

## O FOLCLORE POR MEIO DA INTERFERÊNCIA TÊXTIL PARA O PÚBLICO INFANTO-JUVENIL

*Folklore through textile interference for children*

Agostinho, Lais Favorin; Graduanda; Universidade Estadual de Londrina,  
lais.favorin.agostinho@uel.br<sup>1</sup>

Rosa, Francieli Beatriz da; Graduanda; Universidade Estadual de Londrina,  
francieli.brosa10@uel.br<sup>2</sup>

Torrano, Carolina Valencio; Graduanda; Universidade Estadual de Londrina,  
carolina.valencio@uel.br<sup>3</sup>

Silva, Maria Antônia Romão da; Mestre; Universidade Estadual de Londrina,  
antoni.mari@uel.br<sup>4</sup>

**Resumo:** O presente artigo relata parte dos estudos realizados para o desenvolvimento de uma coleção infanto-juvenil, para crianças de 9 a 12 anos de idade, que contempla princípios do Design Universal e o resgate da cultura folclórica brasileira por meio do estudo de modelagem e interferências têxteis.

**Palavras-chave:** Cultura folclórica; design universal; modelagem.

**Abstract:** This article reports a part of the studies made for the development of a children's fashion collection for children and adolescents from 9 to 12 years of age, that contains the principles of the Universal Design and the rescue of the Brazilian Folk culture, through the study of modeling and textile interference.

**Keywords:** Folk culture; universal design; modeling.

---

<sup>1</sup> Graduanda em Design de Moda pela Universidade Estadual de Londrina

<sup>2</sup> Graduanda em Design de Moda pela Universidade Estadual de Londrina

<sup>3</sup> Graduanda em Design de Moda pela Universidade Estadual de Londrina

<sup>4</sup> Doutoranda em Educação e Mestre em Educação (PPEDU/UEL). Membro dos grupos de pesquisa certificados pelo CNPq: Design de Moda; Cognitivismo e Educação. Especialista em Metodologia da Ação Docente e em Gestão do Design; Graduada em Design de Moda. Docente na Universidade Estadual de Londrina.



## Introdução<sup>i</sup>

A construção sócio-histórica da infância, instituída na modernidade, é caracterizada por diferentes concepções e mudanças simbólicas e significativas que marcam o infante e seu papel na contemporaneidade nas dimensões pública e privada. Marchi e Sarmento (2017) destacam que as legislações, padronizações internacionais e sociais estabelecidas no século XX transformaram as relações entre crianças, famílias e Estado.

Tais fatores não deixaram que o vestuário infantil no âmbito da moda passasse incólume às mudanças simbólicas e aos instrumentos reguladores da infância contemporânea. Valores como ludicidade, bem-estar físico e emocional passaram a incorporar o universo da moda infantil a ponto de ressignificarem o status social da criança no mercado de consumo.

Com o aprimoramento da indústria da moda, sensíveis modificações podem ser observadas no vestuário infantil, principalmente as inúmeras possibilidades formais de contação de história por meio do vestir, sendo, portanto, uma ação do cotidiano que contribui com o processo de comunicação, aprendizagem, identificação e desenvolvimento da criança.

Nesse sentido, o presente artigo relata o desenvolvimento de um projeto integrado, elaborado por estudantes da 2ª série de um curso de Graduação em Design de Moda de uma instituição pública, e tem como objetivo geral, por meio da ludicidade folclórica proveniente de recursos de modelagem e interferências têxteis, desenvolver uma coleção com peças para crianças de 9 a 12 anos. Dessa forma, a alusão aos personagens do folclore brasileiro aproxima as crianças à cultura ao mesmo tempo em que incentiva a representatividade.

