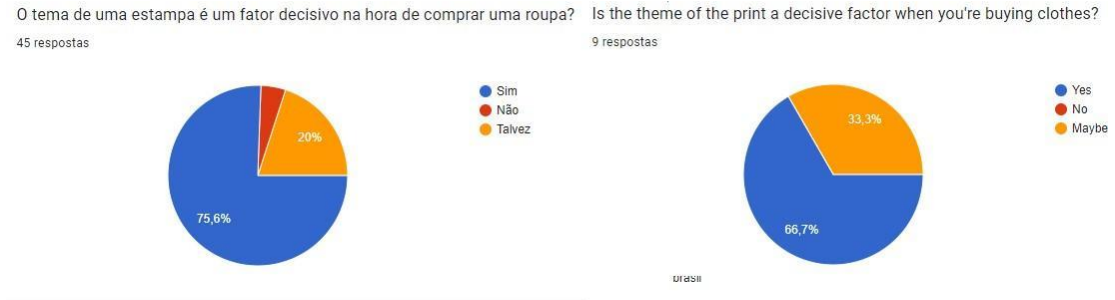
Figura 19: Quais as características mais importantes na compra de uma roupa estampada



Fonte: Da autora, 2022.

Quanto à questão do tema da estampa ser um fator decisivo na hora de comprar uma roupa, a maioria do público respondeu que sim, sendo 75,6% no primeiro questionário e 66,7% no segundo.

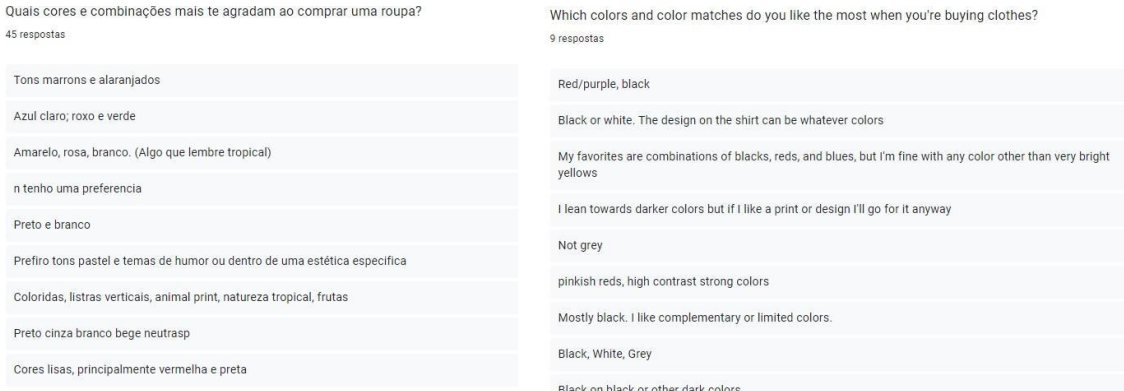
Figura 20: Tema da estampa é um fator decisivo na hora da compra de uma roupa?



Fonte: Da autora, 2022.

Com relação às cores favoritas do público para roupas, a maioria das respostas foi preto/monocromático ou combinações com preto. As cores mais escolhidas foram em primeiro vermelho, seguido de rosa, verde, roxo e azul.

Figura 21: - Tema da estampa é um fator decisivo na hora da compra de uma roupa?



Fonte: Da autora, 2022.

Quanto à questão da marca ter valores sustentáveis e se isso é um fator atrativo na hora de comprar uma roupa, a maior parte das pessoas respondeu que sim.

Figura 22: Tema da marca ter valores sustentáveis é um fator decisivo na hora da compra de uma roupa?



Fonte: Da autora, 2022.

Quando questionado se tem interesse em roupas de brechós e reutilizadas, novamente o público, na maioria, respondeu que sim.

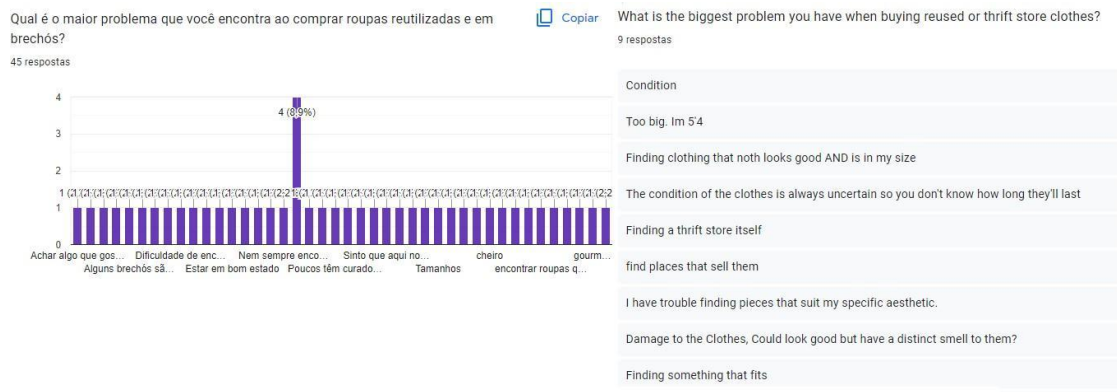
Figura 23: Você tem interesse em roupas de brechós e reutilizadas?



Fonte: Da autora, 2022.

Com relação ao maior problema encontrado ao comprar roupas em brechós, a maior parte das respostas foi sobre dificuldade em encontrar algo de tamanho que sirva, assim como preocupação com relação à qualidade/estado das peças.

Figura 24: Qual o maior problema que você encontra ao comprar roupas reutilizadas e em brechós?



Fonte: Da autora, 2022.

No questionário 1, uma maioria de 82,2% do público tem interesse em roupas customizadas. Já no questionário 2, 66,7% tem interesse em roupas customizadas.

Figura 25: Você tem interesse em roupas customizadas?



Fonte: Da autora, 2022.

No questionário 1, a maioria do público entrevistado tem interesse por moda alternativa, enquanto no questionário 2 a maioria não sabe muito a respeito desse tipo de moda.

