

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

Ana Júlia Coimbra Lima Maciel

CAMINHOS PARA MINAS GERAIS: bordado, tecido e leitura

Belo Horizonte

2024

Ana Júlia Coimbra Lima Maciel

CAMINHOS PARA MINAS GERAIS: bordado, tecido e leitura

Monografia apresentada ao curso de Design de Moda da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Design de Moda.

Orientadora: Adriana Bicalho

Belo Horizonte

2024

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho às minhas tia-avós Iva e Lia que fizeram crescer minha paixão pelo artesanato e pelas cidades de Minas Gerais, e aos meus avós Suzana e Clemente (Seu Kelé) que com receitas deliciosas, músicas ao violão, abraços carinhosos e muitas memórias, ambientaram grande parte deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Gisele, uma mulher criativa, inteligente, forte e batalhadora que escalou tantas montanhas para criar seus três filhos, minha mãe, companheira fiel, quem sempre incentivou essa jornada no curso de moda, escutou todas as minhas ideias e ajudou a torná-las reais. À Cleide Fernandes, minha tia de coração, por me apresentar a arte de contar histórias com seu jeito tão amável com as crianças. Aos meus irmãos por sempre estarem por perto e deixar tudo mais leve e divertido. Aos meus professores de modelagem Lívia Noli e Ângelo Gabriel e de costura Alaíde e Rosângela por me passarem com tanto carinho esse saber precioso. Aos meus queridos professores da Escola de Belas Artes por me ensinarem tantas coisas durante a faculdade e à minha orientadora, Adriana Bicalho, por ser paciente e me ajudar a encontrar caminhos para tornar esse trabalho possível.

“A casa é sobretudo memória da família: cada geração aportará suas marcas, seus traços, seus saberes, seus hábitos e seus progressos.”

(Pierre-Yves Catel)

RESUMO

Essa pesquisa experimental busca investigar as possibilidades existentes na criação de uma roupa que transcende o vestir e tem como objetivo resgatar e preservar a cultura de Minas Gerais; incentivar a leitura e valorizar o fazer manual, algo tão característico da região. Propõe a criação de roupas infantis bordadas, brinquedos têxteis e um livro ilustrado, inspirados em fotografias de paisagens, pontos turísticos e narrativas culturais. O estudo explora as concepções de Gaston Bachelard para apoiar a ideia de apresentar Minas através da casa de vó, enxergando essa casa como uma materialização das memórias e tradições locais. As limitações do estudo incluem sobretudo a dificuldade de reprodução em grande escala devido ao formato de produção artesanal. Ainda assim, os resultados obtidos possuem grande aplicabilidade, especialmente no desenvolvimento de produtos que integrem moda e cultura.

Palavras-Chave: Vestuário infantil; Bordado; Herança cultural; Memória afetiva

ABSTRACT

This experimental research seeks to investigate the existent possibilities in creating clothing that transcends dressing and aims to rescue and preserve the culture of Minas Gerais; encourage reading and value manual work, something so characteristic of the region. It proposes the creation of embroidered children's clothing, textile toys and an illustrated book, inspired by photographs of landscapes, tourist attractions and cultural narratives. The study explores Gaston Bachelard's conceptions to support the idea of presenting Minas through a grandma's house, seeing this house as a materialization of local memories and traditions. The study's limitations include, above all, the difficulty of reproduction on a large scale due to the artisanal way of production. Still, the results obtained have great applicability, especially in the development of products that integrate fashion and culture.

Keywords: Children's clothing; Embroidery; Cultural heritage; Affective memory

LISTA DE IMAGENS

FIGURA 1 – Tangram de tecido.....	30
FIGURA 2 – Jogo da memória em tecido pintado, com bolsa e manual.....	31
FIGURA 3 – Jogo da memória em feltro e patchwork.....	32
FIGURA 4 – Dominó de feltro.....	33
FIGURA 5 – Jogo da Velha em Feltro.....	34
FIGURA 6 – Alphabeto.....	35
FIGURA 7 – Hering Kids.....	36
FIGURA 8 – Oli+Sofi.....	37
FIGURA 9 – Apolina Kids.....	38
FIGURA 10 – Se Veste Brincando.....	39
FIGURA 11 – Clube Histórias de Vestir - Alphabeto.....	40
FIGURA 12 – Contos de Etiqueta. Parceria Hering Kids e OMO.....	41
FIGURA 13 – Protótipo do colete bordado.....	42
FIGURA 14 – Bolso panela de ferro.....	43
FIGURA 15 – Filtro de Barro. Peça do quebra-cabeça bordado.....	44
FIGURA 16 – Livro Fazendas de Minas, Raízes de Portugal.....	45
FIGURA 17 – Milharal. Estampa do capítulo.....	46
FIGURA 18 – Inspiração de bordado 1.....	47
FIGURA 19 – Inspiração de bordado 2.....	48
FIGURA 20 – Ponto Reto.....	49
FIGURA 21 – Ponto haste.....	50
FIGURA 22 – Ponto Atrás.....	51
FIGURA 23 – Casas em Ouro preto.....	52

FIGURA 24 – Casa da Glória - Diamantina.....	53
FIGURA 25 – Passadiço da Casa Glória - Diamantina.....	54
FIGURA 26 – Capitonê em tricoline.....	55
FIGURA 27 – Capitonê em tricoline Avesso.....	56
FIGURA 28 – Capitonê com aplicação de miçangas.....	57
FIGURA 29 – Capitonê com intervenção.....	58
FIGURA 30 – Capitonê com intervenção. Avesso.....	59
FIGURA 31 – Variação do capitonê.....	60
FIGURA 32 – Esboço Look Casas.....	61
FIGURA 33 – Esquema de modelagem.....	62
FIGURA 34 – Peça Final - Look Casas -Frente.....	63
FIGURA 35 – Peça Final - Look Casas -Costas.....	64
FIGURA 36 – Peça Final - Look Casas -Detalhe.....	65
FIGURA 37 – Esboço do vestido Cidades Mineiras.....	66
FIGURA 38 – Barra do vestido Cidades Mineiras.....	67
FIGURA 39 – Sabará.....	68
FIGURA 40 – Diamantina.....	69
FIGURA 41 – São João Del Rei.....	70
FIGURA 42 – Ouro Preto.....	71
FIGURA 43 – Esboço do look <i>Maria Fumaça</i>	72
FIGURA 44 – Furrowing.....	73
FIGURA 45 – Cross Shirring.....	74
FIGURA 46 – Cross Shirring. Avesso.....	75
FIGURA 47 – Risco do bordado feito em impressora têxtil.....	76

FIGURA 48 – Risco do bordado e mesa de luz.....	77
FIGURA 49 – Transferência do risco para o tecido.....	78
FIGURA 50 – Risco do bordado para o look Casas.....	79
FIGURA 51 – Risco do bordado no tecido.....	80
FIGURA 52 – Bordado Look Casas.....	81
FIGURA 53 – Caneta Apagável Frixion Pilot 0.7.....	82
FIGURA 54 – Vesperata em Diamantina.....	83
FIGURA 55 – Feira de artesanato em Ouro Preto.....	84
FIGURA 56 – Maria Fumaça. Estação Tiradentes.....	85
FIGURA 57 – Ilustração do Livro Desenvolvido 1.....	86
FIGURA 58 – Ilustração do Livro Desenvolvido 2.....	87
FIGURA 59 – Ilustração do Livro Desenvolvido 3.....	88
FIGURA 60 – Brinquedo têxtil look Casas - Jogo da Velha em fuxico.....	89
FIGURA 61 – Brinquedo têxtil Look Cidades Mineiras Jogo da Memória bordado.....	90

SUMÁRIO

INTRODUCÃO	12
CAPÍTULO 01 – Casa de vó	16
CAPÍTULO 02 – Roupa que veste o corpo e a imaginação.....	20
CAPÍTULO 03 – O livro e os brinquedos têxteis	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
CADERNO DE IMAGENS	30
REFERÊNCIAS	90

INTRODUÇÃO

Se eu estivesse perdida em um canto do mundo, o que eu mais queria era encontrar Minas Gerais. Esse cantinho de terra repleto de morros que se dizem montanhas, conhecido por seu povo desconfiado mas tão amável e acolhedor que está sempre de portas abertas e mesa posta para um café e uma boa conversa. Em Minas o tempo passa lento com paisagens bonitas para ver e comidas gostosas para experimentar. É tanta gente com tanta coisa para falar! Por lá, sempre há um caso pra contar, um ponto pra aumentar. Através dessa pesquisa experimental, investigo formas de usar o vestuário infantil como um meio de resgate e preservação da cultura do estado de Minas Gerais e também como uma ferramenta de incentivo à leitura.

Durante a investigação desenvolvi roupas infantis bordadas que têm como temática a casa da avó mineira, a fim de ressaltar a cultura, os costumes, a culinária, o artesanato, as brincadeiras e características típicas de Minas. Busco trazer visibilidade e relevância para os fazeres e dizeres locais e proporcionar um diálogo entre essa criança e seus pais, avós e familiares que tiveram maior contato com esses elementos, alguns ainda presentes e outros que existem apenas na memória.

Cada indivíduo tem ou já teve algum objeto de grande valor afetivo que traz memórias importantes, sejam tristes, felizes ou acolhedoras. A casa de minha avó é como um desses objetos, é um ambiente que me traz muitas memórias. O cheiro de café e de biscoitos, o sabor da comida, do doce de banana, os cômodos, a cor do piso, os móveis antigos, o som das vozes ecoando pelos corredores e do papagaio imitando a risada do meu avô, a textura das paredes e das almofadas de capitonê, o calor do forno, tudo me traz lembranças. Acredito que esse cenário da casa de vó é algo muito marcante para as pessoas por ser um lugar que acomoda gerações. Ser avô ou avó significa existir até a terceira geração e portanto, essa casa guarda objetos e momentos vividos por uma família até aquele momento. Minas Gerais é conhecido por ser um estado acolhedor e a casa da avó mineira geralmente é repleta de coisas que mostram com muita clareza a cultura da região, como os artesanatos, as quitandas, os azulejos nas paredes, os dizeres antigos, as músicas e as tradições mais diversas.

Logicamente, é graças à casa que um grande número de nossas lembranças estão guardadas, e quando a casa se complica um pouco, quando tem um porão e um sótão, cantos e corredores, nossas lembranças têm refúgios cada vez mais bem caracterizados. A eles regressamos durante toda a vida, em nossos devaneios (BACHELARD, 2008, p.27).

Vovó tinha uma colcha que eu amava, era de algodão, de um tecido mais grosso que não sei o nome e nunca consegui encontrar igual, não era forrada, uma bainha larga a contornava e a estampa, apenas no lado direito, era o rosto de uma mulher de cabelos soltos na praia. A cor do mar e da areia ocupavam boa parte do tecido. Não sei porque me apeguei tanto àquela colcha, acredito que a textura agradável e suave do tecido e ao mesmo tempo o peso, me transmitiam uma enorme sensação de aconchego, a mesma que sentia no abraço da vovó. Ela me emprestou a colcha na primeira vez que dormi lá. Passei alguns dias na casa dela antes de viajar com minha tia avó Lia para a terra de minha mãe, Cachoeira de Pajeú, antiga André Fernandes. Foi minha primeira visita à cidade, a primeira vez que conheci os parentes do interior, que vi minha tia Iva fazer pastéis usando um cilindro de alavanca para abrir a massa, a primeira vez que andei sozinha ruas afora cumprimentando pessoas a cada esquina (a maior parte parentes), a primeira vez que fui coroinha na igreja local mesmo sem ser católica ou ter feito crisma apenas para substituir a outra criança que havia faltado naquele domingo e que vi a praça toda enfeitada de natal com anjos gigantes e iluminados feitos de garrafa pet. Foram muitas primeiras vezes e muitas boas lembranças.

O tecido é suporte para o bordado, como o livro o é para um texto ou para uma ilustração. Uma roupa pode ser lida. Recebe registros. Ela dialoga, interage, seduz, provoca, aproxima, convida, repele. Ao mesmo tempo que é abrigo, invólucro, porque contém alguém, um corpo, um ser. É ainda memória, quando carrega marcas dos muitos momentos vividos com ela. É como objeto de uso que um dia envelhece, rasga, estraga e precisa ser trocado ou descartado mas do qual muitas vezes é difícil se desapegar. É participante de cada sentimento e sensação experimentada por quem a veste, de cada queda ou levantar, como companheira fiel cumpre o conjunto de todos esses papéis que lhe foram dados. Nas palavras de Stallybrass (1998, p.6), “a mágica da roupa está no fato de que ela nos recebe: ela recebe nossos cheiros, nosso suor, até mesmo nossa forma.”

Alguns outros autores também trouxeram importantes contribuições à análise dos significados e funções da roupa. Segundo Sanches (2016, p.47), Hundertwasser a descreve como uma das cinco peles que envolvem o ser humano, como uma capa usada pelo indivíduo quando ele se apresenta ao mundo, se comunica, e expressa sua individualidade, ao mesmo tempo que reflete o contexto sociocultural em que ele está inserido. Já Marshall Mc Luhan a definiu como uma

extensão do corpo que desempenha um papel fundamental na relação entre o homem e o ambiente ao seu redor (Mc Luhan, 1964).

Com o objetivo criar uma conexão entre a criança e a leitura através da roupa, decidi desenvolver um livro infantil ilustrado. Esse livro segue a mesma temática dos bordados da peça, para que a criança, ao ver o bordado, se interesse pela história relacionada a ele. Para estimular a criatividade da criança e trabalhar as funções cognitivas e motoras, adicionei ao livro uma seção de atividades de recorte e colagem que podem ser realizadas individualmente ou em grupo e utilizadas para brincar após a confecção.

A leitura é um agente de transformação, ela dá ao indivíduo a capacidade de pensar para além de sua própria visão de mundo. "O indivíduo, antes de adquirir a leitura da palavra, já tem a leitura de mundo, mas esta só se completa e se descortina ao sujeito se este tem o domínio da palavra." (FREIRE, 2011 *apud* KLEIN, 2018, p.2). Ou seja, ler possibilita à criança adquirir uma melhor percepção e compreensão do mundo que a rodeia e, a medida que cresce, desenvolver um pensamento crítico. Entretanto,

a criança quando apresentada ao mundo da leitura necessita receber apoio e incentivos para que tal prática se concretize, uma vez que, a participação dos adultos durante esta fase de compreensão e conhecimento da leitura é extremamente importante, pois é a partir das expressões e hábitos cotidianos (dos que as rodeiam) que a criança realiza o entendimento desse universo desconhecido (ARAÚJO, 2016, p.1 *apud* KLEIN, 2018, p.8).

