



Projeto de Desenvolvimento

Estampas de Camisetas como Meio de Comunicação e Expressão Social

Introdução

Durante séculos a camiseta foi utilizada apenas como uma roupa de baixo por ser feita de tecido de algodão, considerado um tecido não nobre e restrito a peças íntimas. Ela aos poucos se tornou mais visível conforme seu potencial expressivo se tornou mais evidente e a moda passou a valorizar o conforto além da estética (LOPES, 2005)

Sua origem vem das túnicas usadas nos impérios gregos e romanos, que evoluíram para os camisolões da Idade Média, os quais não se moldavam ao corpo e não eram retirados nem mesmo durante o banho, pois o contato com a própria nudez era considerado pecaminoso para a Igreja Católica, que gozava de grande influência neste período. A partir da utilização das calças no vestuário masculino por volta do século XVI, o camisolão foi encurtado, e com o desenvolvimento de tecidos mais maleáveis e baratos, a camiseta se tornou muito presente no cotidiano, no entanto ainda como roupa de baixo. Até a década de 1950, o máximo que as camisetas se exibiam era no corpo de operários, jornalheiros e a classe trabalhadora no geral. Em 1934, Coco Chanel virou notícia ao ser vista de férias na praia vestindo uma camiseta de masculina de marinheiro: uma estilista tão conceituada usando uma roupa feita de tecido tão “inadequado” para a época. O *fashion statement* que Chanel propunha naquela ocasião é adotado até hoje na moda ocidental: vestir-se para seu próprio conforto. Na década de 1950, com a volta dos jovens que lutaram na Segunda Guerra Mundial e tentavam se reintegrar (com extrema dificuldade) à sociedade americana conservadora, as camisetas passaram a ser vestidas não mais como roupas de baixo, mas sendo exibidas pelos jovens como uma forma de recusa ao modo tradicional de se vestir e à sociedade conservadora americana. Toda essa afronta ao tradicionalismo culminou em uma revolução dos padrões na década de 60, em que a luta por liberdade e igualdade de gênero refletiu na moda, tornando-a unissex. E foi somente na segunda metade dessa década que a camiseta se consagrou como papel importante nos meios de comunicação. Com os protestos pacifistas contra a Guerra do Vietnã, os assassinatos de Kennedy e Martin Luther King, o Movimento Negro, as lutas pela liberdade sexual e os sucessos de bandas de *rock* a camiseta se tornou uma forma de expor posicionamentos e identidades coletivas, através de imagens e palavras estampadas em sua superfície. (LOPES, 2005).

Nos anos 50, a camiseta equivalia a uma evidente recusa da maneira tradicional de se vestir. Sua simplicidade equivalia a um “não” incisivo. (...) A contestação expressa pela camiseta ganha conteúdo afirmativo nos anos 60, quando ela deixa de ser simplesmente roupa para se tornar meio de comunicação de massa. (MACIEL, 1988 apud LOPES, 2005, p.69)

Ao longo das décadas de 70 e 80 as camisetas foram acompanhando a cultura de massa,

estampando logotipos de marcas famosas por exemplo, e também a contracultura, estampando tudo o que era ignorado pela grande mídia, como a imagem do líder revolucionário Che Guevara. Na década de 90, com a internet e os jovens inseridos nesse universo eletrônico, a moda dos *clubs* e *raves* criaram uma demanda para tecidos sintéticos e tecnológicos que remetessem ao mundo virtual. Isso revolucionou os formatos das camisetas, modificando não só os tecidos, mas também formatos de gola, comprimento e formato de mangas (ou ausência delas), estilos mais largos e *baby-looks*. A partir dos anos 2000, com o crescimento da tendência de customização e do *DIY* (*Do It Yourself*, ou Faça Você Mesmo, numa tradução literal), as pessoas se tornaram suas próprias estilistas, vestindo-se muitas vezes com roupas que elas próprias fizeram ou modificaram, de forma a enfatizar a individualidade de cada um.

A realização do produto proposto neste projeto tem como finalidade mostrar o papel da camiseta como expositora de valores individualistas e sua importância como meio de comunicação.

Objetivo Geral:

Estampar artes gráficas por mim criadas no programa CorelDRAW em duas camisetas com o auxílio de uma gráfica especializada nesses serviços de modo a expressar a individualidade expressiva contida em seu uso social.

