

“DRY BABY”: O BODY INFANTIL COM FUNCIONALIDADES ACRESCIDAS

“Baby Dry”: The body child with increased functional

Ana Luiza Olivete (Mestranda em Design de Moda - Universidade da Beira Interior)

Maria José Geraldês (Doutora em Engenharia Têxtil - Universidade da Beira Interior)

Resumo

O presente artigo visa desenvolver um body para bebês com atributos de um referido tema através de estruturas e tecnologia inovadora ao nível dos materiais têxteis e suas construções. O body apresenta um sistema de camadas conjugadas de dois materiais diferentes, o poliéster (hidrofóbico) e algodão (hidrofilico) que evita que a umidade, que porventura vaze da fralda, fique em contato com a pele do bebê.

Palavras chave: estruturas de malha, funcionalidade, conforto.

Abstract

This paper aims to develop a body for babies with attributes of a specific theme with structures and innovative technology to the level of textile materials and their buildings. The body has a system of combined layers of two different materials, polyester (hydrophobic) and cotton (hydrophilic), which prevents the moisture that may leak from the diaper stay in touch with the baby's skin.

Keywords: Knitting structures, functionality, comfort.

1. Introdução

O presente trabalho visa o desenvolvimento de um produto em malha, concebida especificamente para o mesmo, que contemple design e funcionalidade, muito particularmente no que diz respeito ao escoamento rápido da umidade. Para tal, selecionaram-se os materiais têxteis em função da funcionalidade pretendida e da sua adequação ao uso, sendo a estrutura de malha desenvolvida com o auxílio do suporte informático do sistema CAD fabricado pela Shima Seiki.

É um projeto multidisciplinar, que se desenvolveu no âmbito das unidades curriculares do curso de Mestrado em Design de Moda da Universidade da Beira Interior,

como a disciplina Projeto de Design de Moda I, onde se desenvolveu a coleção, Design e Desenvolvimento de Tecidos, onde se criou uma coleção de tecidos e Marketing e Comunicação de Moda, onde se elaborou o plano de Marketing e Comunicação da Marca e Design e Desenvolvimento de Malhas onde se desenvolveram as estruturas de malha.

É um produto destinado ao universo infantil, sendo a coleção desenvolvida com foco na apresentação da marca Amigo Imaginário ao mercado virtual, com lançamento de um site de vendas, e cuja sua primeira coleção intitulada Zummm..... referenciada no filme “Bee-Movie - a história de uma abelha” e também no lançamento de um produto inovador no mercado infantil: o body “Dry Baby”.

2. Apresentação da marca

A marca Amigo Imaginário, trabalha com o segmento infantil, oferecendo produtos de excelente qualidade, acabamento diferenciado (incita novas descobertas), manipulações de superfície (estimula o tato), ludicidade (proporciona diversão) e criatividade (favorece o imaginário infantil); e segundo os seus conceitos, “A fantasia expande a imaginação”, quanto menor a criança, maior a capacidade de fantasiar, dado que a vida dos adultos, e até das crianças, é uma eterna rotina, o papel da imaginação é quebrar essa rotina.

É com base nestes fundamentos que a marca Amigo Imaginário é sustentada. Fantasia e imaginação são também a fórmula de sucesso dos produtos Disney. Porém, para além de uma estratégia de marketing, esta fórmula inspira crianças desde que o homem é homem, está enraizado na nossa natureza, ele reforça os sonhos das crianças de se aventurar, de explorar o mundo.

Com o passar dos anos e o advento de novas tecnologias e meios de vida, onde a criança é estimulada a pensar cada vez menos, a imaginação e a fantasia retomam sua importância. O propósito da marca é manter esse conceito sempre vivo, adotando o estilo de infância clássico, do qual as bases nunca vão mudar, crianças serão sempre crianças.