Se a leitura é tão importante e a inserção dela na vida da criança depende do apoio dos adultos, pais e escola, fazer da moda um agente que corrobore com o desenvolvimento desse pequeno indivíduo em formação, mais que um diferencial, é uma necessidade. A moda pode ter diversos propósitos, como sempre teve durante a história, desde seu papel de cobrir o corpo para proteger do frio à manifestações políticas, como os movimentos contraculturais punk e hippie. No caso dessa pesquisa, se tratando de moda infantil, tive a clareza de que poderia existir uma produção de vestuário totalmente voltada para o universo da leitura e da cultura. Em minhas criações experimentei técnicas minuciosas de manipulação têxtil e escolhi o bordado para fazer essa conexão entre as três áreas, cultura, moda e leitura, e valorizar a produção manual tão característica de Minas Gerais. Entretanto, a simples utilização de estampas, técnicas mistas, bordado de máquina ou aplicações bem conectadas à narrativas de histórias infantis seria suficiente para atrair a criança para esse universo. Essa pesquisa é apenas uma amostra de como

a moda pode ser um agente de transformação e de como é possível criar um vestuário que se conecte com os valores de uma comunidade e apoie seu desenvolvimento.

Quero proporcionar à criança uma nova experiência no uso da peça que a permita se divertir, explorar, criar e interagir com outros ao seu redor. Para isso decidi produzir alguns objetos têxteis brincáveis e colocar nos bolsos das peças, assim ela poderá levá-los aonde for para brincar sozinha ou em grupo. Me inspirei em jogos como, tangram (Figura 1¹), jogo da memória (Figuras 2 e 3), dominó (Figura 4) e Jogo da Velha (Figura 5). Cada conjunto de peças será trabalhado com bordado ou técnicas de manipulação têxtil. O passo a passo de como jogar estará no livro e os detalhes bordados também serão relacionados à narrativa.

Nessa pesquisa falo um pouco sobre a ligação entre a criança e a roupa em relações de involucro, afeto e significado. No primeiro capítulo explico como usei a casa de vó como um condutor para compartilhar paisagens, cenários e situações cotidianas tão particulares da cultura mineira que foram as referências visuais para o bordado e para as ilustrações do livro infantil. No segundo, apresento os elementos que compõem a roupa e a maneira que encontrei para conectar a criança à Minas e à leitura de forma lúdica e interativa, além do processo de confecção das peças bordadas. No terceiro, apresento o livro e os brinquedos têxteis, detalhando o processo de produção, experimentação e inspirações.

Apesar de conter uma pequena coleção como produto final, essa investigação é uma pesquisa experimental de caráter exploratório focada no processo de encontrar e desenvolver formas de usar a roupa como um meio de compartilhar cultura e despertar nas crianças o interesse pela leitura.

¹ Com o intuito de manter uma leitura fluida, evitar excesso de quebras textuais e priorizar uma melhor visualização, as imagens foram dispostas ao final do texto no Caderno de Imagens.

CASA DE VÓ

A casa de minha avó sempre me trouxe muitas lembranças. Cada objeto parecia ter sua própria história, como se tivesse vida, memória e guardasse as características da época em que existiu e tudo que lhe aconteceu. Os objetos tinham seu jeito, seus traços, todos eram de tamanha personalidade que me impressionava. Se eles não se encarregassem de registrar o tempo, no desbotar dos tecidos, no desgaste da madeira, no cheiro, seria mesmo difícil recordar tudo. Uma vez, antes da casa da vovó ser reformada, me lembro de caminhar pelos cômodos enquanto olhava para os objetos, móveis, paredes e mergulhar nas cenas que se formavam em minha cabeça. Bastou revê-los para que eles se comunicassem comigo compartilhando esses momentos que perdi. Cada objeto contava sua história, de forma um tanto quanto confusa eu diria, nada cronológica. A máquina de costura de minha avó por exemplo, uma preinha da singer, sussurrava em meu ouvido e narrava a memória de uma das únicas vezes que pude ver minha avó costurar nela. Me lembro do som das peças de ferro se movendo enquanto ela conduzia o tecido e pressionava o pedal com os dois pés de maneira ritmada. Logo levantava o calcador, puxava o tecido e o “tack” da tesoura marcava o final de cada etapa do processo. Apesar de minha avó ser costureira há muito tempo, não tive muitas oportunidades de vê-la costurar. Nas outras poucas ocasiões, foi em máquinas mais novas e modernas. Talvez por isso esse momento se tornou tão especial e memorável. Pude revivê-lo a cada vez que minha mãe contava sobre todas as roupas lindas que vovó já havia costurado para tantas pessoas, roupas de formatura, trajes para apresentações de teatro, roupa para batizados e até vestidos de casamento.

“A casa, o quarto, o sótão onde ficamos sozinhos dão os quadros de um devaneio interminável, de um devaneio que só a poesia, em uma obra, poderia concluir, realizar.” (BACHELARD, 2008, p.34) Por isso, em forma de prosa poética, adentro a casa inolvidável de minha avó para explicar os devaneios que me levaram a criar essa proposta e a pequena coleção de roupas. Devaneios tão particulares que seria impossível mostrar a outrem em totalidade sem que este também tivesse vivido minhas memórias ou habitado esse lugar. Contudo, ao transformá-los em objetos têxteis e cenários bordados, tentei possibilitar um vislumbre dessa casa e das alternativas que encontrei para externalizá-la de forma comum, considerando que, ao pensá-la tanto no sentido físico como psíquico (apresentado por Bachelard como uma representação do passado e das memórias) existirão características similares ao imaginário coletivo dos que residiram, residem ou alguma vez visitaram Minas Gerais. Ao partir desses elementos

compartilhados, memorabilia², que caracterizam esse espaço, vejo possível considerar minhas lembranças da casa de meus avós como uma microvisão do estado e expandir essa imagem a uma dimensão macro que abrange toda região e evidencia suas particularidades, cenários e costumes.

De que serviria, por exemplo, dar a planta do aposento [sic] que foi realmente o *meu* quarto, descrever o quartinho no *fundo* de um sótão, dizer que da janela, através de um vão no teto, se via a colina? Só eu, em minhas lembranças de outro século, posso abrir o armário profundo que guarda ainda, só para mim, o cheiro único, o cheiro das uvas que secam na grade. O cheiro da uva! Cheiro-limite, é preciso muita imaginação para senti-lo (BACHELARD, 2008, p.32).

No livro *A Poética do Espaço* (2008), Gaston Bachelard fala sobre a casa natal como um ambiente que abriga e protege o homem, como “seu primeiro universo”, “seu primeiro mundo”(p.26), o solo firme, estável, protegido, materno e imóvel no qual o homem se apoia para sonhar e ao qual retorna em seus devaneios, “sem ela o homem seria disperso” (p. 26). Ele faz uma analogia e descreve a casa como a essência humana, o lugar de origem que construiu o homem como ser, a intimidade (no sentido da psicanálise e da fenomenologia) protegida por paredes e telhado, o passado e a memória.

É pelo espaço, é no espaço que encontramos os belos fósseis de duração concretizados por longas permanências. O inconsciente permanece nos locais. As lembranças são imóveis, tanto mais sólidas quanto mais bem espacializadas. Localizar uma lembrança no tempo não passa de uma preocupação de biógrafo [...]. Mais urgente que a determinação das datas é, para o conhecimento da intimidade, a localização nos espaços da nossa intimidade (BACHELARD, 2008, p.29).

Outro texto que aborda a casa como esse espaço de memórias e de retorno durante os devaneios é *Na Casa da Vó, Tecendo Tempos e Memórias* (2018), um trabalho de conclusão de curso escrito por Gisele Pires. A autora pesquisa formas de transformar memória em matéria artística conectando vidas, lugares e tempos diferentes para produzir um objeto visual que materialize sentimentos, sensações e memórias. Para a pesquisa e coleta de materiais ela utilizou principalmente registros escritos, fotografias, objetos e partiu de suas experiências em viagens. Inspirada por conversas com familiares e amigos, além de relatos coletados em diferentes contextos Gisele Pires (2018, p.15) evoca também a memória da casa dos avós, com o ambiente acolhedor, a horta, as nogueiras, as lembranças do avô peneirando grãos no quintal ou da avó

² Memorabilia: conjunto de coisas ou acontecimentos memoráveis; conjunto de objetos.

MEMORABILIA. In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Dicionário online. 2008-2025.

soprando cascas de amendoim. A partir desses recordos a autora criou uma instalação artística, uma peneira com fotografias e papéis pendurados por fios vermelhos, elementos simbólicos, a peneira representando o avô e os fios representando a avó costureira, o que mostra um elo entre passado e presente. O produto do trabalho é um relicário composto por caixas de madeira, tecidos e postais. Esses elementos evocam memórias através de suas texturas, cheiros e imagens, permitindo ao espectador acessar e ressignificar lembranças. A proposta dela é preservar fragmentos de vida ao mesmo tempo em que se cria novas histórias e reforçar a ideia de que a memória é infinita e está em constante transformação.

E fazendo essa análise de vida, percebo a imensa presença de minha família, especialmente de meus avós maternos. Não apenas a presença física, mas a presença deles no meu ser, naquilo que eu sou, nas minhas escolhas e costumes. E de como a casa deles foi e é cenário de muitos dos momentos que proporcionam essas presenças, essas memórias (PIRES, 2018, p.12).

Sempre tive e me referi à casa dos meus avós maternos como meu paraíso na Terra. Lá é a minha casa, o meu lar, o meu abrigo. Mesmo morando em diferentes casas, cidades e países, minha referência de casa-lar sempre foi essa. Ainda é. É lá que eu me sinto completamente em casa (PIRES, 2018, p.14).

Essa imagem da casa da avó que Pires retrata, apesar de ser um relato pessoal, é familiar para muitos. Talvez pelo afeto dos avós ou pela sensação de que o tempo parou, de que os móveis permanecem no mesmo lugar, as paredes continuam da mesma cor, o cheiro é o mesmo, de que tudo parece acontecer naquela casa como acontecia antes. Bachelard não fala especificamente sobre a casa dos avós, mas expressa essa mesma solidez, estabilidade e segurança ao falar de uma casa que é a nossa intimidade, um lugar de refúgio que encontramos na memória. Combino as ideias de ambos os autores para conduzir essa pesquisa, parto da casa de vó para falar sobre Minas e alcançar crianças. Uma casa antiga também abriga muitos objetos antigos e esses objetos, ou até o modelo da casa e a disposição dos cômodos, são capazes de caracterizar o modo de vida de um grupo inserido em um determinado tempo e espaço. É por meio desses espaços e objetos comuns do cotidiano mineiro que transmitem, através de bordado e estória, um pouco de Minas Gerais.

Em uma entrevista ao Casa Viva sobre seu livro Casa rural Mineira, um Guia de Construção (2003), Paulo Rogério Ayres Lage conta como construiu o quarto das filhas. Ele o dispos ao lado do quarto de casal de modo que, para sair, elas teriam que atravessar o quarto dos pais. Essa característica e outras como, a presença do fogão a lenha, as paredes de pau-a-pique, o banheiro de fossa localizado na parte externa e as janelas com bordas pintadas, não só descrevem um modelo de construção muito comum das casas coloniais que ilustram as ruas de Ouro Preto e de outras cidades históricas de Minas Gerais, como apontam um modo de vida e os costumes das famílias mineiras naquela época. Se observar uma casa que tem fogão a lenha, por exemplo, é possível inferir que faz parte das atividades da família sair para cortar lenha, se não há eletricidade, a comida no fogão determina a hora do banho aquecido, o por do sol a hora de dormir e o nascer, a de acordar.

Acredito que, em uma perspectiva de neta, a casa dos avós é a que menos muda ao longo dos anos, mesmo que passe por reformas. Talvez, como disse Drauzio Varella (2023), seja pela resistência das pessoas, na chegada da velhice, em mudar de hábitos e aprender coisas novas ou, acrescento, em se desapegar dos objetos antigos que já não usam mais, devido a um grande valor sentimental atrelado a eles. Sem dúvida é um pouco da imutabilidade dessa casa que a torna um ambiente tão familiar e acolhedor.

Ainda me lembro da textura de veludo das poltronas em formato de flor que combinavam com a mesinha de centro e o sofá. Meu vô sentado cantando ao violão enquanto tio Beto acompanhava no Djembê (Tambor africano), a família reunida assistia e cantava junto. Da cozinha vinha o cheiro de café e biscoitos de polvilho saídos do forno. Na entrada da casa, minhas primas brincavam sentadas no batente que eu não tinha altura ou coragem para subir. No andar de cima, os vários pássaros de meu avô se apresentavam em coro às inúmeras plantas de minha avó que contornavam a área de serviço. Lindas eram as duas pequenas janelas de vitral que, na passagem da luz, coloriam o chão.

ROUPA QUE VESTE O CORPO E A IMAGINAÇÃO

Algumas roupas são como poemas. Tecidas de real e imaginário. Na junção de suas partes, qual estrofes do poema, ela nos encanta, nos deixa ler as entrelinhas. E a beleza está sempre nos detalhes: No caimento natural, no ajuste perfeito, no ponto adequado, na simetria ou assimetria exata, na escolha das cores, como um poeta que cuidadosamente escolhe as palavras e monta um cenário do qual, quem lê, participa, tecê junto e tanto se mistura na trama que se envolve como se ambos fossem um tecido só. Como se o coração do leitor pulsasse no mesmo compasso da caneta ou da máquina de pedal. Como se quem escreve ou quem costura, construíssem realidades puramente poéticas.

As roupas, produto dessa investigação, vestem o corpo da criança abrigando-o gentilmente no conforto dos acabamentos e costuras embutidas no forro, as texturas provocam a curiosidade dos dedos e os bordados a do olhar, o livro da asas à imaginação e surpreende com atividades para montar, os brinquedos têxteis abrem espaço para a criança se divertir, interagir e socializar.