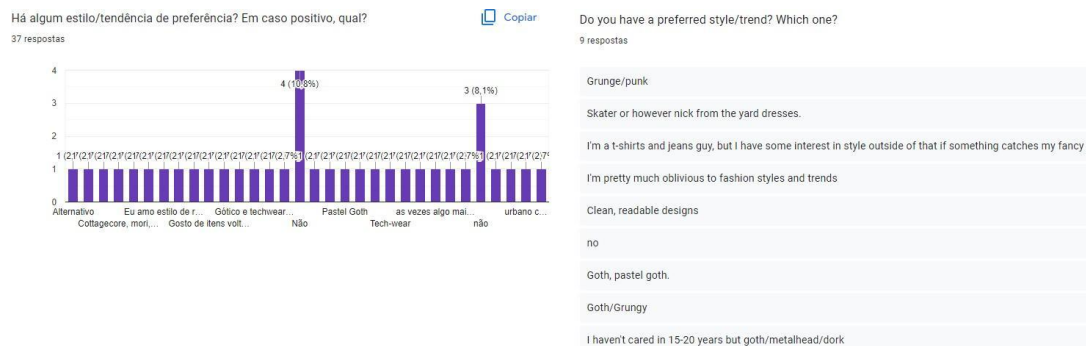
Figura 26: Você tem interesse em moda alternativa?



Fonte: Da autora, 2022.

Quando os entrevistados foram questionados sobre o estilo de preferência, as respostas que mais apareceram no questionário 1 foram que não tinham nenhum estilo específico de preferência e estilo gótico. Já no questionário 2, os estilos que mais se destacaram foram grunge e gótico, estilos voltados para rock/alternativo.

Figura 27: Há algum estilo/tendência de preferência?



Fonte: Da autora, 2022

Na parte de música, em ambos os questionários se destacou Rock e seus derivados, que é algo que combina com as respostas a respeito dos estilos de moda de preferência. Os gêneros de livros mais lidos, de acordo com o questionário 1, foram suspense, terror e drama; já no questionário 2 foram ficção científica e fantasia. Já na pergunta sobre filmes e seriados, as respostas variaram bastante entre os gêneros de terror, suspense e várias animações que também foram citadas, além de alguns filmes de ação.

Figura 28: Há algum estilo/tendência de preferência?

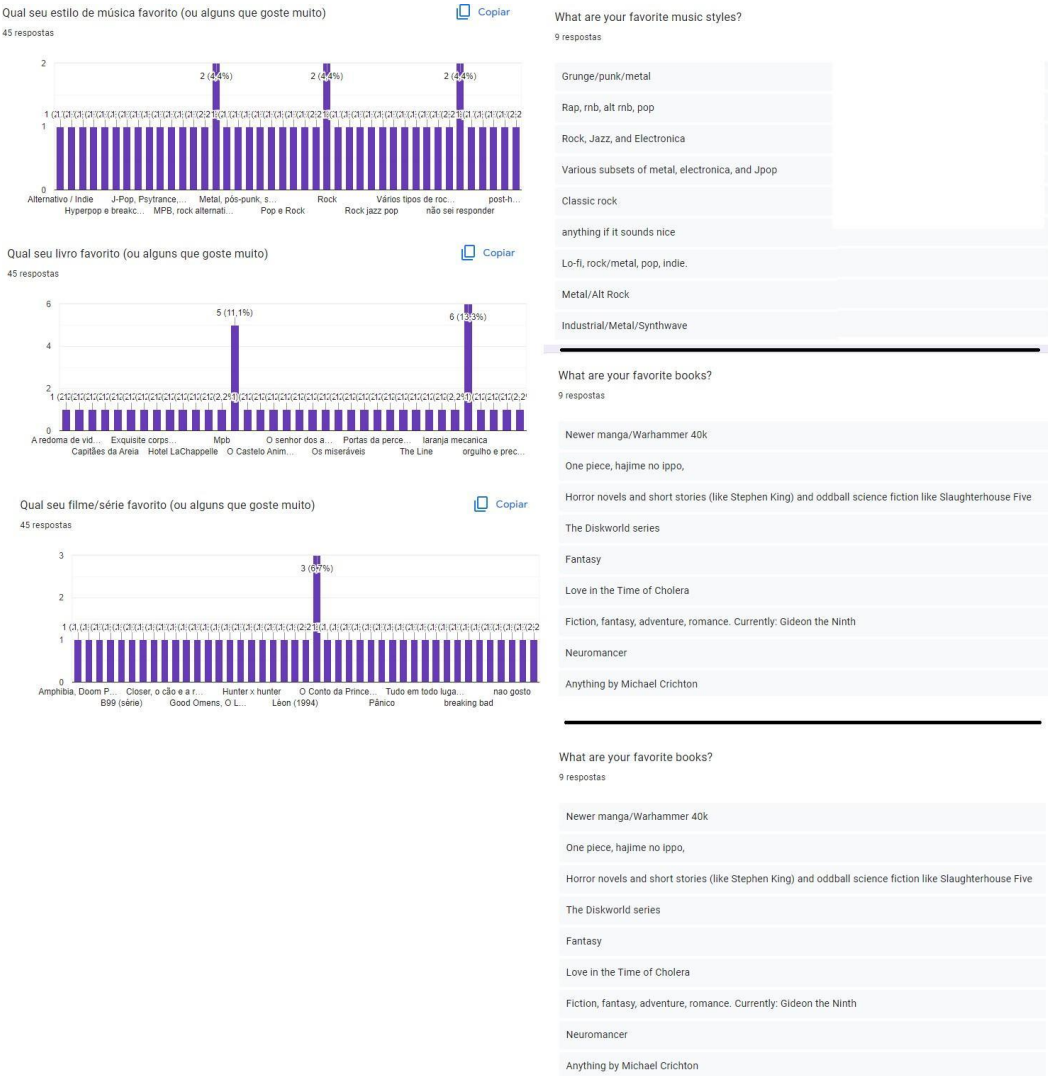
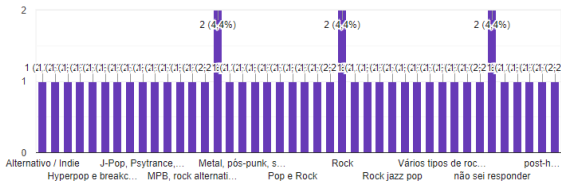


Figura 29: Preferências de músicas, filmes e livros

Qual seu estilo de música favorito (ou alguns que goste muito)

45 respostas

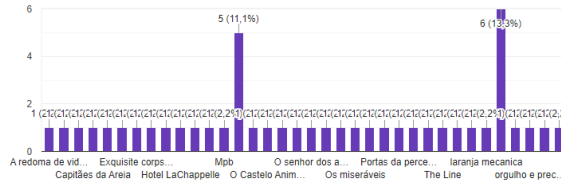
[Copiar](#)



Qual seu livro favorito (ou alguns que goste muito)

45 respostas

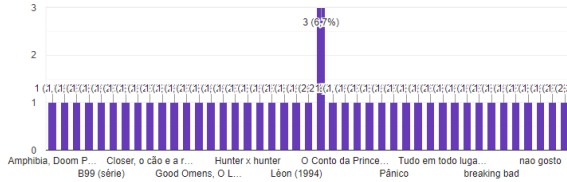
[Copiar](#)



Qual seu filme/série favorito (ou alguns que goste muito)

45 respostas

[Copiar](#)



What are your favorite music styles?

