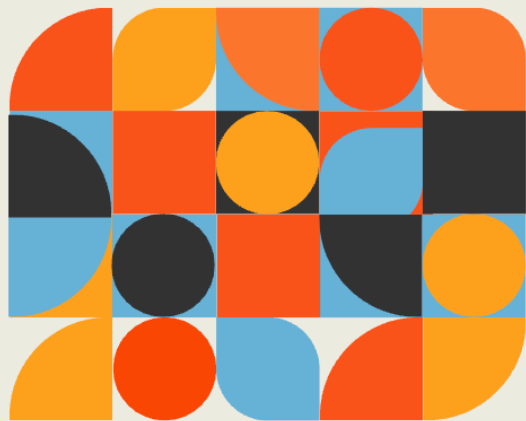




FOLCLORE BRASILEIRO COMO INSPIRAÇÃO PARA O DESIGN DE SUPERFÍCIE: UM PROJETO INTERDISCIPLINAR

Scherrer, Rachel Rios; doutoranda; Universidade Estadual de Minas Gerais, rachelrioscherrer@gmail.com¹
Souza, Teresa Campos Viana; PhD; Universidade Estadual de Minas Gerais, tecaviana@gmail.com²

RESUMO

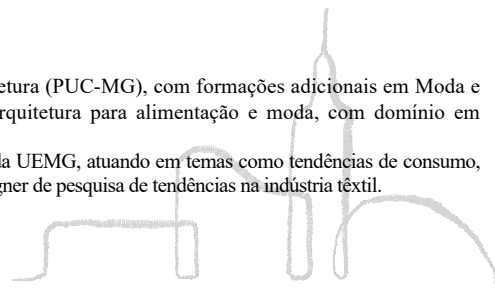
Este estudo investiga as potencialidades do folclore brasileiro como fonte de inspiração para o design de superfície, integrando as disciplinas de Linguagem Visual, Design de Superfície e Fatores Econômicos da Universidade Estadual de Minas Gerais. O projeto teve como objetivo criar estampas contemporâneas baseadas em elementos culturais tradicionais, desenvolvendo um produto comercializável para um cliente fictício do segmento de moda.

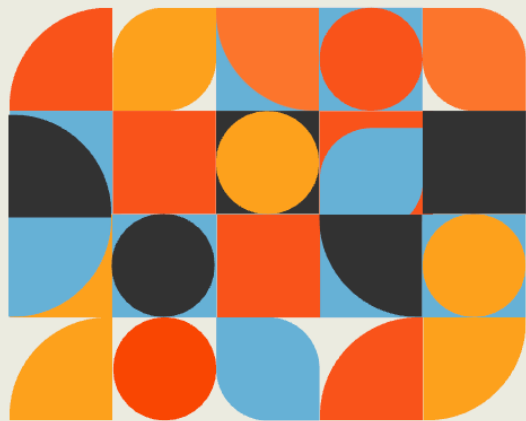
O Folclore representa as manifestações da alma popular por meio de ideias e emoções coletivas, formadas e reconfiguradas ao longo dos anos (Edelweiss, 2001). Essa riqueza cultural se traduz em possibilidades criativas para o design de superfície, onde, conforme Freitas (2014), a superfície atua como meio de comunicação sensível, transmitindo informações não apenas visuais, mas também táteis. Essa abordagem dialoga com as diferentes concepções sobre design de superfície: enquanto alguns especialistas enfatizam sua natureza estrutural, como em tecidos cujo padrão é intrínseco às fibras), Rubim (2010) amplia essa visão, defendendo sua aplicação universal em qualquer tipo de superfície.

Essa diversidade de abordagens encontra eco na dimensão econômica do projeto, onde, seguindo Beltrão (2010), o planejamento financeiro rigoroso se mostra essencial para transformar conceitos criativos em produtos viáveis. A integração dessas perspectivas - cultural, criativa e econômica - fundamenta a metodologia adotada, que

¹ Doutoranda em Design (UEMG), é mestre em Estudos Culturais (Universidade Fumec) e bacharel em Arquitetura (PUC-MG), com formações adicionais em Moda e Design de Interiores. Professora universitária desde 2008, atualmente leciona na UEMG. Especialista em arquitetura para alimentação e moda, com domínio em modelagem digital, moulage, costura e visual merchandising.