Em termos de público alvo, conceito e valores, as marcas de roupa que mais identifico com a minha proposta de trabalho são *Alphabeto* e *Hering Kids*, que possuem roupas estampadas e destacam símbolos da cultura brasileira (Figuras 6 e 7), *Oli+Sofí* (Figura 8) e *Apolina* (Figura 9), que trabalham o bordado e os tecidos de fibras e tingimentos naturais. Outra marca de referência para meu trabalho é a *Se Veste Brincando* que, além da roupa, vende a seus clientes, em forma de kit, uma boneca vestida com a mesma estampa da roupa da criança, um acessório de cabelo e uma maleta onde todos os itens são guardados (Figura 10).

A *Alphabeto* e a *Hering Kids* são as únicas dessas marcas que possuem projetos de incentivo à leitura. Com o objetivo de reduzir o tempo de tela das crianças e proporcionar mais tempo de interação com a família, uma das propostas da *Alphabeto* foi criar um clube de assinaturas chamado Histórias de Vestir. A criança recebe livros pelo correio a cada seis meses (ou com maior frequência dependendo da assinatura) acompanhados de uma roupa ou acessórios inspirados na história. Os livros, selecionados pela própria marca, são de autores diversos e a roupa é baseada no personagem principal, isso permite que as crianças que vistam a peça possam se identificar ainda mais com ele e, até mesmo, serem influenciadas a protagonizar suas próprias histórias (Figura 11). Já a *Hering Kids* em parceria com a OMO desenvolveu os contos

de etiqueta. Se trata de uma coleção de contos impressos na etiqueta das roupas. Os contos são curtos e as peças são principalmente pijamas (Figura 12).

Durante a busca por bibliografias que abordassem os assuntos dessa pesquisa (roupas infantis, criança, bordado e leitura) encontrei o texto de Livia Marsari Pereira e Marizilda dos Santos Menezes sobre o desenvolvimento de roupas educativas. O estudo investiga como princípios de design podem ser aplicados na criação de roupas que auxiliem no desenvolvimento e aprendizado de crianças de 3 e 4 anos, destaca que o vestuário infantil pode ir além de sua função utilitária, servindo como um meio de comunicação e um recurso pedagógico que estimula os sentidos visual, tátil, olfativo e auditivo da criança. Para promover essa interação, as autoras sugerem a incorporação de elementos como estampas em relevo, tecidos com diferentes texturas, aromas e tecnologias ou adereços que produzam sons. Esses componentes lúdicos facilitam a assimilação de novos conhecimentos, alinhando-se às teorias de aprendizagem de Piaget, que enfatizam a importância da interação ativa entre o indivíduo e o meio para a construção do conhecimento.

A partir dessa leitura me inclinei a desenvolver roupas interativas que impactassem no desenvolvimento infantil. Confeccionei um protótipo de colete com peças de jogo da memória bordado que seriam anexados a ele com velcro. Ao vestir, a criança poderia desgrudar as peças para brincar. (Figura 13 a 15). Defini essa criação como “roupa de brincar”, entretanto percebi que não era o termo mais adequado por passar a ideia de um vestuário que permite à criança correr e pular a vontade sem restrições, sem a preocupação de sujar ou estragar a roupa, algo que o bordado, por sua delicadeza, nem sempre permite. Desse modo, precisei rever as raízes e questionar quais eram os objetivos principais da minha pesquisa, pois queria me afastar do viés pedagógico e continuar utilizando o bordado que é uma técnica representativa dos artesanatos mineiros. Ao refletir pude entender que a finalidade da minha investigação consiste, muito mais, em transmitir a cultura de Minas Gerais para as próximas gerações, valorizar as técnicas manuais têxteis e fazer da roupa um caminho de incentivo a leitura. E como complemento disso, conectar a criança com a memória coletiva, fortalecer laços de afeto entre as crianças e suas famílias e proporcionar meios para que elas interajam e se divirtam com outras crianças.

A primeira inspiração que tive para criar os bordados veio das ilustrações do livro *Fazendas de Minas, Raízes de Portugal* (BARBOSA; ASSUMPÇÃO, 2021) em que Rafo Barbosa e outros ilustradores fazem em cada capítulo uma espécie de “estampa” com repetição de módulos,

semelhantes a azulejos portugueses, desenvolvidos com o tema daquele capítulo (Figuras 16 e 17). Minha ideia era utilizar imagens de comidas e objetos que representam Minas Gerais para criar um motivo de bordado em ponto cheio e bem colorido com padrões que também lembrassem os azulejos. Entretanto, no decorrer do processo, tracei um novo caminho e escolhi seguir uma estética mais simples, sem preenchimento, feita em ponto atrás. Essa transição ocorreu durante a confecção do protótipo do colete citado e permaneceu sendo minha escolha para as criações seguintes.

Não sou bordadeira mas domino os pontos básicos do bordado livre (reto, atrás, corrente, margarida) e também o ponto cruz (técnica de ponto contado), mesmo com a pouca habilidade me propus a confeccionar todas as peças. Com uma pesquisa de referências, elegi a estética que mais gostei (Figuras 18 e 19) e fiz testes para avaliar qual ponto ficaria mais bonito para executá-la (Figuras 20 a 22). Optei por fazer um bordado linear monocromático em ponto atrás combinando a cor da linha com a paleta de cores da peça. Para criar motivos bordados adequados à nova proposta, me inspirei em Imagens de Guias Turísticos e usei fotografias de paisagens (arquitetura, natureza) e espaços internos (cômodos de casas) de algumas cidades históricas de Minas. Entre elas, Diamantina, Ouro Preto, Sabará, São João Del Rei e Tiradentes (Figuras 23 a 25). Escolhi tecidos de algodão com tonalidades neutras, como, marrom claro, off-white, verde claro, azul claro, rosa claro e areia. A preferência em utilizar tecidos de algodão foi algo particular, desde criança, desenvolvi uma afinidade com o material, minhas roupas favoritas eram feitas de algodão, sempre gostei da textura, do caimento e do conforto que o tecido proporcionava, a sensação de aconchego abrigou várias das minhas memórias mais felizes, como a de tomar Toddynho com meu irmão, após ir ao dentista fazer limpeza usando meu lindo vestido de saia floral com detalhes bordados no corpinho todo em Casinha de Abelha.

A arqueóloga Milena Acha na palestra *A Paisagem como Identidade Andina*, define paisagem como “aquilo que está diante dos nossos olhos” abordando uma perspectiva de “continuum”, (processos ambientais acumulativos e não lineares), que é representativa, interpretativa e construída. Acha (2024) defende que as paisagens não são passivas e os seres humanos também não o são. Tanto as paisagens moldam a identidade dos grupos, quanto os grupos moldam as paisagens na forma de interagir e lidar com elas. A paisagem é pensada, percebida e construída a partir dos códigos e dos símbolos presentes em cada cultura. A vegetação, os animais, a presença de água ou a falta dela, as intervenções e os atributos e todas as questões simbólicas,

sensoriais (ruídos, cheiro, percepção tátil e visual, lembranças gustativas) todo esse memorial da paisagem faz parte da marcação do caminho, não apenas como trajeto, mas como pertencimento, como algo que faz parte daquele grupo. Me apoiando nesse conceito, utilizar as paisagens das cidades históricas foi a melhor forma que encontrei de compartilhar, tanto no bordado quanto nas ilustrações do livro infantil, os costumes do povo mineiro e a singularidade desse estado.

Após fazer os esboços das roupas que eu gostaria de criar, além dos testes de bordado, experimentei diferentes técnicas de manipulação têxtil e avaliei qual seria a mais adequada para cada peça. Já estava decidida a utilizar o capitonê por me trazer lembranças de minha tia avó Lia, quem me ensinou a fazê-lo. Achei interessante valorizar as técnicas manuais têxteis por serem uma forte característica das produções artesanais mineiras. Ao produzir amostras do capitonê em diferentes tecidos (Figuras 26 a 28) e observar o comportamento das formas e volumes em cada um deles, descobri, uma maneira de dobrar as pontas dos pequenos triângulos formados e criar um novo padrão (Figuras 29 e 30), com essa amostra explorei possibilidades, cortando quadrados de tecido de outra cor e encaixando nos quadrados formados pelo capitonê (Figura 31). Decidi de que maneira faria e utilizaria as técnicas em cada peça. No look *Casas* (Figura 32 a 36) minha intenção era aplicar sobre a lateral da calça e nas alças da blusa. No vestido *Cidades Mineiras* (Figura 37 a 42) utilizei o capitonê tradicional inserindo contas no miolo das flores (Figura 28). Para o look *Passeio de Maria Fumaça* (Figura 43) aprendi a técnica de *Fourrowing* (Figura 44) no livro *The Art of Manipulating Fabric* (WOLFF, 1996, P. 9) mas preferi utilizar o *Cross Shirring* ou Franzido Cruzado (Figuras 45 e 46). Fiz o teste à mão mas para a peça decidi fazer à máquina pespontando e depois puxando as linhas para franzir. Uma opção alternativa seria utilizar o calcador de fritzido ou Lastex (elástico em fio).

Além da escolha de técnicas para melhor representar meus esboços, um outro desafio que tive foi em encontrar formas de transferir o desenho que seria bordado para o tecido, pesquisei várias técnicas: transferência a partir de grafite (riscar o avesso do papel com um lápis macio 6B, posicionar o papel sobre o tecido e retraçar o desenho com uma ponta seca); Decalque com carbono de costura (posicionar o carbono de costura entre o desenho e o tecido e copiar a figura com uma ponta seca ou caneta de cor diferente); Impressão com máquina Plotter (Adaptar e transferir o desenho para o programa que se conecta à impressora) (Figura 47); Cópia à mão livre com caneta termo sensível, apaga com calor (observar a figura e copiar à mão livre). Testei as opções caseiras, lápis, carbono e “caneta fantasminha”, como é popularmente chamada, mas

nas duas primeiras o risco ficou muito claro ou se apagava durante o bordar e na terceira não tive habilidade em representar o estilo preciso e os tantos detalhes do desenho. A solução final que encontrei foi adquirir uma mesa de luz. Posicionei sobre a mesa, o desenho e o tecido, nessa ordem, e fiz a cópia utilizando a caneta Apagável 0.7 da Pilot. (Figuras 48 a 53) Testei uma outra caneta 0.7, sem marca específica, mas soltava muita tinta deixando o traço muito grosso, além de acabar muito rápido. A descrição na embalagem da caneta Pilot informa que a coloração da tinta desaparece sob uma temperatura de 60º celsius e reaparece à -10º, uma informação importante que deve ser levada em consideração no caso de uma coleção de inverno, por exemplo. Também notei que a tinta da caneta descolora o tecido após passar o ferro, deixando algumas marcas sutis em tecidos coloridos.

O LIVRO E OS BRINQUEDOS TÊXTEIS

Um estudo feito pela Livraria Leitura (2021) sobre o impacto da leitura durante a pandemia constatou que o ato de ler traz inúmeros benefícios quando estimulada desde a infância, como o desenvolvimento de concentração, memória, raciocínio e compreensão, estímulo da linguagem oral e expansão da capacidade criativa. Além de fortalecer vínculos afetivos e as habilidades socioemocionais quando o momento é compartilhado. A pesquisa diz que para criar o prazer da leitura nas crianças não é necessário ter um vasto repertório, apenas se interessar por procurar novas histórias e valorizar a memória dos livros que ela já leu. Os estudos de Klein (2018), assim como essa pesquisa, também enfatizam a importância do papel dos pais e da família nesse incentivo, e não só da escola.

O desenvolvimento infantil, engloba aspectos físicos, emocionais, sociais e cognitivos. Para um bom desenvolvimento, a criança precisa de um ambiente acolhedor, estimulante, bem como a participação da família. Competindo com a internet, televisão e rádio, o livro foi se perdendo, foi ficando de escanteio. Novas tecnologias, claro que são bem-vindas, porém, nada substitui uma boa leitura, um bom livro. Pensamos que o fato de muitas pessoas não gostarem de ler, está atribuído a que não foram apresentadas a esse universo fantástico, pois é extremamente importante para a formação da criança em relação a si mesma e o que está a sua volta. Os significados da literatura, tornam a compreensão de alguns conceitos e valores básicos para a formação da conduta humana e do convívio social. (KLEIN, 2018, p. 6)

Assim como a roupa é uma extensão do corpo (Mc Luhan, 1964), este livro tem o propósito de ser uma extensão da roupa. Ao escrever a história me baseei em momentos da minha vida e em viagens ao redor de Minas. Optei por não falar de temas históricos pois, apesar de todas essas características das casas coloniais hoje serem vistas como um enfeite às paisagens das pequenas cidades, elas também remetem ao passado doloroso de um período escravocrata, algo que não quis transmitir à criança. Ao invés disso, combinei lembranças de algumas das cidades que visitei e informações de guias turísticos para destacar as particularidades de cada cidade mineira. As que escolhi para representar tanto no bordado quanto no livro foram Ouro Preto, Sabará, Tiradentes, São João Del Rei, Diamantina. Os personagens do livro são uma homenagem aos meus avós Suzana e Clemente, às tias avós Lia e Hilda (Tia Iva) e tio avô Lorival (tio Loro). O ambiente principal e ponto de partida para a construção da narrativa é a

casa dos avós. Como apresentei em minha pesquisa, a casa de vó é um ambiente comum capaz de trazer uma sensação de aconchego e abrigo. Na história ela é o ponto inicial e final, de onde os integrantes partem e para onde retornam. A partir dessa casa, os personagens e os futuros leitores são introduzidos a um ambiente que reflete Minas, nos objetos, nas cenas cotidianas, nos costumes, no modo de agir e falar. Posteriormente, através de viagens com a tia avó às cidades mineiras há uma expansão desse contato com a cultura do estado em cenas que citam eventos e características típicas de cada cidade: Vesperata em Diamantina (Celebrção em que músicos ganham destaque e se apresentam na sacada das casas enquanto o público assiste das ruas) (figura 54), a Feira de Pedra Sabão em Ouro Preto (figura 55) e o passeio de Maria Fumaça que liga São João Del Rei à Tiradentes (figura 56). Mesmo durante as viagens feitas pelos personagens, eles sempre se conectam à casa por meio de cartas que enviam aos avós.