9 respostas

Grunge/punk/metal
Rap, rmb, alt rmb, pop
Rock, Jazz, and Electronica
Various subsets of metal, electronica, and Jpop
Classic rock
anything if it sounds nice
Lo-fi, rock/metal, pop, indie.
Metal/Alt Rock
Industrial/Metal/Synthwave

What are your favorite books?

9 respostas

Newer manga/Warhammer 40k
One piece, hajime no ippo,
Horror novels and short stories (like Stephen King) and oddball science fiction like Slaughterhouse Five
The Diskworld series
Fantasy
Love in the Time of Cholera
Fiction, fantasy, adventure, romance. Currently: Gideon the Ninth
Neuromancer
Anything by Michael Crichton

What are your favorite books?

9 respostas

Newer manga/Warhammer 40k
One piece, hajime no ippo,
Horror novels and short stories (like Stephen King) and oddball science fiction like Slaughterhouse Five
The Diskworld series
Fantasy
Love in the Time of Cholera
Fiction, fantasy, adventure, romance. Currently: Gideon the Ninth
Neuromancer
Anything by Michael Crichton

Fonte: Da autora, 2022

Figura 30: Algo a acrescentar

Há algo que gostaria de acrescentar com relação aos tópicos anteriores?

22 respostas

Não
Não
nop
nada a acrescentar
Gosto bastante de roupas estampadas
Nada, adorei a pesquisa.
não
N
não!

Anything you would like to add about the questions above?

1 resposta

Nothing comes to mind

Fonte: Da autora, 2022.

APÊNDICE F - Imagens das análises concorrentes e similares.

- Concorrentes

Marca 1: RAMPS

Figura 31: RAMPS Análise



Composição: 100% algodão

Tipo da estampa: Localizada

Tema da estampa: Ilustração rosto

Conteúdo: Ilustração de rosto em contorno preto



Composição: 100% algodão

Tipo da estampa: Localizada

Tema da estampa: -

Conteúdo: Impressão olhos nas pernas e letras R e S no centro



Composição: 100% algodão

Tipo da estampa: Localizada

Tema da estampa: Ilustração ratos

Conteúdo: Ilustração de ratos em preto com texto escrito "ROLEX"

Fonte: Da autora, 2022.

Marca 2: P.A.M. (Perks and Mini)

Figura 32: P.A.M Análise



Composição: 100% algodão

Tipo da estampa: Localizada

Tema da estampa: Mãos

Conteúdo: Mãos em azul, na manga e na frente



Composição: 100% algodão

Tipo da estampa: Localizada

Tema da estampa: Caveira

Conteúdo: Caveira em verde com o logo



Composição: 100% algodão

Tipo da estampa: Localizada

Tema da estampa: Mãos com escrita

Conteúdo: Mãos com escrita em preto e branco

Fonte: Da autora, 2022.

Marca 3: Comeback as a flower

Figura 33: Comeback as a flower análise



Composição: 100% algodão reciclado

Tipo da estampa: Corrida/Tie Dye

Tema da estampa: Tie Dye

Conteúdo: Tie Dye preto e branco

Fonte: Da autora, 2022.

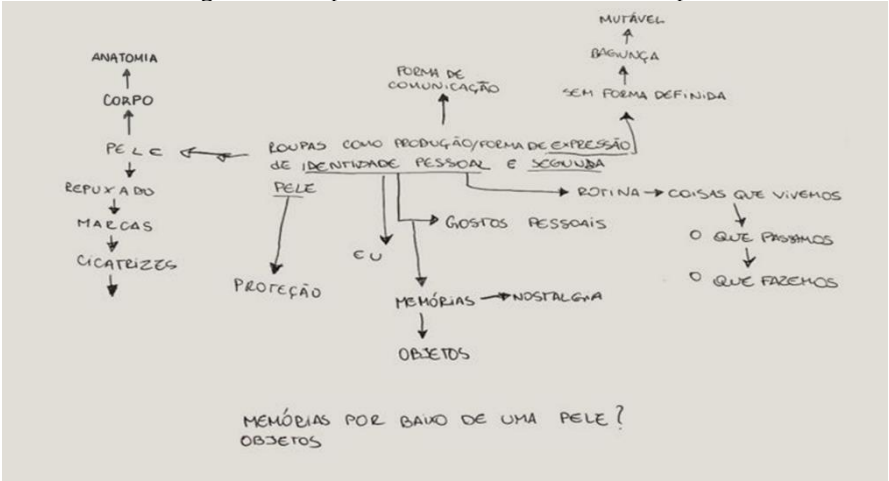
Figura 34: Coleção Directors Cut da marca Drop Dead



Fonte: Da autora a partir de Dropdead, 2022

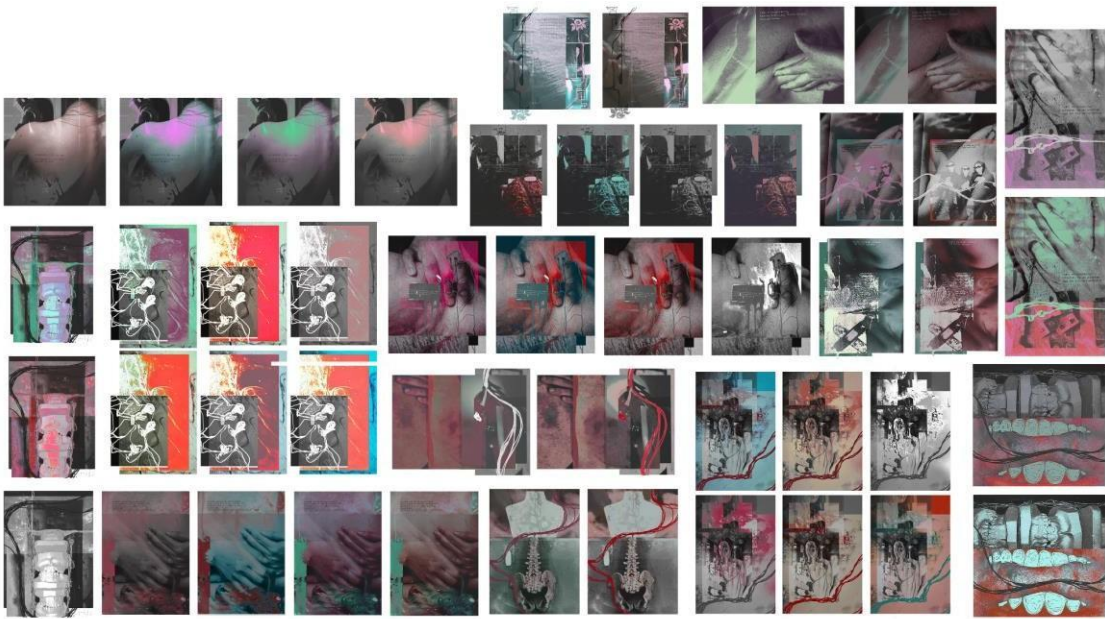
APÊNDICE G – Mapa mental, geração de alternativas das estampas finais e mockups.