O projeto considerou o preceito do Design Universal e do Design inclusivo, buscando contemplar a não exclusão de grupos de usuários nas suas situações de uso (SOUZA, 2011). A partir disso, realizou-se o estudo de crianças com TDAH (Transtorno do déficit de atenção com hiperatividade), uma doença crônica que inclui dificuldade de atenção, hiperatividade e impulsividade. Desse modo, o projeto teve como requisitos atender às necessidades relacionadas ao fluxo de cores quentes, vestir e



desvestir e a sensação tátil a partir de interferências têxteis, aprimorando os sentidos, a rotina e até mesmo o desempenho dessas crianças no dia a dia. A interferência têxtil gera experimentos que visam criar texturas nas superfícies dos tecidos, a partir disso, criam-se possibilidades estéticas, funcionais, conceituais e até mesmo de bem-estar e saúde.

Por fim, notou-se a carência de representatividade da cultura brasileira no âmbito da moda enquanto vestuário infanto-juvenil. A fim de informar, aproximar e representar o folclore, o projeto teve como foco no desenvolvimento de produto explorar a modelagem e as intervenções têxteis do Design Universal.

### **Folclore e Cultura**

O folclore é um conjunto mítico de crenças, tradições e valores que faz parte do repertório coletivo e cultural de um povo. A obra *Dicionário do Folclore Brasileiro*, de Câmara Cascudo (2012), que teve sua primeira edição publicada em 1954, demonstra que o folclore tem uma abrangência que vai além dos folguedos populares e conjuntos de mitos e lendas: contempla também a realidade social brasileira com seus verbetes e historicidade ou, como apresenta Cavalcanti (2001), os diversos saberes e valores morais do povo expressos nas criações culturais dinâmicas construídas historicamente.

Os estudos sobre o folclore no Brasil se intensificaram no final da década de 1940, com o início de uma série de ações que recebeu o nome de "Movimento folclórico", que reconhecia o folclore como campo de estudos e valorizava a cultura popular brasileira, conquistando relevância ao longo da década de 1950, com destaque para a criação da Campanha de Defesa do Folclore Brasileiro em 1958. Segundo Cavalcanti (2001), na atualidade, o campo de estudos de folclore ampliou seu foco para uma visão baseada na Antropologia e nas significações sociais dos fatos culturais, valorizando seu caráter dinâmico ao incorporar novos elementos e relações.

O rico folclore brasileiro dispõe de inúmeros contos que contemplam a transmutação, o hibridismo e/ou a justaposição entre seres humanos e animais como alegorias representativas das tradições e crenças populares repletas de múltiplas heranças étnicas. Dentre as narrativas fantásticas que habitam o folclore nacional, é



possível destacar dois personagens: o do Lobisomem - criatura que possui duas características inconciliáveis, a de um homem comum de dia e que, nas noites de lua cheia, adquire uma forma bestial de lobo -; e a Cuca, o bicho-papão brasileiro que, no livro “O Saci”, de Monteiro Lobato, publicado pela primeira vez em 1921, ganha contornos corpóreos de uma velha bruxa com “cara de jacaré e garras nos dedos como os gaviões” (LOBATO, 2005, p. 65). Ambas as narrativas foram selecionadas como objetos discursivos da tradição oral do folclore brasileiro para o desenvolvimento da sintaxe formal e visual deste projeto.

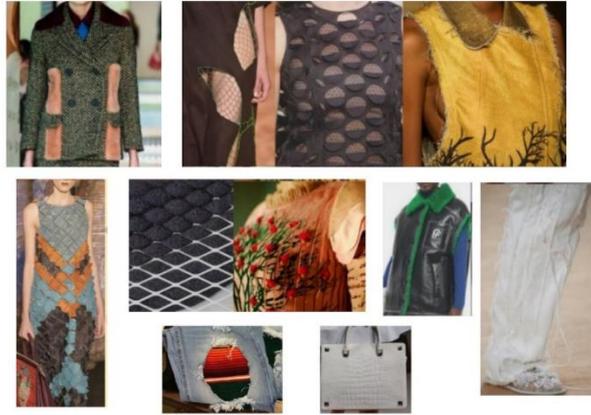
### **Modelagem: estudos dos elementos expressivos, forma e textura**

Já com o objetivo de representar e contar a história dos personagens folclóricos Cuca e Lobisomem através do vestuário como forma de aproximação cultural e nacional das crianças, inserindo, ainda, o público infanto-juvenil portador de TDAH na coleção definida, recorreremos à ferramenta ModThink, de Emídio (2018), como auxiliar ao longo de toda a etapa de exploração de elementos expressivos, formas na modelagem e texturas.