As Ilustrações do livro foram resultado de um trabalho conjunto. Selecionei imagens das cidades históricas e de ambientes internos de casas mineiras. De acordo com a narrativa que idealizei para o livro, defini um estilo de ilustração. Contei com a ajuda de um colega da Escola de Belas Artes, estudante de Animação e Artes Digitais na UFMG, Matheus Neilor, para criar os personagens da história. As imagens foram editadas no Aplicativo *Qni Pain* e em seguida os personagens foram inseridos nas cenas através do *Photoshop 2025*. Para criar as ilustrações foram necessárias intervenções como alteração do fundo e inserção ou exclusão de objetos para mesclar o estilo do desenho e da imagem (Figuras 57 a 59).

O artigo *A Construção do Real na Criança: a função dos jogos e das brincadeiras*, de Lia Leme Zaia (2008), aborda a importância dos jogos no desenvolvimento infantil, especialmente na construção das noções de espaço, tempo e causalidade. A autora destaca que, desde o período sensório-motor, a criança organiza e representa a realidade por meio de esquemas de ação aplicados aos objetos ao seu redor. A interação ativa com o meio é fundamental para que a criança compreenda as propriedades dos objetos, os padrões da natureza e os limites de suas próprias ações. Zaia enfatiza que compreender a função dos jogos e brincadeiras é essencial para apoiar o desenvolvimento saudável e a construção do real na infância. Apoiada nessa ideia desenvolvi os brinquedos têxteis. Eles são um complemento da roupa, oferecem à criança, em qualquer ambiente, possibilidades de interação ou de brincar sozinho.

O cérebro humano é estimulado pelos cinco sentidos do corpo: visão, audição, tato, olfato e paladar. Embora existam outros que permitem perceber mudanças internas no organismo, como

fome, necessidade de respirar, expressões faciais ou postura, esses cinco são os mais reconhecidos. No que diz respeito à memória, seu armazenamento está intimamente ligado a esses sentidos. Armazena-se imagens e sons com maior precisão, enquanto cheiros, gostos ou texturas não são retidos da mesma forma, mas as sensações e emoções associadas a eles são registradas no cérebro e transformadas em memórias. Assim, ao entrar em um ambiente com um cheiro familiar, os receptores sensoriais enviam essa informação ao cérebro, que desencadeia recordações associadas ao estímulo. Da mesma forma, estímulos relacionados ao tato e ao paladar podem evocar sensações ou memórias semelhantes ao evento vivido. É o que aborda o artigo de Alejandra Martins à BBC News Mundo (2023).

Através dos sentidos a criança experimenta o mundo. Ao fazer essa reflexão criei, dentro da temática da roupa, brinquedos têxteis que exploram aspectos sensoriais e lúdicos. Desenvolvi um jogo da velha com peças feitas de fuxico que acompanha o look *Casas* (Figura 60). Para o vestido *Cidades Mineiras* confeccionei um jogo da memória, segui a mesma proposta do protótipo do colete, peças bordadas com objetos do cotidiano de Minas Gerais, presentes em casas de vó. Utilizei uma cor única de linha que contrasta com o tecido (Figura 61).

Outra ideia que tive com as técnicas do livro *The Art of Manipulating Fabric* foi um Tangram de tecido com diferentes texturas. Cada peça em uma técnica (prega, franzido, nervura, *furrowing*, etc.). É um jogo que estimula a criatividade e melhora a noção espacial.

Quando eu era nova, minha mãe assinava mensalmente uma revista para crianças chamada *Nosso Amiguinho*. Ela tinha vários textos e atividades diversas como labirinto, jogo dos sete erros, caça-palavras, sudoku. Além dessas havia uma página de folha mais grossa no meio da revista contendo uma imagem para cortar e montar, sempre era uma coisa diferente, desde boneco 3D ou calendário a jogos de tabuleiro com dados e peões em papel. Eu e meus irmãos amávamos ler a revista fazer as atividades e, principalmente, montar o encarte. Essa é uma memória muito marcante da minha infância e por essa razão decidi criar uma atividade para recortar e montar como encarte do livro. Na primeira versão dessa ideia, desenvolvi um guarda-roupas de papel onde a criança poderia recortar as roupinhas, cabides e gavetas, e montar o armário para brincar. Entretanto essa opção não está tão ligada a temática de casa mineira. Para uma nova proposta pensei em uma casa no estilo colonial com fogão a lenha e objetos que remetam a casa de vó e a Minas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como afirma Peter Stallybrass (1998, p.8), “pensar sobre a roupa, sobre as roupas, significa pensar sobre memória”. Com essa investigação desenvolvi uma roupa que resgata a cultura, valoriza o fazer manual e incentiva a leitura. Quis que ela fosse para a criança, um convite à diversão, um pretexto para provocar interações, aproximá-la da família e criar experiências memoráveis de trocas entre diferentes gerações.

As discussões propostas me levam a acreditar que essa pesquisa seja capaz de incentivar a criação de vestuários que, assim como na pequena coleção desenvolvida, sejam capazes de transcender o vestir. Essas peças bordadas permitem que a criança, no contato com a roupa, descubra um caminho que passa pelo mundo da imaginação e leva até Minas Gerais com a reconfortante companhia da avó (personagem da narrativa) e de uma boa leitura.

Ao analisar a totalidade dessa pesquisa acredito que essa roupa pode impactar a crianças de uma maneira muito positiva. Devido ao seu caráter exploratório, não foi considerado um problema o longo tempo destinado à produção de cada peça. Entretanto para elaborar um produto comercial baseado nessas criações seria necessário adaptar alguns processos a depender da proposta da marca ou da coleção. Uma opção seria substituir o bordado e as técnicas manuais por processos feitos em máquina, o que economizaria tempo. Hoje existem no mercado inúmeros modelos de máquinas de bordar automatizadas. Mas caso a proposta seja, como a considerada na presente análise, valorizar o fazer manual, seria possível formar ou contatar grupos de bordadeiras e costureiras, o que contribui com a economia local.

A construção de uma roupa é sempre especial, desde a escolha do tecido até a finalização dos acabamentos. Mas o que a torna ainda mais especial é o que ela é capaz de provocar quando é vista por alguém. Como quando ao ver uma paisagem ou o caminho por onde anda, cada pessoa terá diferentes impressões e será marcada de uma maneira. A roupa é esse tipo de objeto que atrai, fascina, insiste, num movimento contemplativo, silencioso e secreto entre ela e quem a observa. De perto, a textura, a cor, a maciez do tecido, o primor da costura, o caimento, a composição de cores. Quanta história, quanto pensar e fazer carrega uma única peça, desde o estado bruto dos tecidos e aviamentos que a compõem até seu estado final, pronta e acabada.

Como a roupa em uma vitrine, Assim é Minas. Convida de sua janela, qual namoradeira em cerâmica observando a rua, os olhos dos que se aproximam. Aos ouvidos atentos comunica silenciosamente a hospitalidade de seus habitantes, a riqueza da culinária, o conforto da casa e a habilidade das mãos que bordam suas histórias.

CADERNO DE IMAGENS

FIGURA 1 - Tangram de tecido 100% algodão, Andreia Fernandes de Carvalho Macedo, Botica Naïf, 2023. Fonte: <<https://www.boticanaiif.com/produto/tangram-puzzle-rosa/>> Acesso em: 25/08/2024



FIGURA 2

Jogo da memória de tecido 100% algodão inspirado na cultura afro, Andreia Fernandes de Carvalho Macedo, Botica Naïf, 2023.

Fonte: <<https://www.boticanaiif.com/produto/jogo-da-memoria-afro-preto-e-branco/>> Acesso em: 25/08/2024



FIGURA 3

Jogo da memória em feltro, One Little Imp, 2012.

Fonte: <<https://onelittleimp.blogspot.com/2012/08/felt-memory-game.html>> Acesso em: 26/08/2024



FIGURA 4

Dominó de feltro 28 peças, Fábrica M.

Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/578360777195786614/>> Acesso em: 26/08/2024



FIGURA 5

Jogo da Velha de feltro.

Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/578360777195786619/>> Acesso em: 26/08/2024



FIGURA 6

Vestido com Estampa Brasil – Alphabeto.

Fonte: <<https://www.alphabeto.com/vestido-brasil-em-cores-60984/p?skuId=114884>> Acesso em: 03/02/25.



FIGURA 7

Conjunto Curto Infantil Menino Regular – Verde – Hering Kids.

Fonte: <<https://www.hering.com.br/conjunto-curto-infantil-menino-regular-5baj1bsn/p>> Acesso em: 03/02/25.



FIGURA 8

Vestidos bordado Pietra Gansos - Oli+Sofi.

Fonte: <<https://oliesofi.com.br/products/vestido-pietra-verde>> Acesso em:30/01/25.

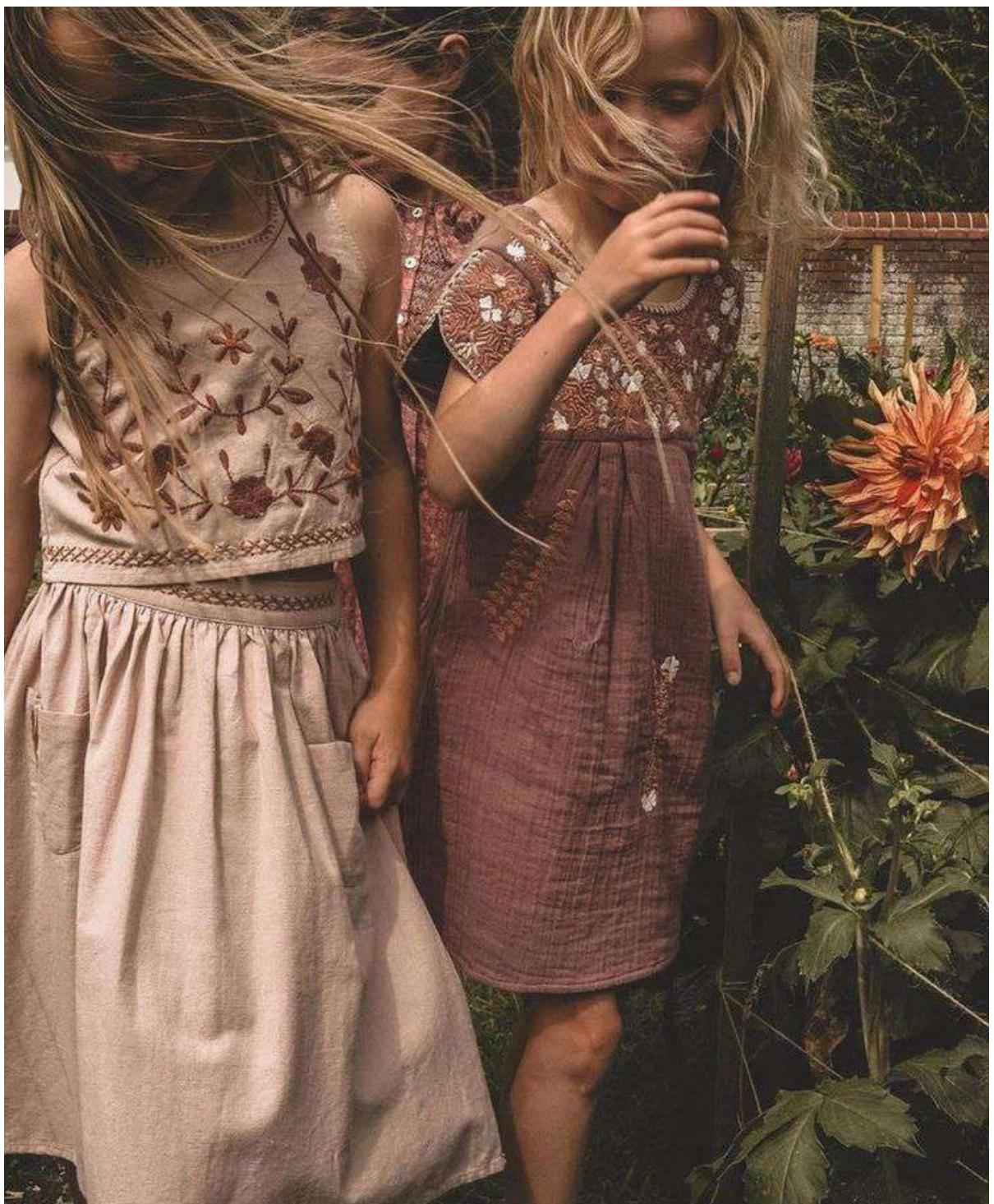


FIGURA 9

Blusa regata bordada com saia e vestido bordado - Apolina Kids.

Fonte: <<https://br.pinterest.com/apolinakids/>> Acesso em:30/01/25.

[Home](#) / [Kit Completo + Petit Case](#) / [Kit Completo Alice Melancia Picnic + Petit Case](#)



FIGURA 10

Kit completo com boneca, laço de cabelo, vestido infantil, case - Se Veste Brincando.

Fonte: <<https://www.vestebrincando.com.br/kit-boneca-vestidos/alice/kit-alice-melancia>> Acesso em:30/01/25.



FIGURA 11

Encomenda recebida pela criança contendo um livro (*O Pequeno Rei Arthur*), uma roupa e um acessório baseado na história. Clube Histórias de Vestir - Alphabets.

Fonte: <<https://www.facebook.com/lojaalphabets/posts/nosso-clubinho-de-leitura-historia-de-vestir-chegou-para-desconectar-e-construir/5625701100786575/>> Acesso em: 03/02/25.



FIGURA 12

Pijamas. Coleção Contos de Etiqueta. Parceria Hering Kids e OMO.

Fonte: <<https://grandesnomesdapropaganda.com.br/anunciantes/omo-e-hering-kids-criam-parceria-e-comunicam-contos-de-etiqueta/>> Acesso em:03/02/25.



FIGURA 13

Frente do protótipo do colete bordado com quebra-cabeça para brincar.

Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 14

Costas do protótipo do colete bordado com bolso traseiro em formato de panela de ferro.
Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 15

Protótipo da peça do quebra-cabeça bordado.

Fonte: Acervo pessoal.