Figura 35: Mapa mental do conceito das estampas



Fonte: Da autora, 2023

Figura 36: Geração de alternativas



Fonte: Da autora, 2023.

Figura 37: Mockups finais



Fonte: Da autora, 2023

APÊNDICE H – Testes de definição do tamanho das estampas nas roupas para a coleção final.

Figura 38: Fotografias dos testes de tamanho



Fonte: Da autora, 2023.

APÊNDICE I – Estampas finais escolhidas para compor a coleção.

Figura 39: Estampa 1



Fonte: Da autora 2023.

Figura 40: Estampa 2



Fonte: Da autora, 2023

Figura 41: Estampa 3



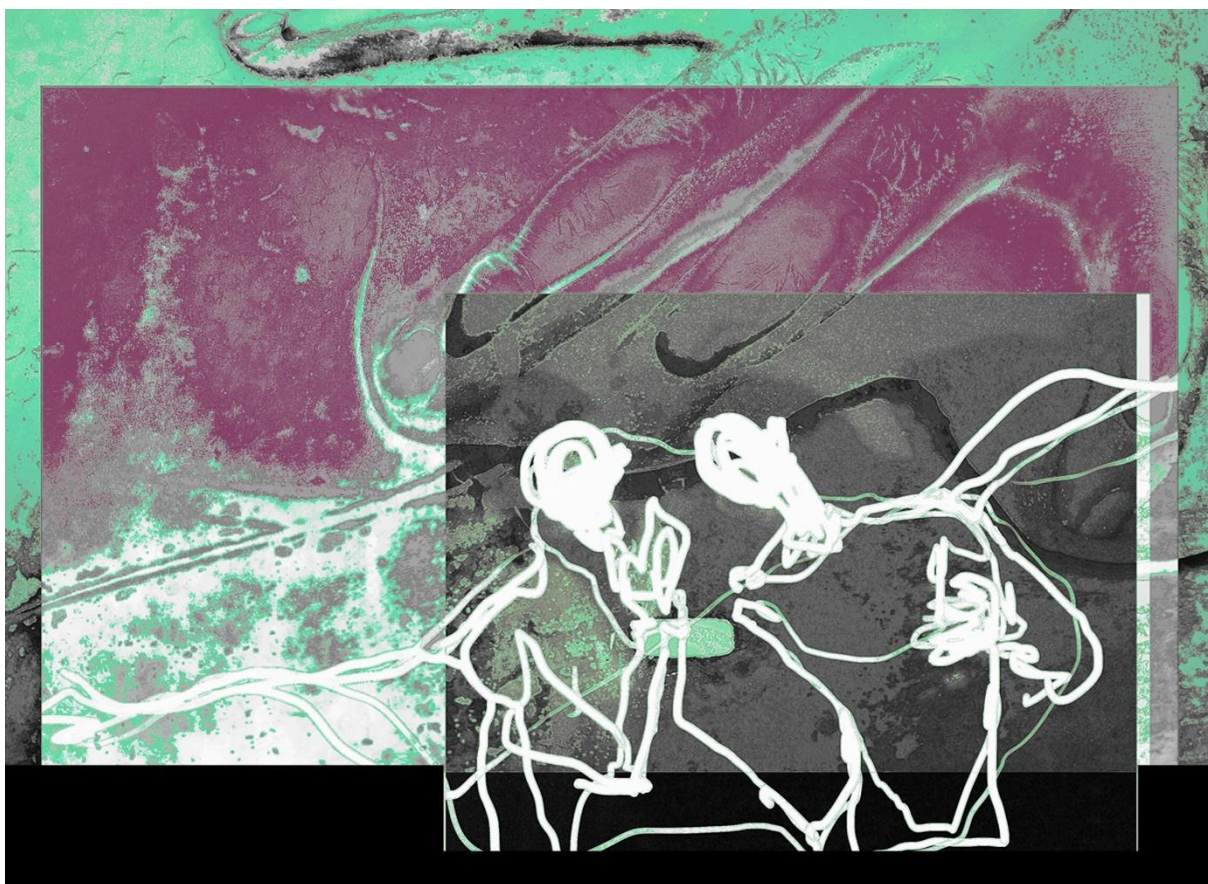
Fonte: Da autora, 2023.