Objetivos Específicos:

Pré-produção:

- a) Selecionar estampas a serem feitas
- b) Procurar gráfica especializada em estampar camisetas
- c) Decidir cor das camisetas
- d) Decidir tecido das camisetas

Produção:

- a) Criar as estampas no programa CorelDRAW
- b) Selecionar estampas
- c) Levar os arquivos das estampas escolhidas para a gráfica
- d) Fotografar camisetas estampadas
- e) Disponibilizar as fotos no Teleduc

Pós-produção:

- a) Escrever relatório
- b) Apresentar o produto

Metodologia

Local: Casa e gráfica.

População Envolvida: Apenas o autor do projeto e os funcionários da gráfica.

Público-alvo: População jovem e adulta interessada em cultura pop na moda.

Equipamentos: Computador com o programa CorelDRAW instalado, camiseta sem estampa, aparelho *Compacta Print*, câmera fotográfica.

Descrição das ações:

Pré-produção

a) Selecionar estampas a serem feitas

Pesquisar padrões populares em estampas e referências criativas da cultura pop que seriam interessantes em camisetas.

Tempo estimado: 5 horas ao longo de 2 dias

b) Procurar gráfica especializada em estampar camisetas

Encontrar, na cidade de Paulínia, uma gráfica que oferece serviços de impressão de camisetas e fazer levantamento de preços para escolher qual gráfica utilizar para desenvolvimento do projeto.

Tempo estimado: 3 horas

c) Decidir cor das camisetas

Com base na escolha da gráfica, analisar quais cores de camisetas a mesma tem a oferecer e escolher as cores que mais se adequam às pesquisas feitas sobre padrões populares.

Tempo estimado: ½ hora

d) Decidir tecido das camisetas

Com base na escolha da gráfica, analisar quais tecidos de camisetas a mesma tem a oferecer e escolher com base na qualidade e preço dos tecidos.

Tempo estimado: ½ hora

Produção

a) Criar as estampas no programa CorelDRAW

Irei criar algumas estampas no CorelDRAW com frases e imagens que remetam à cultura pop.

Tempo estimado: 5 horas ao longo de 2 dias

b) Selecionar estampas.

Das estampas criadas no CorelDRAW, serão selecionadas duas, que irão ser impressas cada uma em uma camiseta.

Tempo estimado: ½ hora

c) Levar os arquivos das estampas escolhidas para a gráfica

Os arquivos das duas estampas escolhidas serão salvos em um *pendrive* e levados até a gráfica para impressão das camisetas.

Tempo estimado: 1 hora

d) Fotografar camisetas estampadas

Com as camisetas já impressas, fotografar o resultado para apresentação.

Tempo estimado: ½ hora

e) Disponibilizar as fotos no Teleduc

Com o produto e as fotografias finalizadas, será divulgado o produto na plataforma Teleduc

Tempo estimado: ½ hora

Pós-produção

a) Escrever relatório

Redigir as ações envolvidas durante a pré-produção, a produção e a pós-produção do projeto, que será disponibilizado na plataforma Teleduc para avaliação.

Tempo estimado: 5 horas

b) Apresentar o produto

Apresentar o produto e uma breve introdução sobre sua produção em sala de aula da disciplina CS106A da Universidade Estadual de Campinas, ministrada pelo professor José Armando Valente.

Tempo estimado: ¼ hora

Cronograma

	AÇÕES/DIAS	23/05	24/05	25/05	30/05	06/06	10/06	13/06
Pré-produção <i>Tempo estimado: 9 horas</i>	Selecionar estampas a serem feitas	2 horas	3 horas					
	Procurar gráfica especializada em estampar camisetas	3 horas						
	Decidir cor das camisetas	½ hora						
	Decidir tecido das camisetas	½ hora						
Produção <i>Tempo estimado: 7,5 horas</i>	Criar as estampas no programa CorelDRAW		2 horas	3 horas				
	Selecionar estampas			½ hora				
	Levar os arquivos das estampas escolhidas para a gráfica				1 hora			
	Fotografar camisetas estampadas					½ hora		
	Disponibilizar as fotos no Teleduc						½ hora	
Pós-produção <i>Tempo estimado: 5,25 horas</i>	Escrever relatório						5 horas	
	Apresentar o produto							¼ hora

Tempo total estimado: 21 horas e ¾ hora

Referências

LOPES, Juliana. Cada um na sua. [Editorial]. *Superinteressante*, nº212, p. 66-71, abril, 2005