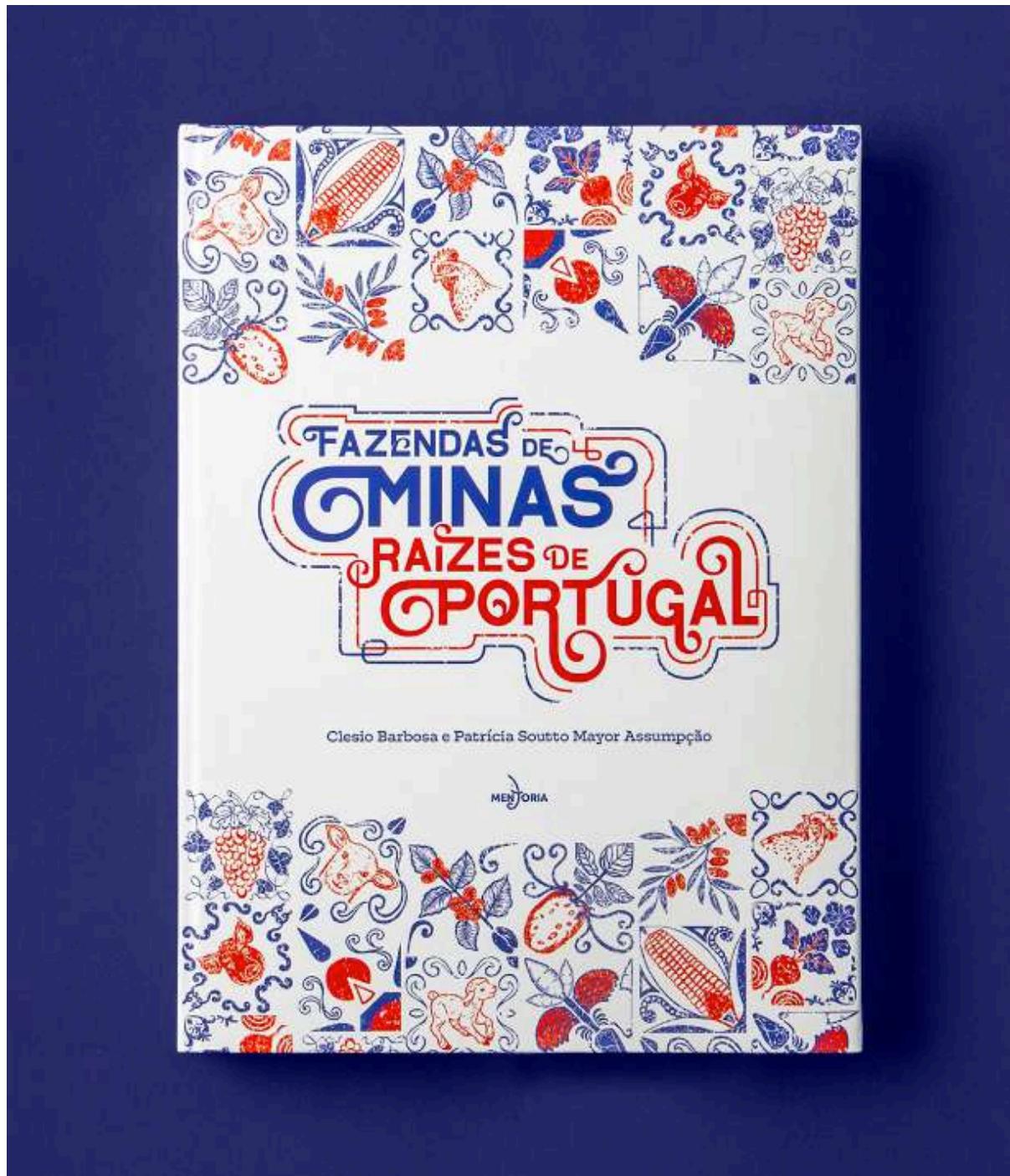


FIGURA 16

Capa do livro que foi a primeira inspiração para o desenvolvimento da pesquisa, Fazendas de Minas, Raízes de Portugal, Clesio Barbosa, Patrícia Soutto Mayor Assumpção, 2021.

Fonte: <<https://rafo.me/fazendas-de-minas-raizes-de-portugal>> Acesso em: 26/08/2024



FIGURA 17

Um dos capítulos do livro em que o desenho do milho é o módulo repetido para criar o fundo estampado, Clesio Barbosa, Patrícia Soutto Mayor Assumpção, 2021.

Fonte: <<https://rafo.me/fazendas-de-minas-raizes-de-portugal>> Acesso em: 26/08/2024

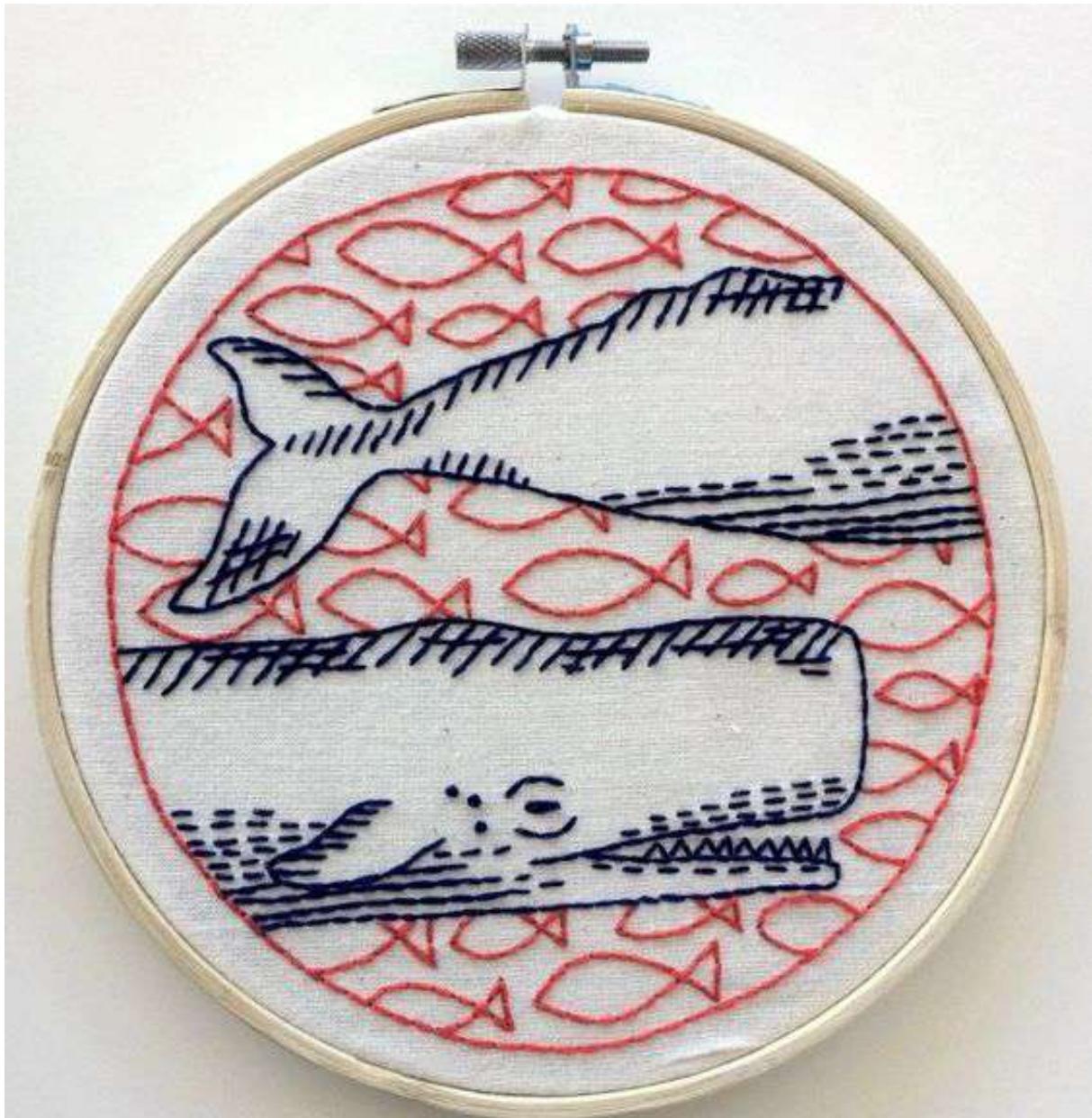


FIGURA 18

Bordado com tema náutico inspirado em Moby Dick, Imagem apresentada por Aimee Ray, 2024.
Fonte: <<https://www.cleverpedia.com/modern-embroidery-kits-for-beginners/>> Acesso em: 25/08/2024



FIGURA 19

Farol destacado contra o mar e o céu, bordado inspirado na costa rochosa da Nova Escócia, 2024.

Fonte: <<https://hooklinetinker.com/products/lighthouse-complete-embroidery-kit>> Acesso em: 25/08/2024

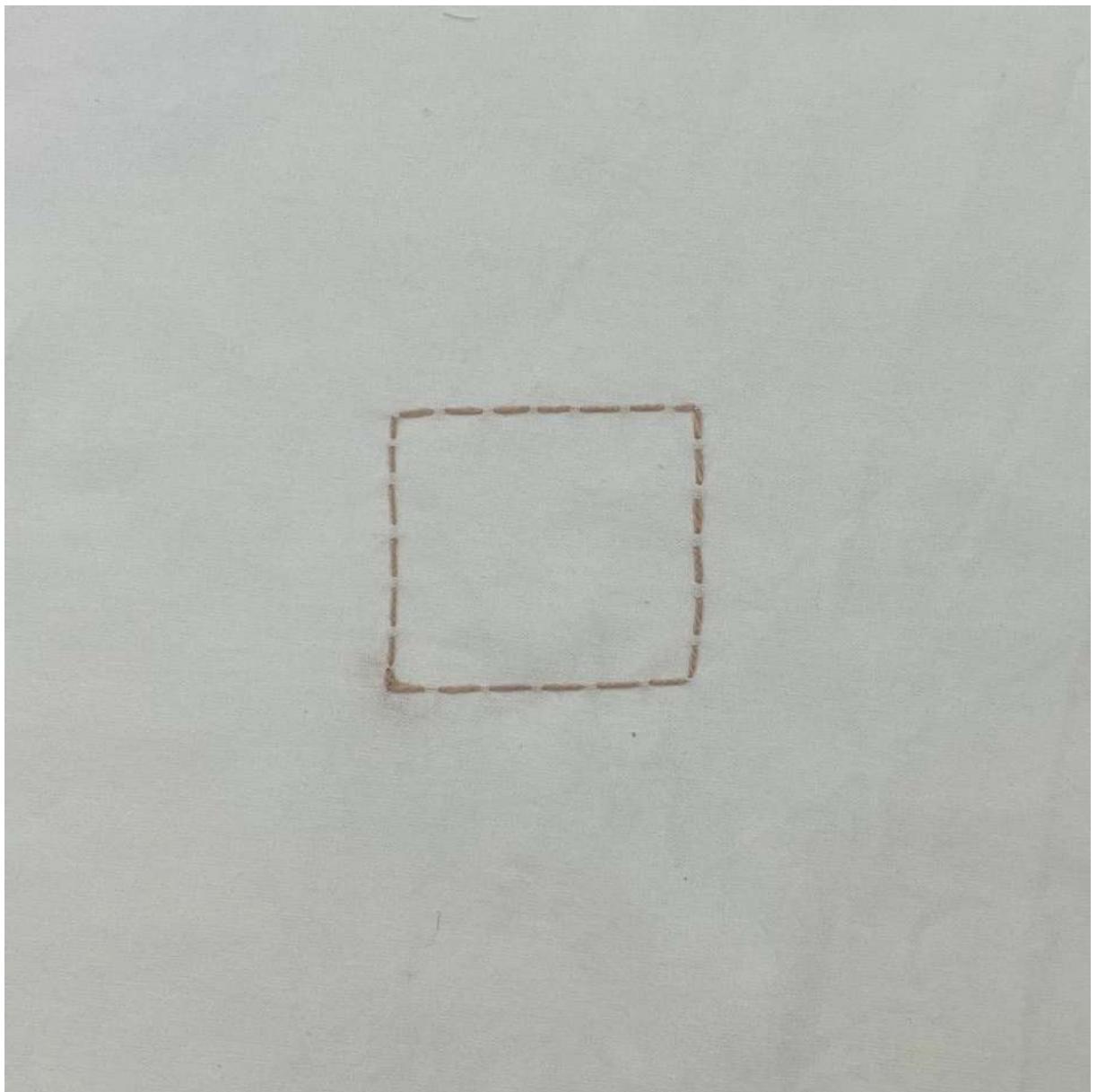


FIGURA 20
Ponto Reto ou Alinhavo. Direito do tecido.
Fonte: Acervo pessoal.