Figura 42: Estampa 4



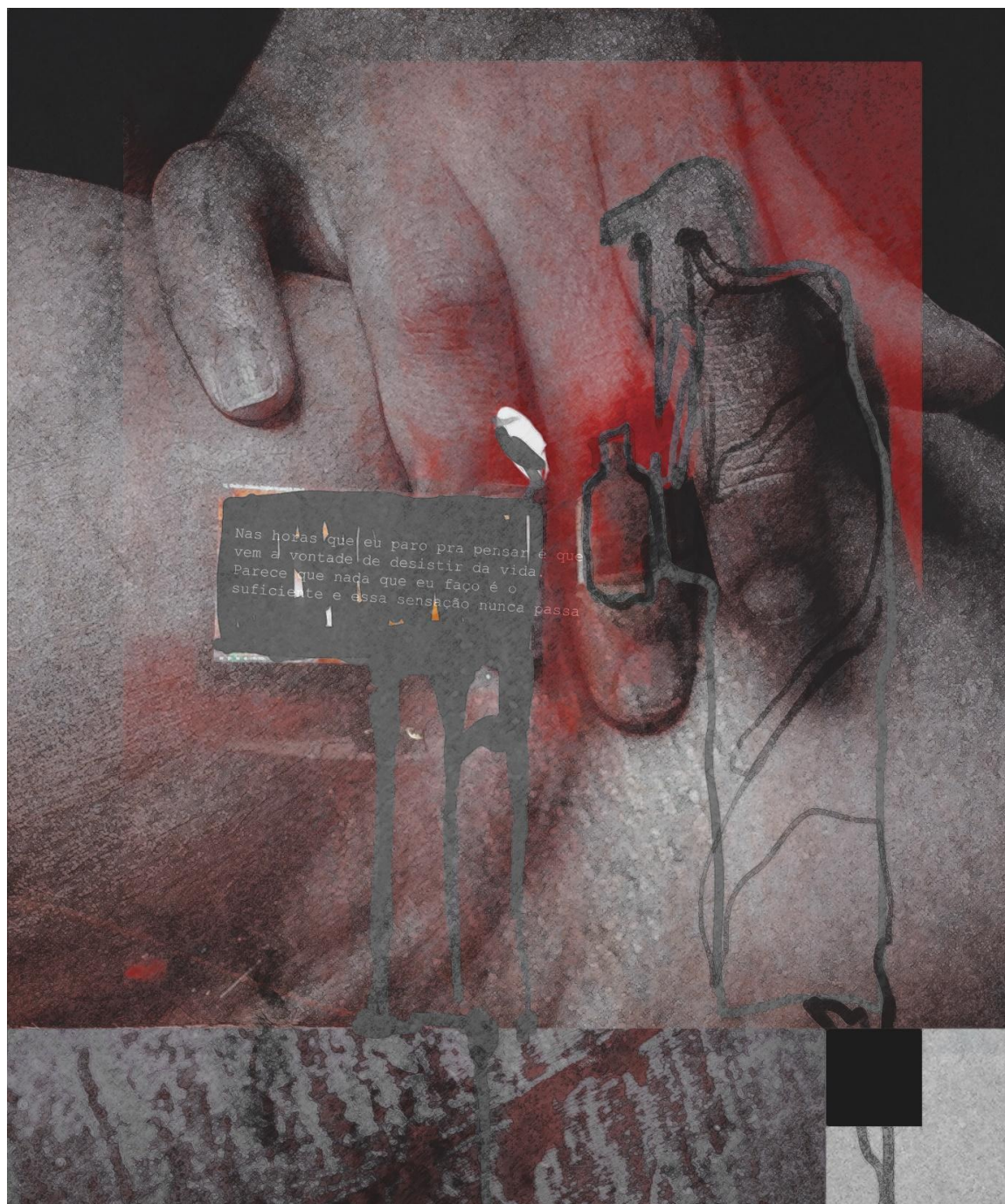
Fonte: Da autora, 2023.

Figura 43: Estampa 5



Fonte: Da autora, 2023.

Figura 44: Estampa 6



Fonte: Da autora, 2023.

Figura 45: Estampa 7



Fonte: Da autora, 2023.

Figura 46: Estampa 8



Fonte: Da autora, 2023.

Figura 47: Estampa 9



Fonte: Da autora, 2023.

Figura 48: Estampa 10



Fonte: Da autora, 2023.

Figura 49: Estampa 11



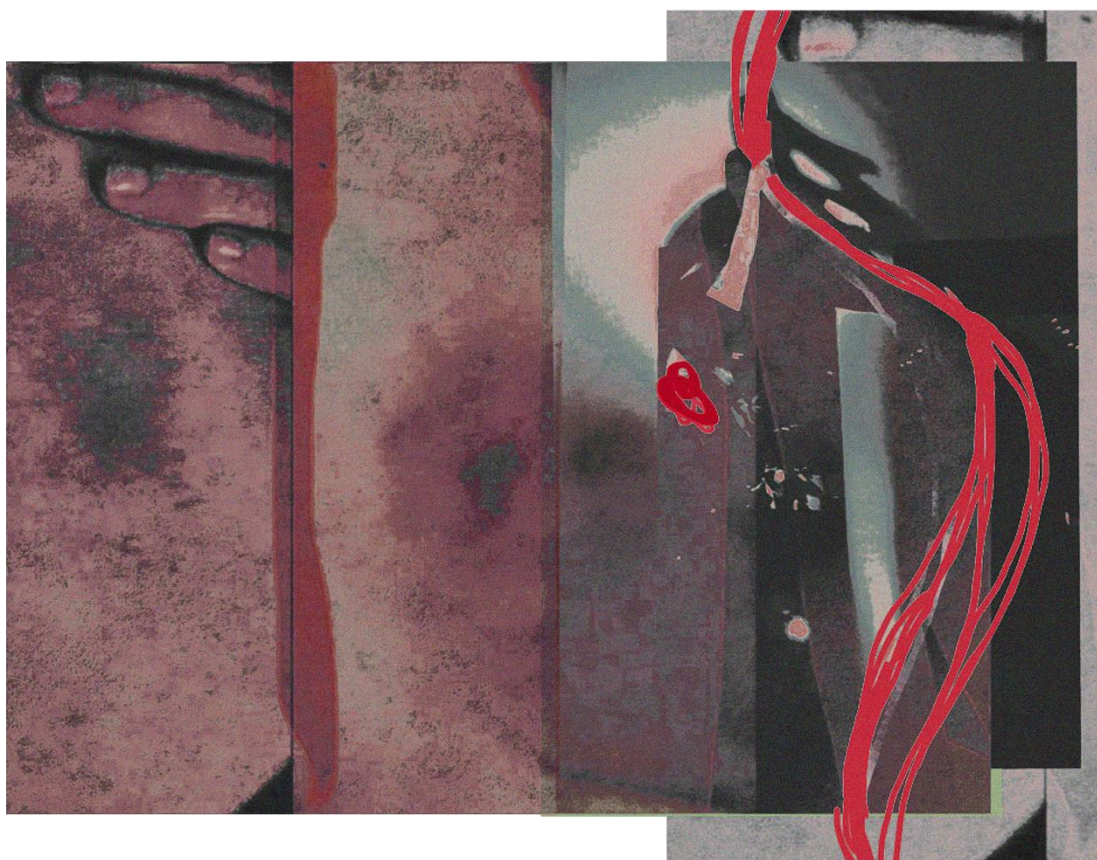
Fonte: Da autora, 2023.

Figura 50: Estampa 12



Fonte: Da autora, 2023.