Segundo Isabela Breschiliare Piffer, no site GoineWS:

“O amigo imaginário é um personagem criado por crianças de 2 a 5 anos de idade. O objetivo da criação de tal amigo é auxiliar o desenvolvimento, a compreensão de fatos e a elaboração de sentimentos que ocorrem em diferentes situações, funcionando como refúgio ou ainda uma válvula de escape. Crianças que possuem um amigo imaginário geralmente são mais inteligentes, pois ele acaba por influenciar o seu desenvolvimento, e elas também possuem mais “conteúdo místico” em seus sonhos. Assim, as suas imaginações fantasiosas são mais ricas do que das crianças que não possuem.” (PIFFER, 2011)

3. Desenvolvimento do Projeto

3.1. Público Alvo

3.1.1. Público Consumidor

Podem-se considerar os pais como o público comprador, que precisam ser cativados por elementos diferenciados dos que já existem no mercado e que justifiquem a compra do produtos. Portanto, são jovens profissionais das mais diversas áreas, mas com boa sensibilidade artística, de personalidade inovadora e dinâmica e que procuram reunir nas suas escolhas ultramoderno e vintage; são pais dedicados, que sempre pensam numa estrutura familiar; gostam de arte, cinema e teatro em apresentações consideradas ‘Cult’; são moradores dos grandes centros urbanos mas passam bons momentos de descanso em ambientes bucólicos e naturais; possuem uma boa estabilidade financeira para viagens, compras de tecnologia e novidades do mercado.

3.1.2. Público Usuário

Considera-se a criança, que escolhe o produto pelos aspectos visual e atrativo. São meninas, de 0 (zero) a 5 (cinco) anos de idade. Ativas, criativas e gostam do universo das cores; compartilham momentos com os pais em teatros, cinemas e parques ao ar livre; se entretêm com a tecnologia, mas participam muito de brincadeiras mais dinâmicas, da época dos seus pais; são bem educados e sabem se comportar em restaurantes, viagens e sempre que necessário; gostam de surpresa e querem isso também nas roupas e, ao brincar, criam mundos imaginários para movimentar seus momentos divertidos.

3.2. Caracterização da Coleção

3.2.1. Release

A coleção Zumm...., da marca Amigo Imaginário, traz como referência o Filme “BeeMovie: a história de uma abelha”, que mostra a vida, ou seja, o mundo que existe dentro de uma colmeia, com todos os segredos escondidos para a produção do mel. Assim como a colmeia, a coleção traz surpresas escondidas nos pequenos detalhes.

As estampas são geométricas e coloridas, aparecendo geralmente na parte interna dos looks, como nos forros e nos bodies, fazem alusão aos favos da colmeia, as plantas e as flores polinizadas pelas abelhas. As malhas e tecidos são produzidos com diferentes texturas de fios e de estruturas criadas para evidenciar e se aproximarem desse mundo.

Suas formas são rígidas, estruturadas e com elementos orgânicos, que se referem à vida regrada e organizada das abelhas na produção do mel e implementação da colmeia, tal como uma grande empresa a funcionar. As peças apresentam uma construção versátil, estruturada em camadas que apresentam detalhes escondidos com interferências na superfície dos tecidos, evidenciando a estrutura dos favos de mel. São peças que permitem modificações e transformações, levando a criança ao exercício do imaginário e da coordenação motora, com elementos estrategicamente posicionados para a fácil manipulação da criança.

É uma coleção dinâmica, mágica e envolvente, capaz de levar a criança a descobrir e criar novos mundos possíveis, representada na figura abaixo.



Figura 1 - Imagem conceito da coleção e a coleção completa

3.2.2. Apresentação do Produto – body “Dry Baby”

A marca Amigo Imaginário propõe ao mercado uma inovadora tecnologia na construção da malha por trama usada na confecção dos bodies.

O Body apresenta, portanto, dois tipos de malha e materiais têxteis: na parte superior, da cintura até a gola, é confeccionado com o mais puro algodão orgânico, que não agride a pele delicada do bebê e possui três estruturas distintas, representadas na figura 2, para diferenciar o body; na parte inferior é confeccionado com uma malha dupla, formado, por duas camadas de fibras diferentes, continuando o mesmo algodão orgânico na camada exterior, porém, a camada interior apresenta barreiras de poliéster reciclado, obtido a partir da reciclagem de garrafas P.E.T., que, por ser hidrofóbico, facilita o transporte da umidade que vazou da fralda para o lado externo, mantendo o bebê sequinho e protegido. (GERALDES, 2000)