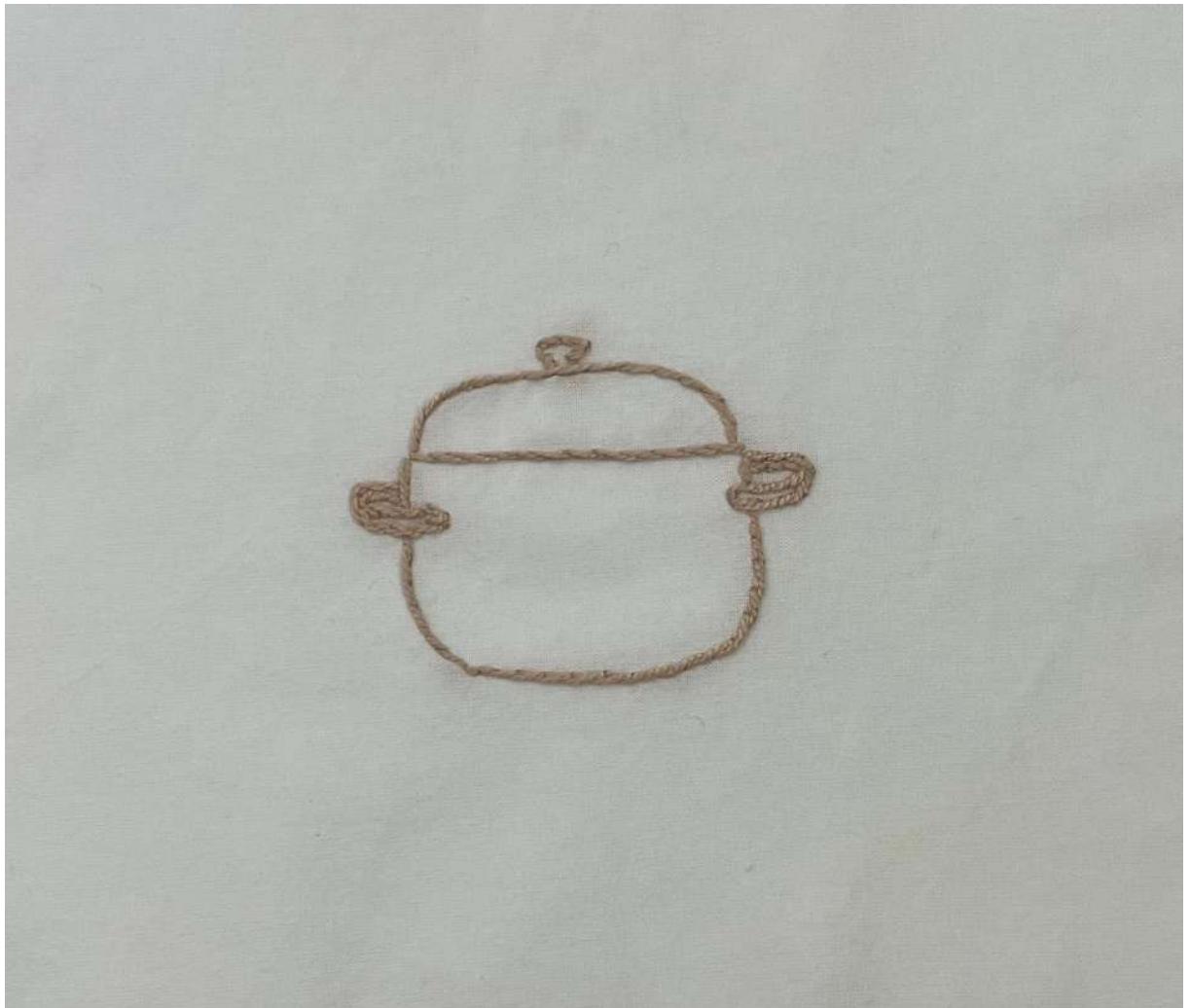


FIGURA 21
Ponto Haste. Direito do tecido.
Fonte: Acervo pessoal.

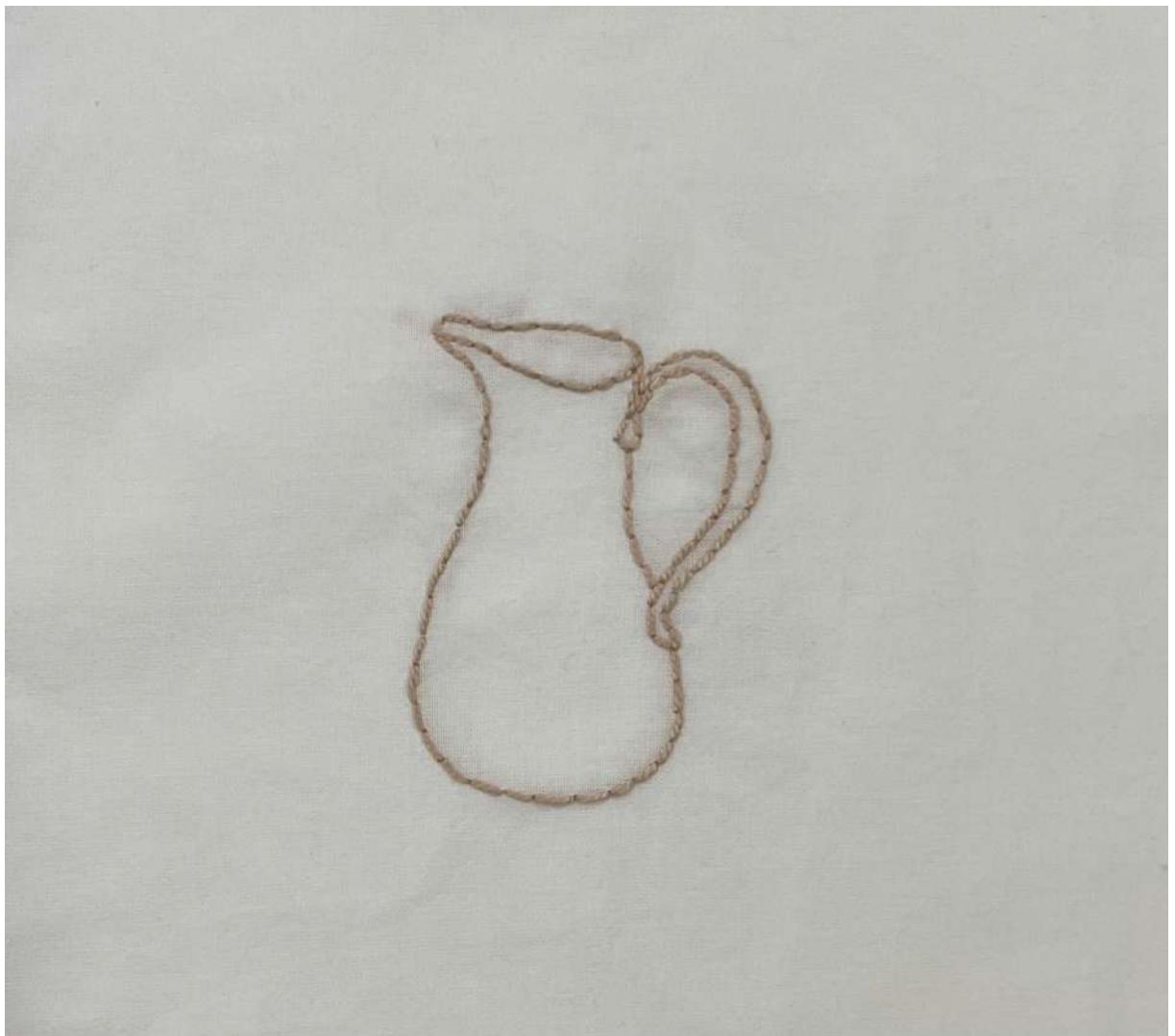


FIGURA 22
Ponto Atrás. Direito do tecido.
Fonte: Acervo pessoal.

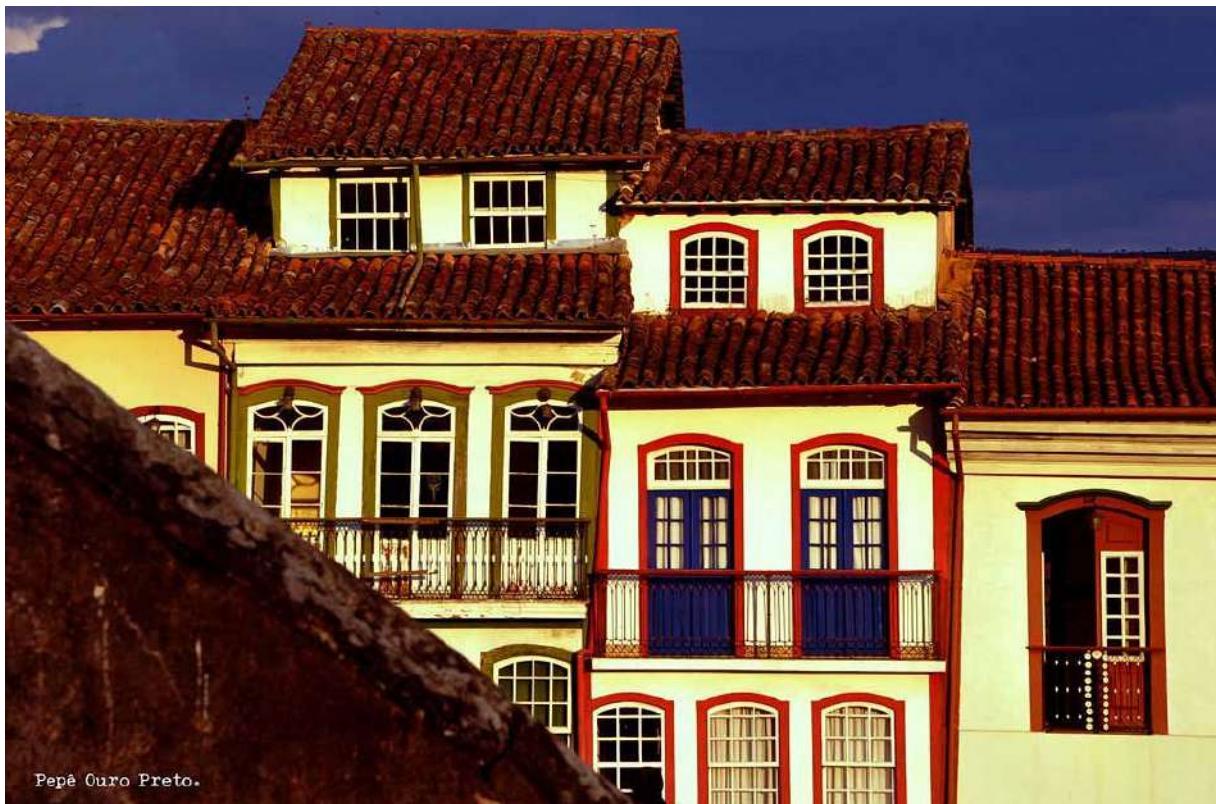


FIGURA 23

Casas em Ouro preto. Fotografia: Pepê Ouro Preto.

Fonte: <<https://www.flickr.com/photos/pepeouropreto/albums/>> Acesso em: 27/01/2025



FIGURA 24

Casa da Glória - Diamantina - MG. Fotografia: Instituto Casa da Glória UFMG.

Fonte: <<https://www.flickr.com/photos/133626635@N03/18043718439/in/photostream/>> Acesso em:
27/01/2025



FIGURA 25

Passadiço da Casa Glória - Diamantina – MG. Centro de Geologia Eschwege (CGE) incorporado como Órgão Complementar do Instituto de Geociências da UFMG em 1979. Fotografia: Instituto Casa da Glória UFMG.

Fonte: <<https://www.flickr.com/photos/133626635@N03/18042041508/>> Acesso em: 27/01/2025



FIGURA 26

Capitonê em tricoline bordado 100% algodão. Direito do tecido.

Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 27
Capitonê em tricoline bordado 100% algodão. Avesso.
Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 28
Capitonê com aplicação de miçangas. Amostra para o look Cidades de Minas.
Fonte: Acervo pessoal.

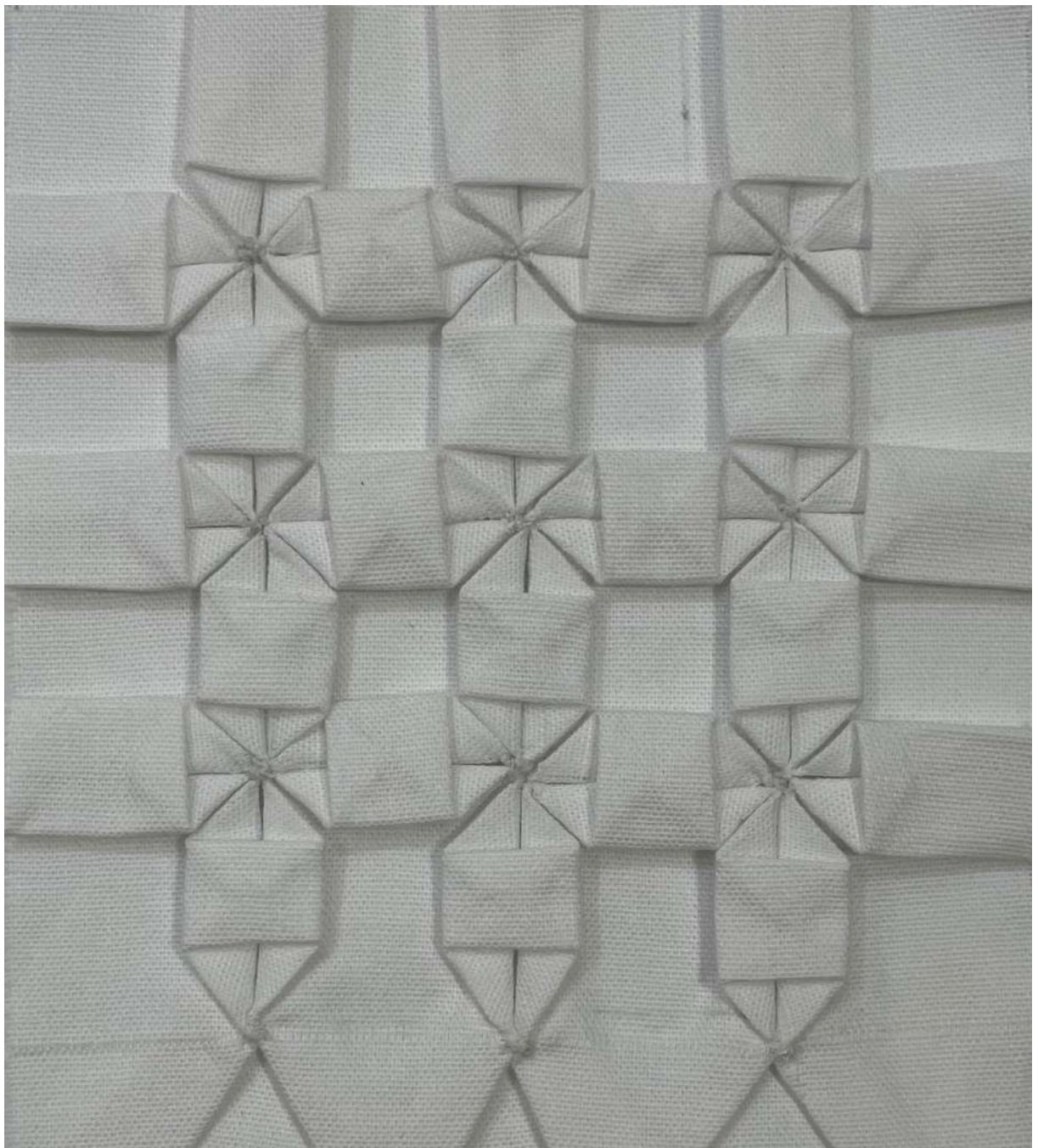


FIGURA 29

Capitonê com intervenção em tecido Brim de gramatura leve 100% algodão. Lado direito.
Fonte: Acervo pessoal.