Figura 51: Estampa 13



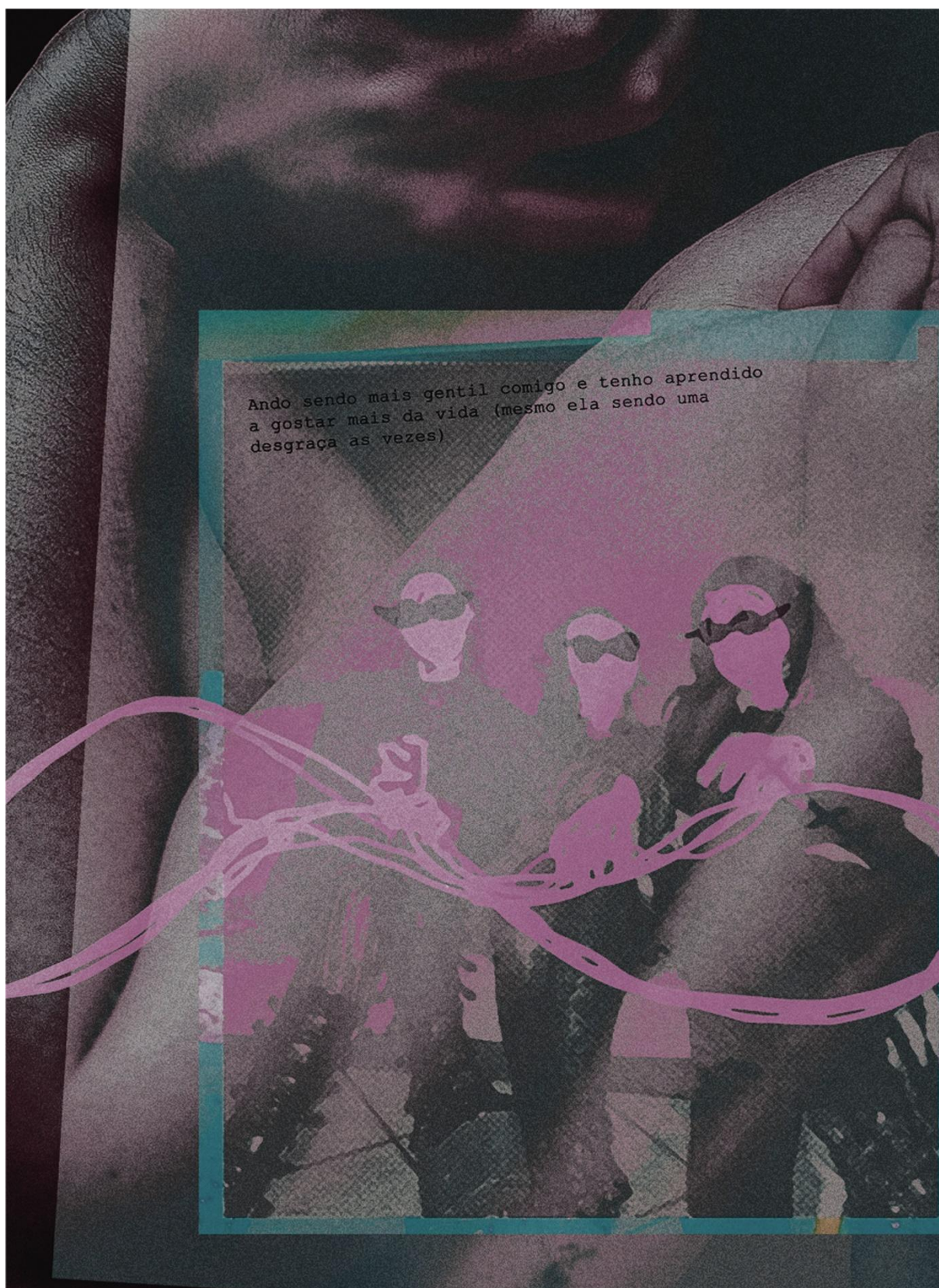
Fonte: Da autora, 2023.

Figura 52: Estampa 14



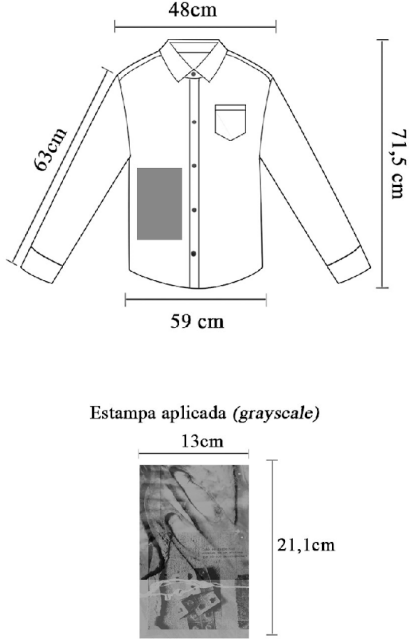
Fonte: Da autora, 2023.

Figura 53: Estampa 15



Fonte: Da autora, 2023.

APÊNDICE J – Fichas técnicas.

ănima		Ficha Técnica																	
Coleção: - Ano: 2023		Modelista: Camila Ribeiro Modelo: Camisa social	Referência: -																
DESCRIÇÃO DA PEÇA:																			
Camisa social masculina tamanho grande em cor preta, de manga longa, com estampa localizada na lateral direita inferior.																			
BENEFICIAMENTO:		DESENHO TÉCNICO:																	
Processo: Digital Técnica: DTF Informações técnicas: Estampa produzida digitalmente e impressa em camiseta pronta por meio do método DTF. 		 Estampa aplicada (grayscale)																	
CORES:		CUIDADOS:																	
 #D9626B #D9779B #D977B7 #8FD9A9 #8ABF9C		 Lavagem delicada Temperatura máxima 30°C (do avesso) Não secar na máquina Não alvejar																	
MATÉRIA-PRIMA PRINCIPAL:																			
<table><tr><th>Nome/código</th><th>Composição</th><th>Cor</th><th>Gasto</th><th>Fabricante</th><th>Fornecedor</th><th>Largura</th><th>Preço</th></tr><tr><td>Camisa social</td><td>-</td><td>Preto</td><td>-</td><td>-</td><td>Brechó da Ana</td><td>174cm</td><td>R\$ 5,00</td></tr></table>				Nome/código	Composição	Cor	Gasto	Fabricante	Fornecedor	Largura	Preço	Camisa social	-	Preto	-	-	Brechó da Ana	174cm	R\$ 5,00
Nome/código	Composição	Cor	Gasto	Fabricante	Fornecedor	Largura	Preço												
Camisa social	-	Preto	-	-	Brechó da Ana	174cm	R\$ 5,00												

Coleção: -
Ano: 2023

Modelista: Camila Ribeiro
Modelo: Camiseta cinza

Referência: -

DESCRIÇÃO DA PEÇA:

Camiseta tamanho GG, de algodão, cinza, de manga curta e gola em U, com estampa localizada no meio da roupa.