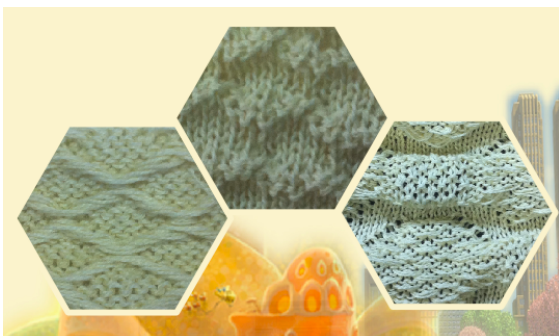


Figura 2 - Três estruturas distintas de malha

3.3. Desenvolvimento Experimental

3.3.1. Projeto

Criar um body, que tenha uma funcionalidade incorporada, ou seja, que responda às necessidades dos bebês em relação ao excesso de xixi, que em alguns casos vaza da fralda durante o uso.

A ideia principal é fazer uma estrutura de malha, com duas camadas distintas e separadas, na região da fralda, onde a camada interior, que estará em contato com a fralda, seja de poliéster e uma segunda camada, que fica para o lado externo da peça, é feita de algodão.

O poliéster, hidrofóbico (possui um regain¹ de aprox. 0,4%) e com uma malha mais aberta, funciona como uma camada de separação, ou seja, o algodão da camada externa hidrofílica (possui um regain de aprox. 9%) 'suga' a umidade para o lado de fora da peça, evitando que a pele do bebê fique úmida. Como referido, o poliéster utilizado foi desenvolvido através da reciclagem de garrafas P.E.T., inserindo um outro conceito, o conceito de responsabilidade socioambiental. É apresentado na cor branca, em todas as cores de peças, para não necessitar de tingimento sintético e consequente agressão ao ambiente. (FONSECA, 2005)

O algodão, também ambientalmente responsável, é orgânico, produzido sem o uso de pesticidas agressivos ao meio ambiente e tinto com corantes naturais da flora e fauna brasileira. (FERREIRA, 1997)

Esses corantes utilizados nos obtenção das diferentes cores, foram:

- Cor vermelha: extraído do inseto cochonilha
- Cor laranja: extraído do fruto da catuaba ou da semente do urucum
- Cor amarela: extraído das folhas da quaresminha do campo
- Cor marrom: extraído dos frutos do pinhão ou das sementes da romã
- Cor verde: extraído dos brotos da alfafa

3.3.3. Sistema CAD

O Sistema CAD (Computer-Aided Design, ou em português, desenho assistido por computador) utilizado é o da Shima Seiki, e trata-se de um suporte informático utilizado para criação e design de malhas por trama, permitindo a criação de padrões de diferentes estruturas e sua preparação para a tricotagem como: os códigos de ação das máquinas, número de pontos, seleção dos guia-fios, códigos de repetições, entre outros fatores que proporcionam o melhor resultado na aplicação têxtil dos materiais envolvidos.

É um sistema que melhora consideravelmente a eficiência e qualidade da produção, desde a sua base de dados, onde ficam armazenados todos os projetos desenvolvidos para possível utilização futura, assim como a sua ligação com os teares (máquinas de tricotagem) e o seu exigente padrão de qualidade e confiabilidade técnica,

¹ O regain é a quantidade de água que as fibras absorvem a partir do seu estado seco, em condições padrões de umidade e temperatura até atingir o ponto de equilíbrio com a umidade relativa do ambiente.

planejamento, produtividade, facilidade de uso, custo/desempenho e avaliação da produção.

3.3.4. Desenvolvimento das estruturas de malha

Outro passo importante, foi criar uma malha que conseguisse transmitir a ideia dos favos de mel, inserindo não só mudança de pontos como também evidenciar um grande relevo na malha. Foram criadas três estruturas distintas de malha, sendo dois deles de construção mais simples, mais acertada e sem maiores problemas na execução. Já o terceiro foi mais complexo e o que exigiu mais testes.