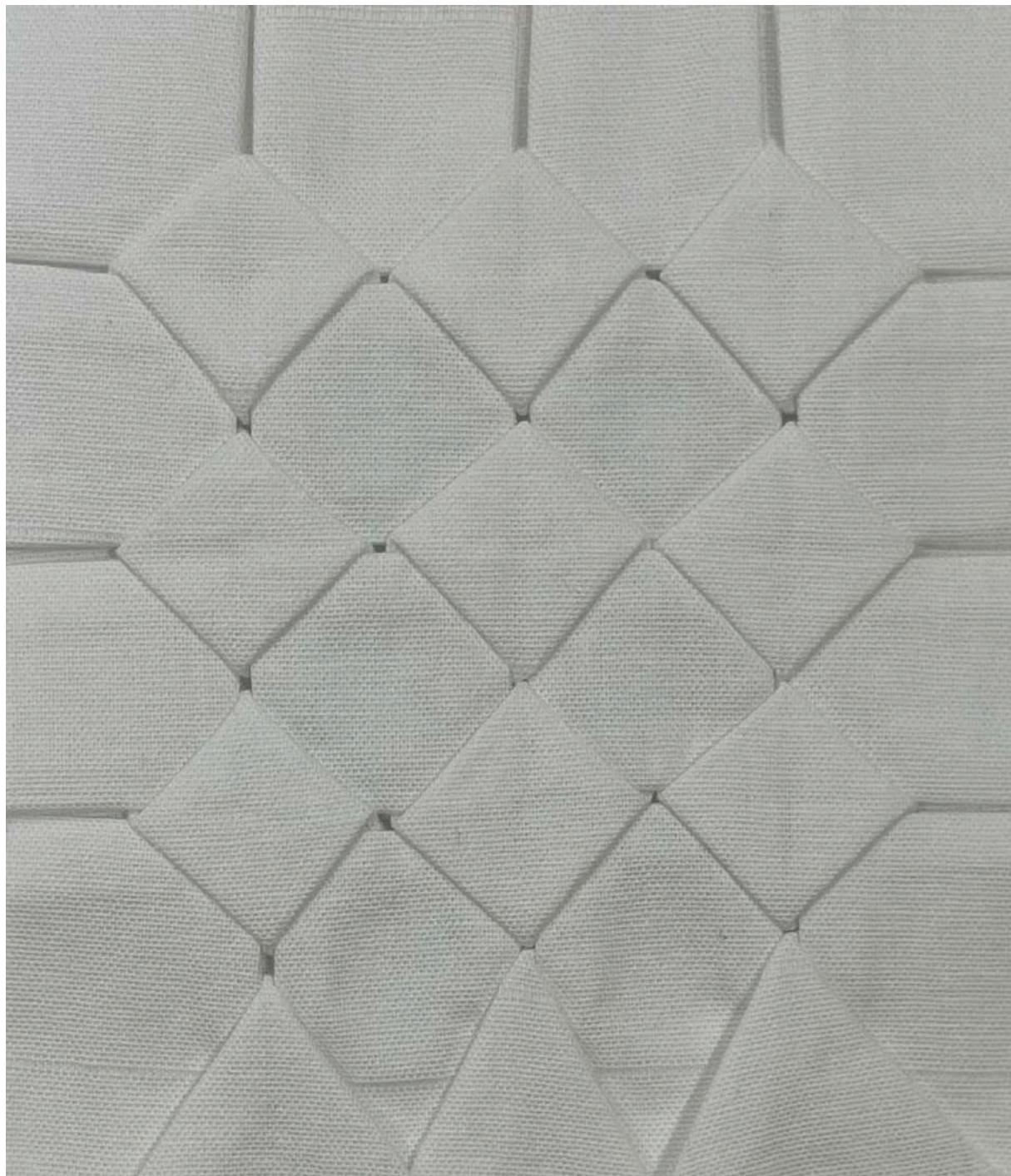


FIGURA 30
Capitonê com intervenção. Avesso.
Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 31
Variação do capitonê com intervenção. Avesso.
Fonte: Acervo pessoal.

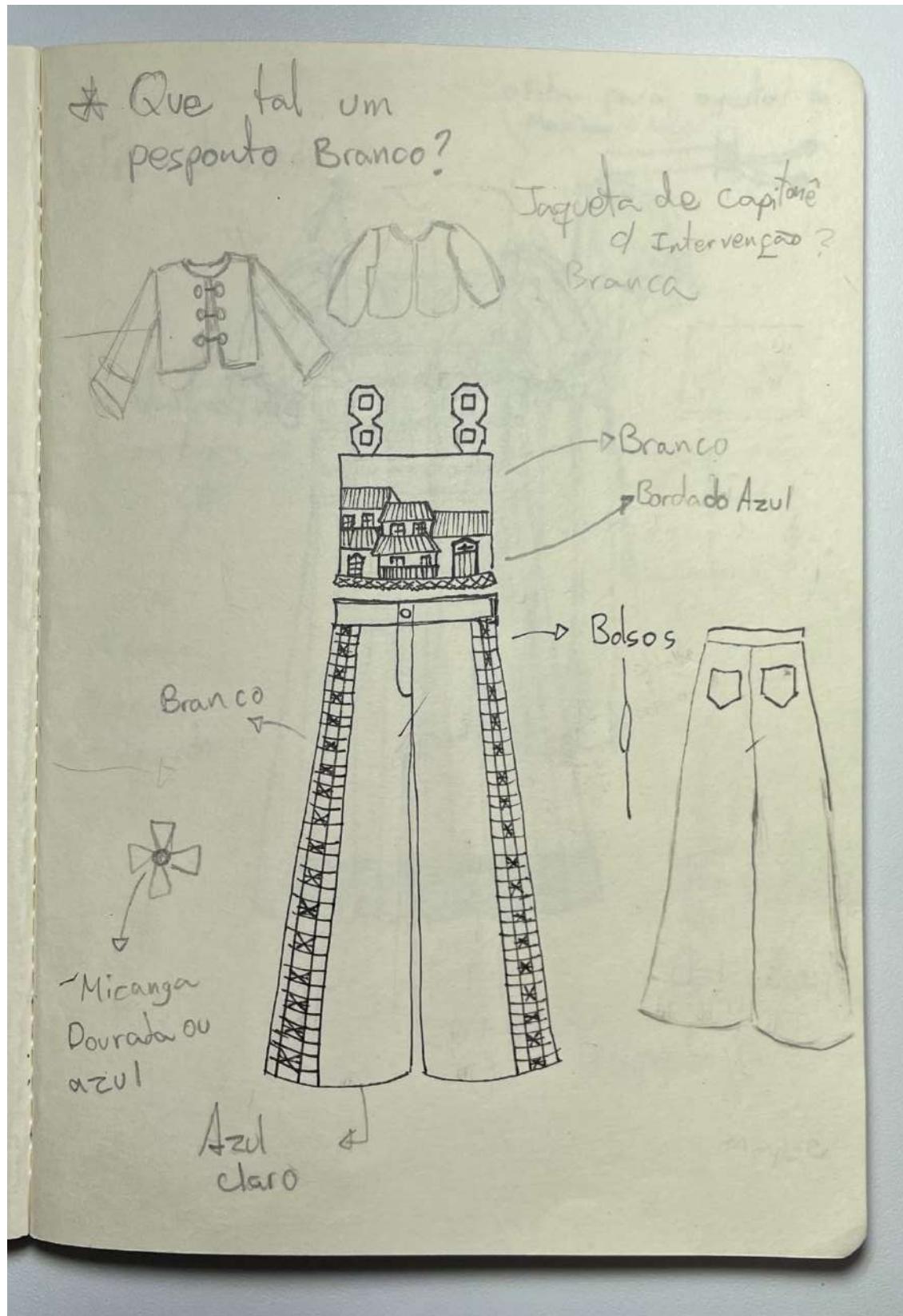
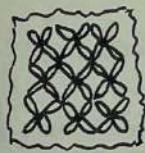


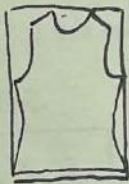
FIGURA 32
Esboço Look Casas.
Fonte: Acervo pessoal.

Esquema para a jaqueta de capitonê

- Circunscrever moldes no retângulo para calcular a área e a quantidade de tecido necessário por regra de três.



3x3cm



Intervenção no capitonê

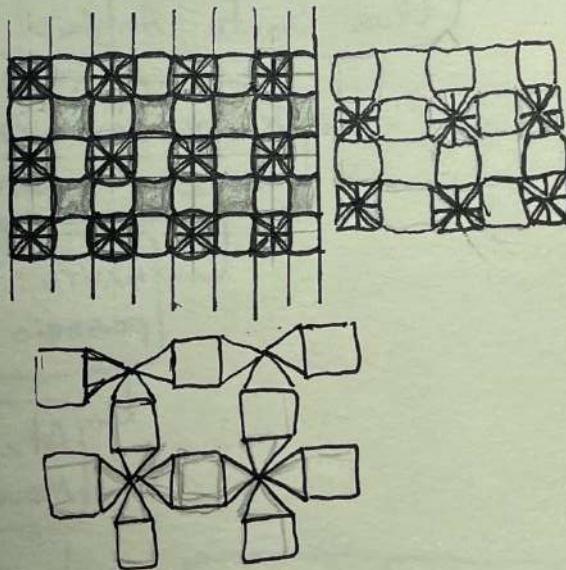
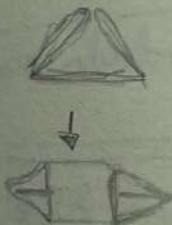


FIGURA 33

Esquema de modelagem e Intervenção do capitonê.
Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 34
Look Casas. Frente.
Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 35
Look Casas. Costas.
Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 36

Look Casas. Detalhe do bordado e bolsinha para guardar o brinquedo têxtil.

Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 37
Esboço do vestido Cidades Mineiras.
Fonte: Acervo pessoal.

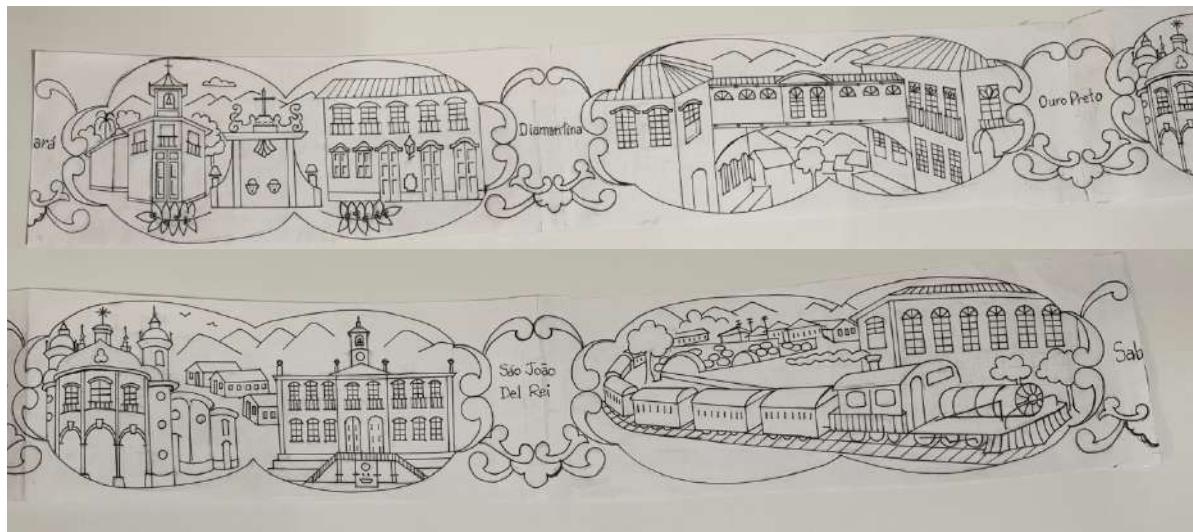


FIGURA 38

Risco para a barra do vestido Cidades Mineiras.

Fonte: Acervo pessoal.

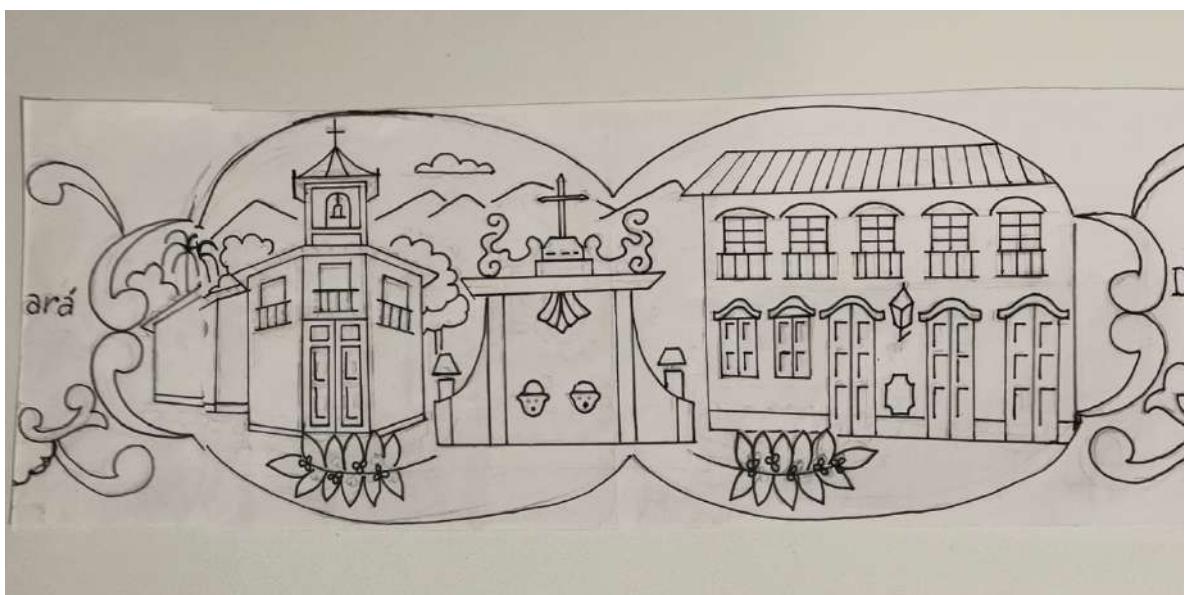


FIGURA 39
Detalhe da barra do vestido Cidades Mineiras – Sabará.
Fonte: Acervo pessoal.