² Doutora e mestre em Design pela UEMG, com graduação em Design de Moda (Universidade Fumec). Professora da UEMG, atuando em temas como tendências de consumo, design de superfície, marketing e sustentabilidade. Experiência anterior como docente em outras instituições e como designer de pesquisa de tendências na indústria têxtil.





20^º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

envolve pesquisa iconográfica sobre lendas e manifestações folclóricas, análise de público-alvo e desenvolvimento de 2 *rapports* por aluno, com aplicação em 10 looks de uma coleção conceitual.

Os alunos selecionaram uma estampa para a produção de um editorial fotográfico. Paralelamente, na disciplina de Fatores Econômicos, foram elaboradas planilhas de custos e escopo de serviço profissional, simulando condições reais do mercado.

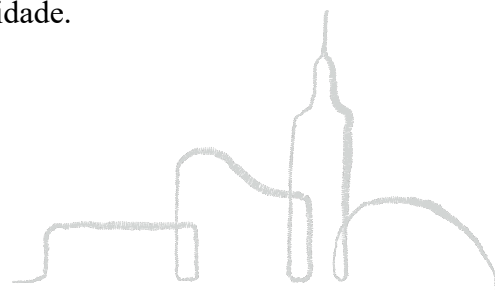
O projeto foi organizado em cinco etapas principais interdisciplinares. A primeira fase compreendeu a pesquisa iconográfica, desenvolvida na disciplina de Linguagem Visual, com levantamento de referências visuais do folclore brasileiro. Em seguida, na disciplina de Design de Superfície, as estampas foram desenvolvidas tipo *rapport*, com criação de 10 alternativas padronizadas para depois ser selecionada a proposta final.

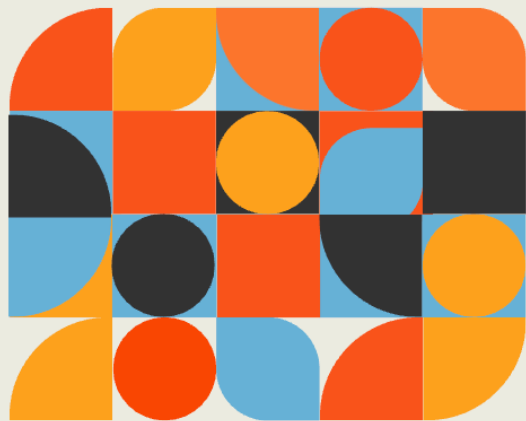
A terceira etapa, vinculada à disciplina de Fatores Econômicos, envolveu a análise de viabilidade econômica do produto, incluindo cálculo de custos e projeção de mercado. Posteriormente, realizou-se a produção do editorial fotográfico com a estampa selecionada, materializando sua aplicação em peças têxteis. Por fim, foi elaborado a documentação profissional completa, contendo especificações técnicas, planilhas orçamentárias e escopo de serviço para o cliente fictício.

Os resultados do projeto evidenciam a potencialidade do folclore brasileiro como fonte de inspiração para o design de superfície contemporâneo. As estampas desenvolvidas, baseadas em elementos culturais tradicionais, demonstraram uma integração entre referências folclóricas, linguagem visual e criatividade criativa.

As fotos dos produtos realizados ilustraram como essas estampas foram aplicadas em diferentes peças, demonstrando a eficácia do processo de pesquisa iconográfica e a interdisciplinaridade do projeto. Essas imagens evidenciaram a viabilidade de transformar referências culturais em produtos comerciais, valorizando a identidade cultural brasileira e ampliando o alcance do design de superfície no mercado de moda.

Palavras-chave: Design de superfície; Folclore brasileiro; Interdisciplinaridade.





20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Bibliografia:

1. BELTRÃO, André. Quanto custa meu design? Gestão financeira para freelancers: manual do freela. Rio de Janeiro: 2AB, 2010. 144 p.
2. Design de superfícies: da teoria à práxis [livro eletrônico] / organizadores Marizilda dos Santos Menezes, Márcia Luiza - França da Silva. 1.ed. – Bauru, SP: Canal 6, 2023
3. EDELWEISS, Frederico. Apontamentos de folclore. Salvador: EDUFBA, 2001. 112 p. (Coleção Nordestina).
4. FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. Design de superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação. 2. reimpr. São Paulo: Edgard Blücher, 2014.
5. RUBIM, Renata. Desenhando a superfície. 2. ed. São Paulo: Edições Rosari, 2010.
6. RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. Design de superfície. Porto Alegre: UFRGS, 2009.