A primeira fase consiste na *Análise do Problema de Modelagem*, na qual foram realizados estudos voltados para uma modelagem que contemplasse formas simplificadas partindo de retas, mas com caimento fluído, e que visasse a ergonomia e o conforto físico das crianças ao se movimentarem.

Enquanto agente inovador, sucedeu a aplicação de sensações táteis por meio de texturas nas peças que transmitiam os contos folclóricos dos personagens selecionados. Como base projetual, valeu-se do método do livro *Design Industrial* (LÖBACH, 2001): Bases para configuração dos produtos, junto à ferramenta de Painel de Referências Têxteis (PAZMINO, 2015) para melhor compreensão e definição das texturas e formas, representado na Figura 1.

Figura 1. Painel de Referências Têxteis - possibilidade de aplicação de sensações táteis



Fonte: as próprias autoras.

Ademais, foi utilizada a Lista de Atributos Visuais e Táteis (ROSA, 2017) para direcionamento gráfico da sensação tátil, estética e psicológica, auxiliando ainda na definição dos materiais têxteis da coleção, representada na Figura 2.

Figura 2. Lista de atributos visuais e táteis

Lista de Atributos Visuais e Táteis para Classificação de Superfícies Têxteis							
		2	1	0	1	2	
1	Resistente						Frágil
2	Fácil limpeza						Difícil Limpeza
3	Elástico						Fixo
4	Quente						Frio
5	Estampado						Sem estampa
6	Inverno						Verão
7	Barato						Caro
8	Duro						Macio
9	Popular						Exclusivo
10	Durável						Descartável
11	Multicolorido						Monocromático
12	Fino						Grosso
13	Fosco						Brilhoso
14	Visualmente poluído						Clean
15	Transparente						Opaco
16	Rugoso						Liso
17	Áspero						Suave
18	Dobrável						Rígido
19	Clássico						Contemporâneo
20	Adulto						Infantil
21	Decorado						Sem Decoração
22	Delicado						Bruto
23	Rústico						Nobre
24	Recatado						Sexy
25	Elegante						Deselegante
26	Feminino						Masculino
27	Formal						Informal
28	Feito à Mão						Produzido em massa
29	Descontraído						Sério
30	Retrô						Futurista

Fonte: as próprias autoras.

Em seguida, na segunda fase, *Investigação em Modelagem*, houve aprofundamento na pesquisa pela busca de inovação por meio da geração de alternativas, contemplando o Design Universal e gerando possibilidades de materiais e recursos de modelagem levantados, posteriormente anexados no Painel de Ideias. Desse modo, foram geradas e selecionadas alternativas de peças por meio da ferramenta Critérios de Seleção (PAZMINO, 2015).

Para a terceira etapa, *Exploração em Modelagem*, foram realizados testes práticos em busca de aplicações manuais que gerassem sensações táteis, possibilitando aplicações lúdicas dos personagens folclóricos simultaneamente à geração de alternativas. Os primeiros testes tiveram enfoque em uma modelagem simples, ampla e ergonômica.

Desse modo, na quarta etapa, *Verificação em Modelagem*, a prototipagem possibilitou o desenvolvimento de novas possibilidades para a função estética, como a aplicação de silhueta do lobo na gola da camisa infantil masculina, fazendo alusão ao personagem do Lobisomem, e a alça com pregas na jardineira infantil feminina, remetendo ao rabo do jacaré da personagem Cuca.

Por fim, na quinta e última etapa, *Execução da Modelagem*, houve a finalização dos moldes e confecção das peças finais.

### **Exploração e Resultados**

A coleção desenvolvida teve como objetivo principal tornar a nacionalidade mais atrativa no vestuário infanto-juvenil, valorizando a cultura folclórica, compreendendo a ergonomia e incluindo crianças portadoras de TDAH.