BENEFICIAMENTO:

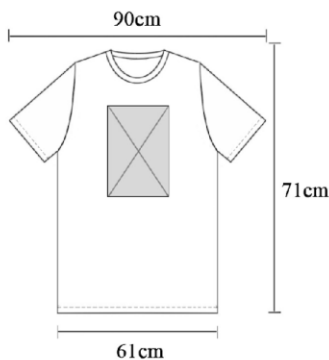
Processo: Digital

Técnica: DTF

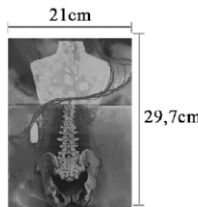
Informações técnicas: Estampa produzida digitalmente e impressa em camiseta pronta por meio do método DTF.



DESENHO TÉCNICO:



Estampa aplicada (grayscale)



CORES:



CUIDADOS:



Lavagem
delicada



Temperatura
máxima 30°C
(do avesso)



Não secar
na máquina



Não alvejar

MATÉRIA-PRIMA PRINCIPAL:

Nome/código	Composição	Cor	Gasto	Fabricante	Fornecedor	Largura	Preço
Camiseta	100% algodão	Cinza	-	-	Brechó da Ana	90cm	R\$ 5,00

Coleção: -
Ano: 2023

Modelista: Camila Ribeiro
Modelo: Camiseta cropped

Referência: -

DESCRIÇÃO DA PEÇA:

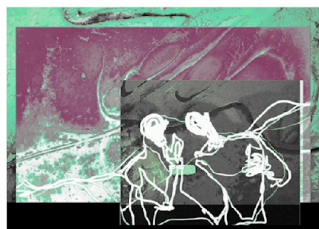
Camisa social masculina tamanho grande em cor preta, de manga longa, com estampa localizada na lateral direita inferior.

BENEFICIAMENTO:

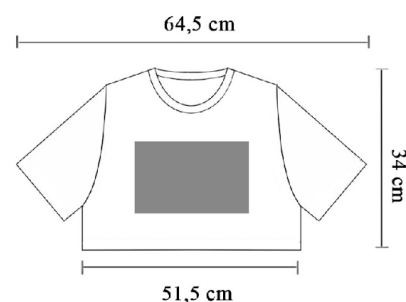
Processo: Digital

Técnica: DTF

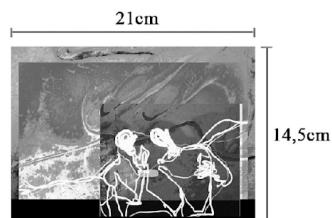
Informações técnicas: Estampa produzida digitalmente e impressa em camiseta pronta por meio do método DTF.



DESENHO TÉCNICO:



Estampa aplicada (grayscale)



CORES:



CUIDADOS:



Lavagem delicada



Temperatura máxima 30°C (do avesso)



Não secar na máquina



Não alvejar

MATÉRIA-PRIMA PRINCIPAL:

Nome/código	Composição	Cor	Gasto	Fabricante	Fornecedor	Largura	Preço
Camiseta cropped	-	Preto	-	-	Brechó da Ana	64,5cm	R\$ 5,00

APÊNDICE K – Moodboard de inspiração fotos e video.

Figura 54: Moodboard de inspiração para as fotos e video



Fonte: Da autora, 2023

APÊNDICE L – Fotos editorial.

