

# COMO FAZER CAMISETAS USANDO STÊNCIL

*por: Danelectro*

Olá, amigos!

Como vocês já devem ter percebido, o mundo moderno está repleto de coisas iguais. Carros, computadores, móveis, comida: tudo é fabricado em série, barateando custos e reduzindo os preços, permitindo que mais pessoas tenham acesso aos produtos fabricados pela indústria.

O problema é que isso pode se tornar extremamente monótono. É chato andar pelas ruas e perceber que todos os carros têm o mesmo formato, a mesma cor, os mesmos adesivos de para-choque. As pessoas também, parecem todas iguais, com cabelos iguais, e roupas iguais.

Mas isso não precisa ser assim!

Esse tutorial vai lhes ensinar uma maneira rápida, fácil, barata e eficiente de personalizar suas próprias roupas, criando estampas e pintando com máscaras e stênceis (minha professora do primário sempre falava assim; eu não sei se essa palavra existe).

Vejamos uma pequena lista de material que pode ser usado na nossa experiência:

01 Camiseta velha

01 Pote de tinta especial para tecido

01 Pincel de cerda dura, tipo "trincha"

01 Caderno de jornal velho

01 Folha de acetato, fotolito, radiografia, ou qualquer plástico grosso

01 Estilete bem afiado

Com esse material já dá para fazer muita coisa. Vamos ver agora como se dá o processo.

A primeira coisa a se fazer é selecionar uma boa imagem. Como posteriormente ela vai ser cortada no plástico, convém que não seja por demais complexa, e que tenha um contraste bastante forte.

Se você puder dirpôr da ajuda de um computador, o Adobe Photoshop tem uma ferramenta muito útil para transformar imagens em estampas perfeitas para estêncil. É o filtro Sketch > Stamp, que aumenta o contraste da imagem ao máximo criando manchas pretas e brancas ideais para estamparia.

Mas isso não é tudo. No caso da serigrafia ou silk-screen (técnica coberta por outro artigo de nossa autoria) essas imagens funcionam perfeitamente, mas no caso do stêncil ainda é preciso fazer alguns ajustes.

Vejamos por exemplo o rosto do soldado, que está disponível para download em nosso site. O desenho original, de autor desconhecido, era assim:

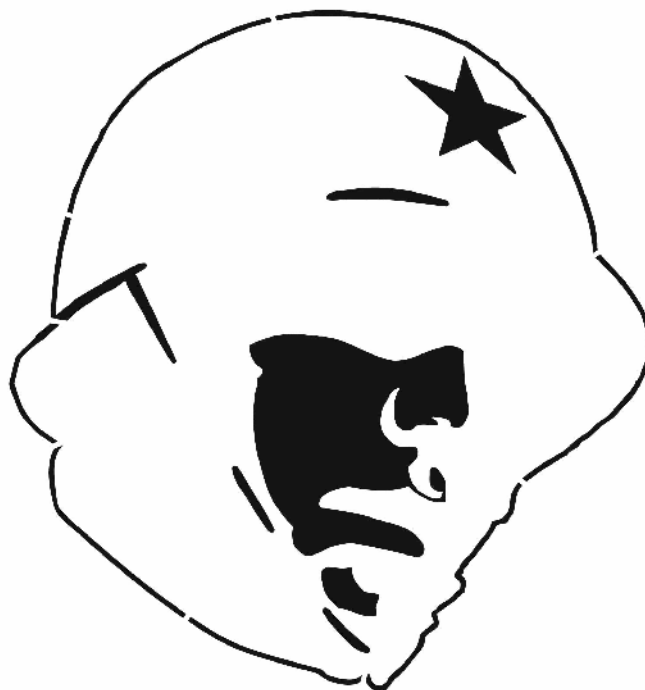


Minha idéia era estampar esse rosto em uma camiseta preta. Nesse caso, eu precisaria recortar as áreas de luz – porque na camiseta preta eu teria que pintar com tinta branca, ou seja, a luz da imagem, e não a sombra.

Para criarmos as imagens usando o stêncil, é necessário marcar a imagem na folha de plástico, e depois recortar com o estilete as partes que queremos ver impressas na camiseta. Assim, quando passarmos o pincel por sobre os recortes, a tinta atravessará a parte vazada e pintará a camiseta.

Sendo assim, para que essa imagem ficasse boa em uma camiseta, seria necessário criar uma linha branca em volta dela. O problema disso era que, se simplesmente passássemos o estilete em volta do desenho, a cabeça inteira se destacaria da folha de plástico.

Por isso a solução foi desenhar uma linha bem grossa, e recortar essa linha vazada, deixando alguns pontos de conexão ao longo das linhas, para evitar que o resto do desenho se separasse da folha:



Como podem ver no desenho, eu deixei as conexões nas área de junção da linha, ou seja, onde ele faz as curvas mais abruptas ou se conecta com outras linhas. Isso suavizou o efeito de falha na linha.

Com o desenho pronto e recortado, finalmente chega a hora de pintar.

Antes de mais nada, é essencial vestir a camiseta e colocar o stêncil em frente a ela, e olhar no espelho aonde é o local exato em que você quer a estampa. Se você fizer a aplicação sem medir isso antes, é bem provável que fique com o desenho alto demais ou baixo demais. Marque visualmente a área da camiseta onde o desenho deve ficar – as aparências enganam!!

Depois disso, convém colocar dentro da camiseta um monte de jornais velhos, para evitar que a tinta passe através do tecido e manche o lado oposto. Isso também vai ajudar a manter o tecido liso e reto durante todo o processo, evitando borrões e vazamentos.

Se você quiser, também pode usar alguns pedaços de fita crepe para ficar a camiseta na mesa ou no chão, e o stêncil também.

Depois disso, é só molhar o pincel na tinta e começar a aplicar bem devagar. É muito importante que você NÃO dilua a tinta antes da aplicação, pois isso certamente vai provocar manchas. À medida em que o tecido absorve a tinta, o pigmento se dissolve na água e vai manchando a camiseta no caminho. Aplique a tinta direto do pote, sem diluir!!!

Use o pincel em movimentos curtos, de cima para baixo, como se estivesse carimbando a tinta na camiseta. Evite movimentos circulares ou lineares – você não está pintando um quadro! A tinta deve ir de cima para baixo, pois só assim ela ficará com a forma idêntica à do recorte.

Depois de aplicada a tinta, espere secar um pouco e tira o stêncil de cima com muito cuidado para não manchar, borrar ou escorrer nada.

E pronto! Confira nas instruções do pote de tinta qual é o tempo de secagem da mesma. Normalmente ela seca ao toque em 1 hora, e já pode ser lavada na máquina depois de 3 dias. Evite usá-la nesse período, pois o suor e outros líquidos podem estragar a tinta.

Caso queira aplicar uma tinta clara em um tecido escuro, convém aplicar duas demãos de tinta. Espere até que a primeira seque ao toque, e aplique a segunda. A fita crepe é essencial nesse processo!

Esse stêncil, se bem cuidado, pode ser usado para fazer muitas camisetas, ou até mesmo para enfeitar as paredes do seu bairro.

Você também pode experimentar fazer mais de um stêncil separado, e aplicar os dois com cores diferentes. Se eles forem feitos em plástico transparente, como o acetato, fica fácil encaixar os desenhos!

Basicamente, era isso que eu tinha para dizer. Se tiverem alguma dúvida, escrevam para:

[camisetas@esquadraoatari.com](mailto:camisetas@esquadraoatari.com)

Divirtam-se!!!

Danelectro

<http://www.esquadraoatari.com/>