Soluções e propostas de intervenções têxteis foram pensadas e geradas para cada personagem folclórico selecionado. No look masculino infantil, composto de camisa e bermuda jeans, foram feitos rasgos e desfiados revelando o tecido Suede por baixo, remetendo à pelagem do lobisomem, tal como a inserção do perfil de um lobo em ambas as pontas da gola.

Já no look feminino infantil, a camiseta teve como objetivo imitar dentes, então foi utilizado o tecido Neoprene recortado e costurado sobreposto, gerando volume na gola. Enquanto a jardineira com alça feita a partir de pregas ganhou aplicação em tinta

Puff, desencadeando um efeito 3D, que faz alusão à pele do jacaré - forma animal da personagem Cuca. Os aviamentos foram aplicados de acordo com a necessidade ergonômica percebida dos sistemas, tanto para a criança quanto para os adultos responsáveis.

Foram acrescentados bolsos estampados manualmente por carimbagem, nas laterais da bermuda masculina e na parte frontal da jardineira feminina, com a intenção de brincar com as crianças, uma vez que apenas elas saberiam da sua localização, tornando-se, assim, um detalhe secreto.

A fim de atender ao pré-requisito do Design Universal, foi realizado estudos embasados na psicologia das cores, no qual selecionamos tons frios e ausentamos o uso de cores quentes. A seleção do suporte têxtil teve como objetivo promover o conforto e sensações táteis. Para a confecção dos produtos foram utilizados o jeans, o suede e o algodão cru estampado, o neoprene, a sarja estampada por sublimação e malha de algodão. A Figura 3 exibe o resultado das peças produzidas com as sugestões propostas.

Figura 3. Resultado



Fonte: as próprias autoras.

### Conclusão

A modelagem simplificada parte de formas geométricas e linhas – proporcionando liberdade no ato de brincar -, combinada com o âmbito técnico-criativo da intervenção têxtil, foi um suporte para provocar sensações táteis e psicológicas a fim de remeter aos personagens folclóricos como forma de resgate cultural e contribuição às

crianças portadoras de TDAH mediante as intervenções no têxtil e a delimitação da paleta de cores.

Portanto, os resultados obtidos foram positivos quanto à sensação tátil e interação da criança com a peça. Ademais, a estética dos produtos foi bem aceita pelo público-alvo, possibilitando inserção mercadológica das peças com a mesma linguagem e finalidade.

### Referências

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 12. ed. São Paulo: Global Editora, 2012.

CAVALCANTI, Maria Laura V. de C. Cultura e saber do povo: uma perspectiva antropológica. **Revista Tempo Brasileiro**, v. 147, p. 69-78, 2001.

EMÍDIO, Lucimar de Fátima Bilmaia. **Modelo MODThink**: o pensamento de design aplicado ao ensino-aprendizagem e desenvolvimento de competências cognitivas em modelagem. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual Paulista. Bauru, 2018.

LOBACH, Bernd. **Design Industrial**: Bases para configuração dos produtos industriais. Rio de Janeiro: Edgard Blucher, 2001.

LOBATO, Monteiro. **O Saci**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

MARCHI, Rita de Cássia; SARMENTO, Manuel Jacinto. Infância, normatividade e direitos das crianças: transições contemporâneas. **Educação & Sociedade**, v. 38, n. 141, p. 951-964, 2017.

PAZMINO, Ana Verônica. **Como se cria**: 40 métodos para design de produtos. Rio de Janeiro: Edgard Blucher, 2015.

ROSA, Daiana Ruschel. **Processo para a seleção de materiais têxteis aplicada ao projeto de calçados com ênfase em atributos visuais e táteis de superfícies**. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, p. 38. 2017.

SOUZA, Alexei. Design universal e design inclusivo: transformações para uma nova aplicação. **Transverso**, n. 2, p. 21-37, 2011.

---

<sup>i</sup>Texto revisado por Marina Botura Mataram. Graduada em Letras Vernáculas e Clássicas pela Universidade Estadual de Londrina. Contato: marinabotural@gmail.com