Figura 55: Editorial 1



Figura 56: Editorial 2



Figura 57: Editorial 3



Figura 58: Editorial 4



Figura 59: Editorial 5



Figura 60: Editorial 6

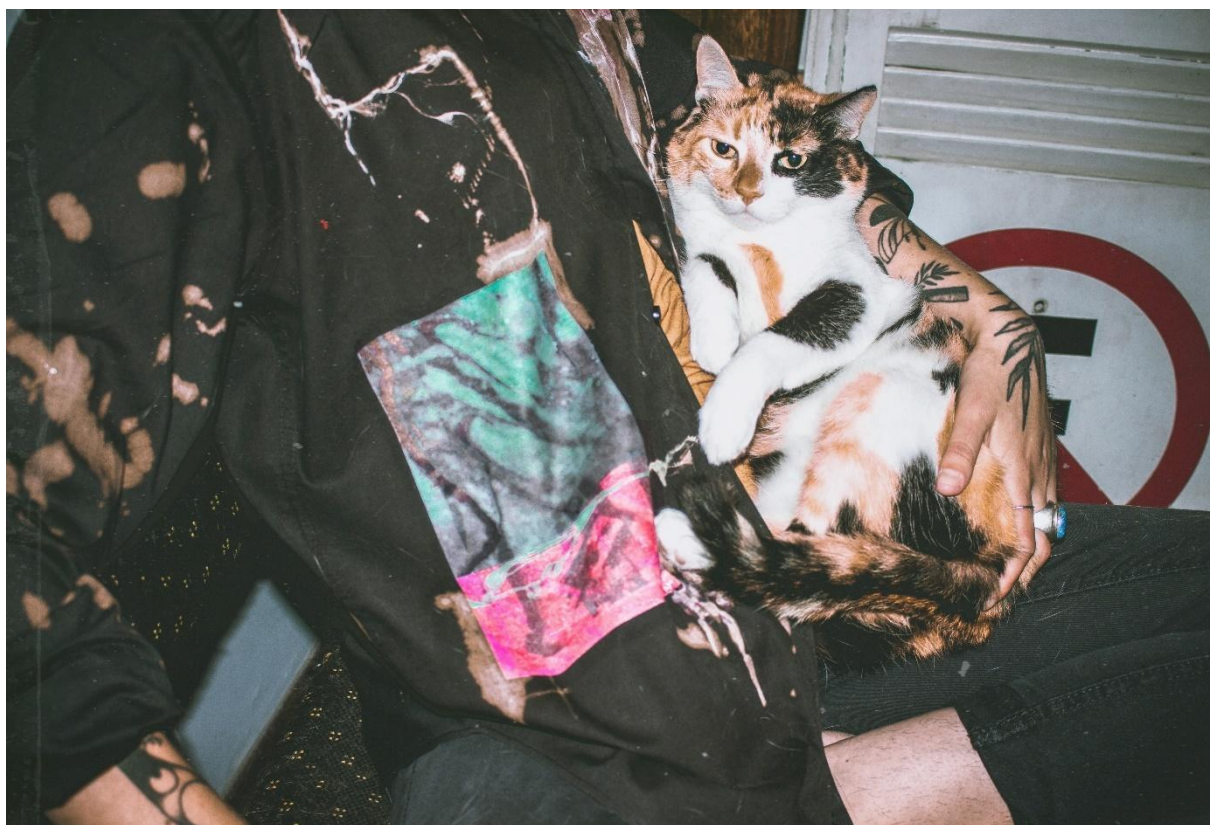


Figura 61: Editorial 7



Figura 62: Editorial 8



Figura 63: Editorial 9

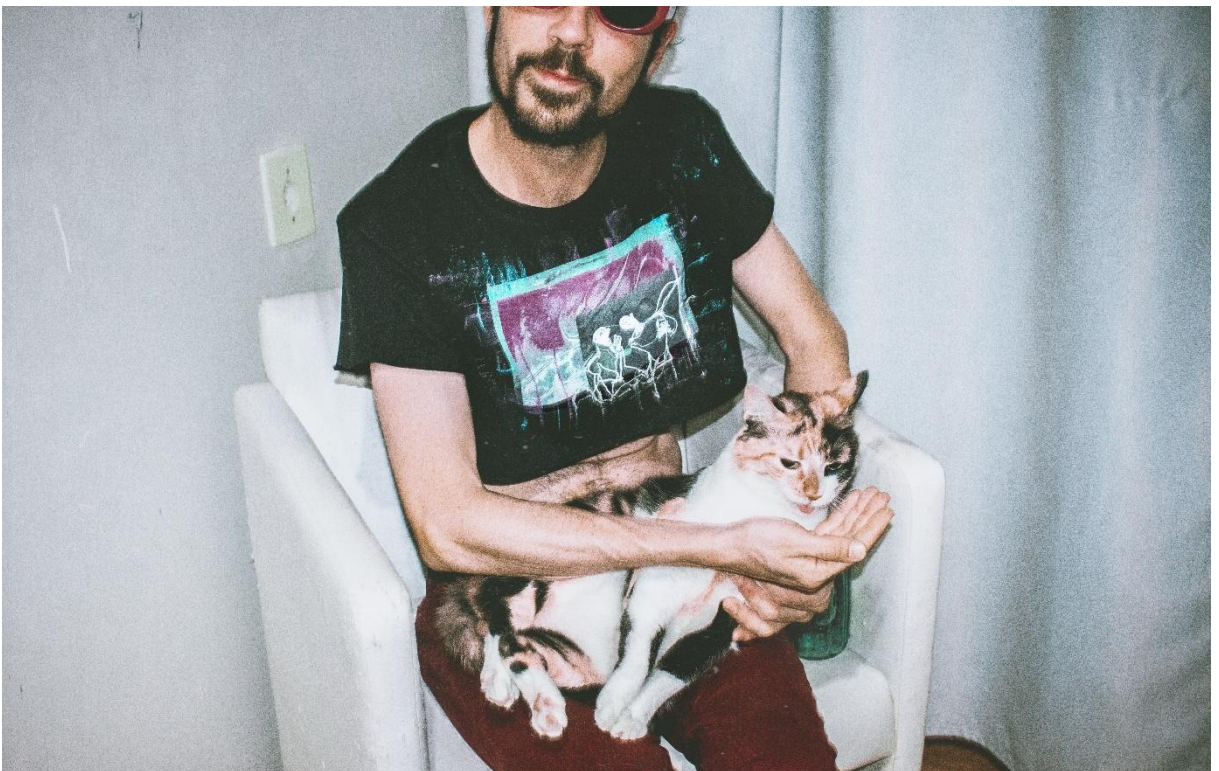


Figura 64: Editorial 10



Figura 65: Editorial 11



Figura 66: Editorial 12



Figura 67: Editorial 13

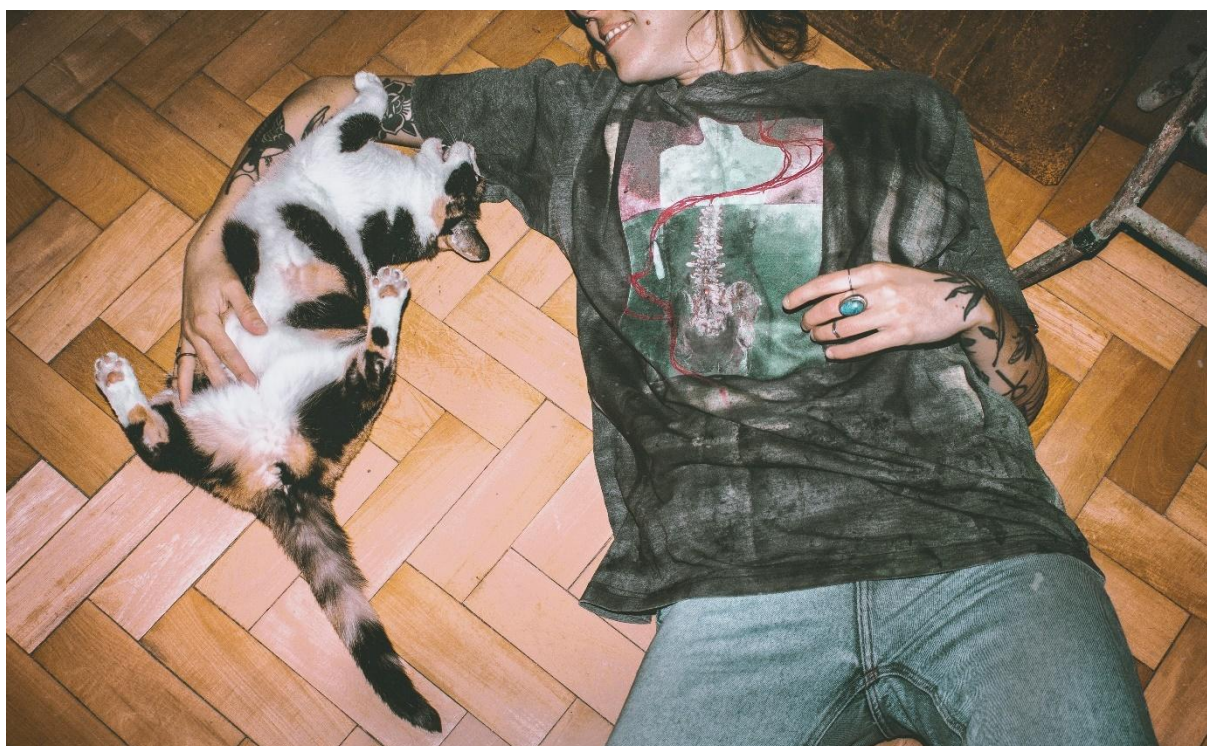


Figura 68: Editorial 14



Figura 69: Editorial 15