3.3.5. Experimentos

O desenvolvimento das estruturas de malha utilizadas na caracterização deste projeto, passou por diversas fases, representadas pelos itens a seguir, que determinaram o resultado final, nomeadamente:

- As texturas que criam o relevo da malha foram executadas apenas com alternância de pontos jérsei ao avesso, jérsei ao direito e ponto pérola, porém os efeitos pretendidos não ficaram muito evidentes.
- A textura foi alterada para uma estrutura com alinhavos, e começou a ficar mais evidente o relevo, porém o desenho não ficou com forma de um hexágono ou octógono que era o efeito pretendido inicialmente.
- O hexágono ou octógono pretendido já se transformou em algo parecido a um quadrado.
- O formato conseguiu atingir o objetivo, porém a necessidade de evidenciar o relevo ainda era um objetivo a ser atingido.
- Inverteu-se o fundo na esperança que o relevo se pronunciasse um pouco mais, mas não se atingiram as expectativas.
- Ensaiou-se em fio mais fino.
- Altera-se, conseqüentemente, o espaço entre os hexágonos, invertendo o jérsei para o avesso. O resultado ainda não foi satisfatório.
- Também não se chegou a um modelo que satisfizesse totalmente as expectativas, mas optou-se por uma das alterações.
- Opção final, já com a inserção da parte da malha dupla. Embora no início, a programação apresentasse problemas e a malha dupla não ficasse ligada.
- Após alguns ajustes, definiu-se a malha e as camadas ficaram interligadas.
- Ao executar em tamanho real, a camada interna, de poliéster, ficou frágil, e cresceu muito mais que a malha de algodão. Porém, novos testes foram iniciados.

- Finalmente, colocaram-se alguns pontos de ligação entre a malha de algodão e a malha de poliéster, em desenhos que se assemelhassem à colmeia também e assim a malha de poliéster ficaria mais estável e não ficaria em excesso.

3.5. Produto

O produto final desenvolvido é o que a seguir se apresenta na figura 3:



Figura 3 - Peça confeccionada, visão das duas diferentes malhas.

4. Considerações Finais

O objetivo deste trabalho foi criar um produto inovador no mercado que pudesse ter um apelo funcional, sustentável e estético equilibrados. Para cada um dos objetivos foram traçadas formas e procedimentos que contribuíssem para o resultado final satisfatório, desde a escolha da temática, das estruturas, dos materiais e das suas funções, reunidos num produto que, em sua confecção, não fosse agressivo à natureza e que carregasse uma forte carga de componentes sustentáveis do início ao fim da cadeia produtiva.

Os custos e a sua produção industrial não foram avaliadas, ficando, portanto em aberto espaço a novas pesquisas no âmbito da sua construção com malhas diferenciadas, com recurso ao processo *seamless* (sem costuras) e com outros materiais que lhe confirmem ainda outras funcionalidades.

5. Referências

Associação Brasileira de Químicos e Coloristas Têxteis, **Manual Técnico de Poliéster**. [Online]. Available at <http://www.abqct.com.br/artigost/Manual%20de%20Poliester.pdf> [Accessed 25 March 2012]

FERREIRA, Eber Lopes. **Corantes Naturais da Flora Brasileira - Guia Prático de Tingimento com Plantas**. São Paulo: 1997.

FONSECA, Ruben Guilherme da. **Hidrofilidade em Fibras de Algodão Branco e Naturalmente Colorido**. V Congresso Brasileiro de Algodão, 2005. [Online]. Available at http://www.cnpa.embrapa.br/produtos/algodao/publicacoes/trabalhos_cba5/491.pdf [Accessed 25 March 2012]

Fundação Nacional Pró-Memória Brasil. **A Tecelagem Manual no Triângulo Mineiro – uma Abordagem Tecnológica**. SPHAN, Brasília: 1984.

GERALDES, Maria José de Oliveira. **Análise experimental no Conforto Térmico das malhas funcionais no estado úmido**, Tese dout. Eng. Têxtil, Univ. Minho, Braga:2000.

Psicologia, 2011. **Seu filho tem um amigo imaginário?**. [Online] (Updated 27 April 2011). Available at http://www.goionews.com.br/?Conteudo=news&id_noticia=16928&id_edicao=1114 [Accessed 25 April 2012]

Shima Seiki, Products. [Online]. Available at <http://www.shimaseiki.com/product/knit/> [Accessed 20 January 2012]

Tingimento Natural, 2009. **Tingimento Natural**. [Online] (Updated 2010). Available at <http://tingimentonatural.blogspot.com/search/label/> [Accessed 24 March 2012]