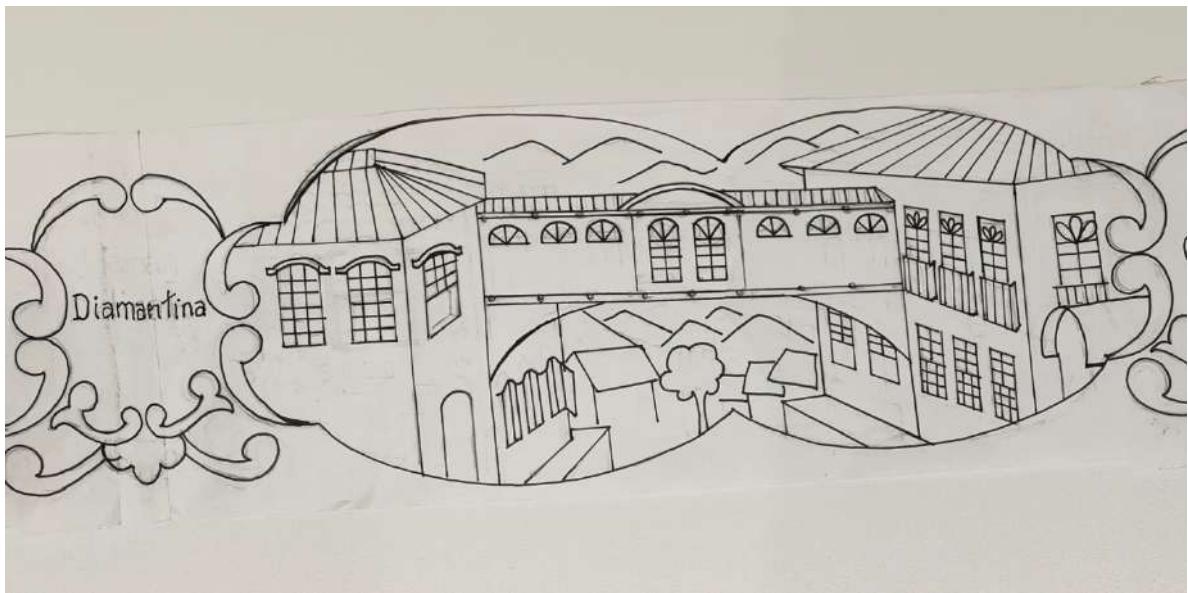


FIGURA 40

Detalhe da barra do vestido Cidades Mineiras – Diamantina.

Fonte: Acervo pessoal.

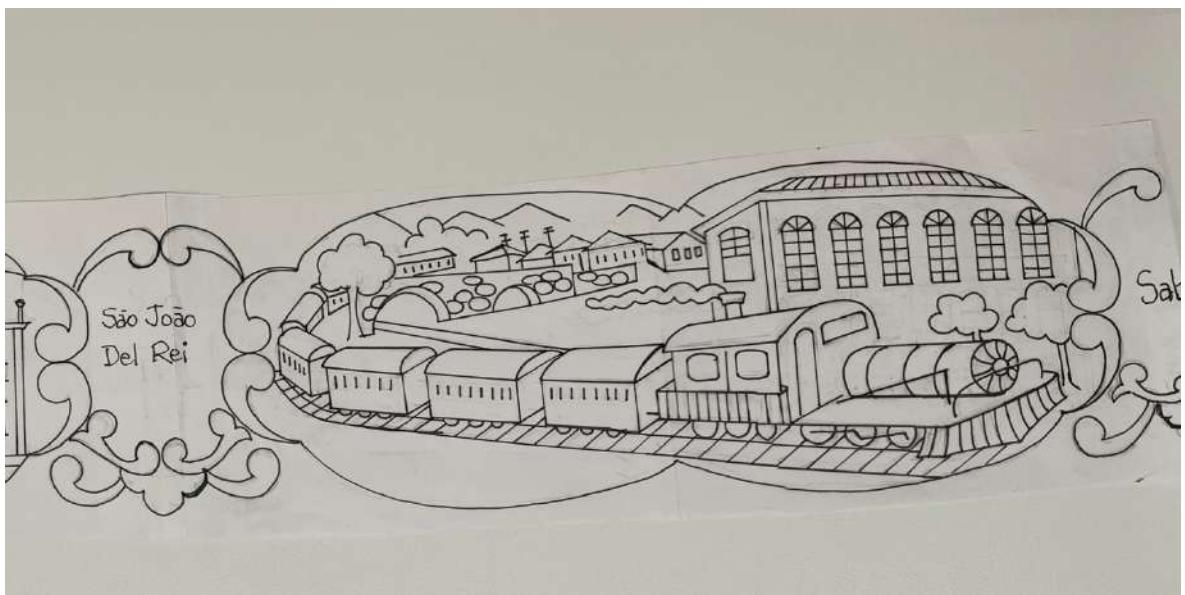


FIGURA 41

Detalhe da barra do vestido Cidades Mineiras – São João Del Rei.

Fonte: Acervo pessoal.

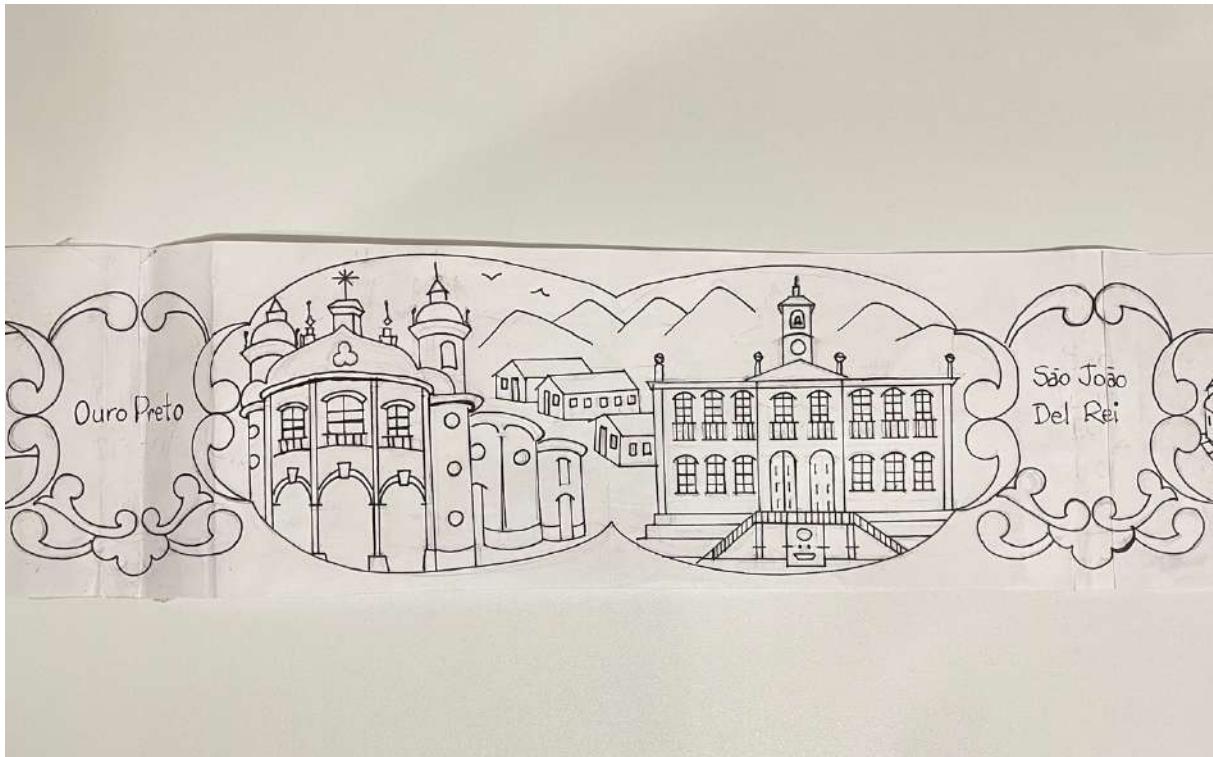


FIGURA 42
Detalhe da barra do vestido Cidades Mineiras – Ouro Preto.
Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 43

Esboço do look *Maria Fumaça*. Uso da técnica de Cross Shirring.

Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 44
Experimentação da técnica de Furrowing.
Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 45
Experimentação da técnica de Cross Shirring. Direito do tecido.
Fonte: Acervo pessoal.

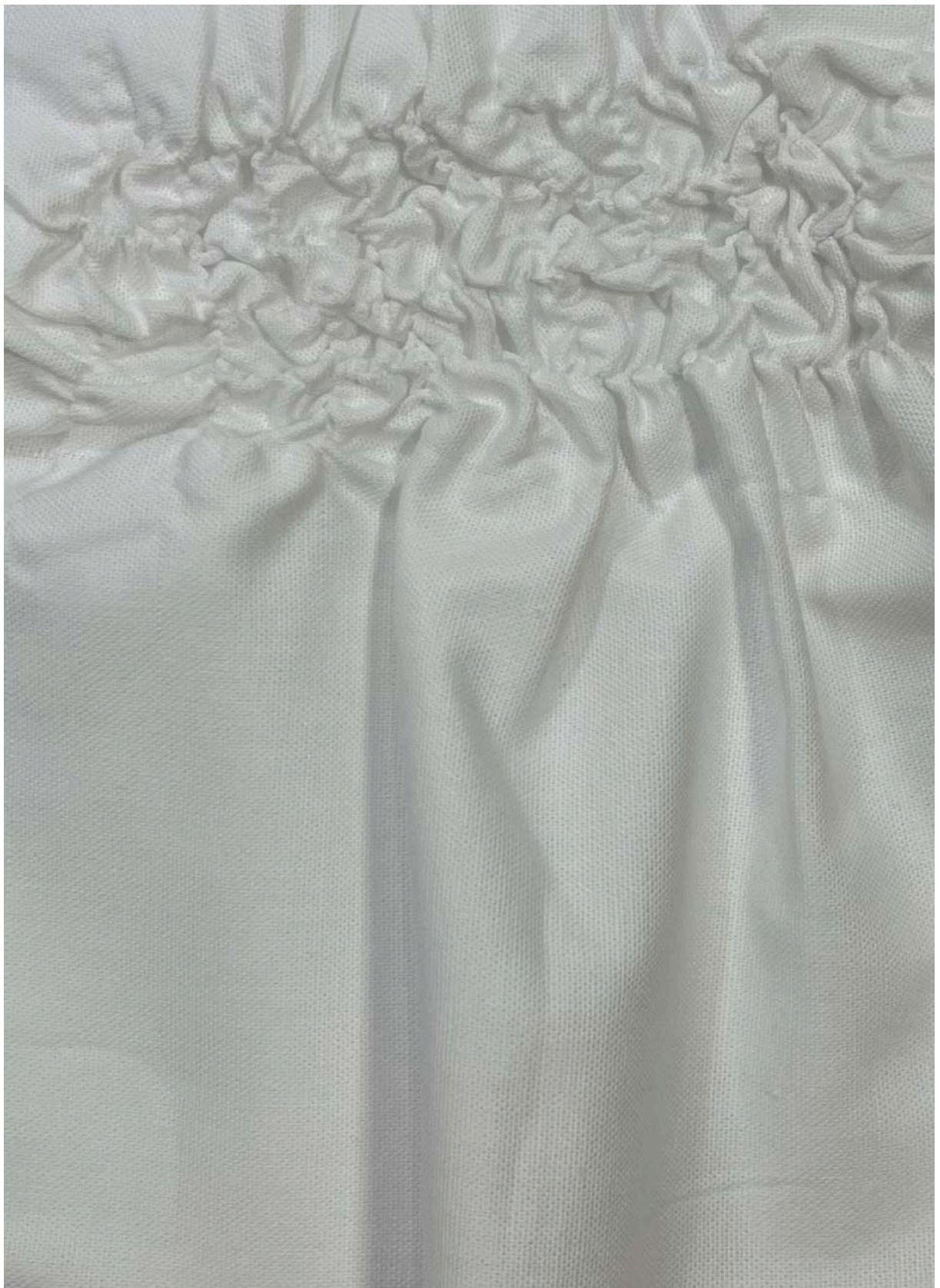


FIGURA 46
Experimentação da técnica de Cross Shirring. Avesso.
Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 47

Risco do bordado feito em impressora têxtil Mimaki TX300P-1800, 2024.

Fonte: <<https://hooklinetinker.com/products/lighthouse-complete-embroidery-kit>> Acesso em: 25/08/2024



FIGURA 48
Risco finalizado em caneta nanquim Uni Pin e mesa de luz.
Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 49

Transferência do risco para o tecido utilizando a mesa de luz e caneta apagável Pilot 0.7.
Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 50
Risco do bordado para o look Casas.
Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 51
Risco do bordado no tecido.
Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 52

Bordado Look Casas.

Fonte: Acervo pessoal.



FIGURA 53
Caneta Apagável Frixion Pilot 0.7. Risco guia para o capitonê
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 54

Vesperata em Diamantina - MG, 2010.

Foto: Bruno Lourenço

Fonte: <<https://www.flickr.com/photos/hylian/4653385393>> Acesso em: 01/03/25.



Figura 55
Feira de artesanato em Ouro Preto - MG, 2008.
Foto: Haroldo Kennedy
Fonte: <<https://www.flickr.com/photos/hylian/4653385393>> Acesso em: 01/03/25.



Figura 56

Maria Fumaça. Estação Tiradentes. Minas Gerais, 2019.

Foto: Caio Pontes.

Fonte: <<https://ar.pinterest.com/pin/113434484357352524/>> Acesso em: 01/03/25.

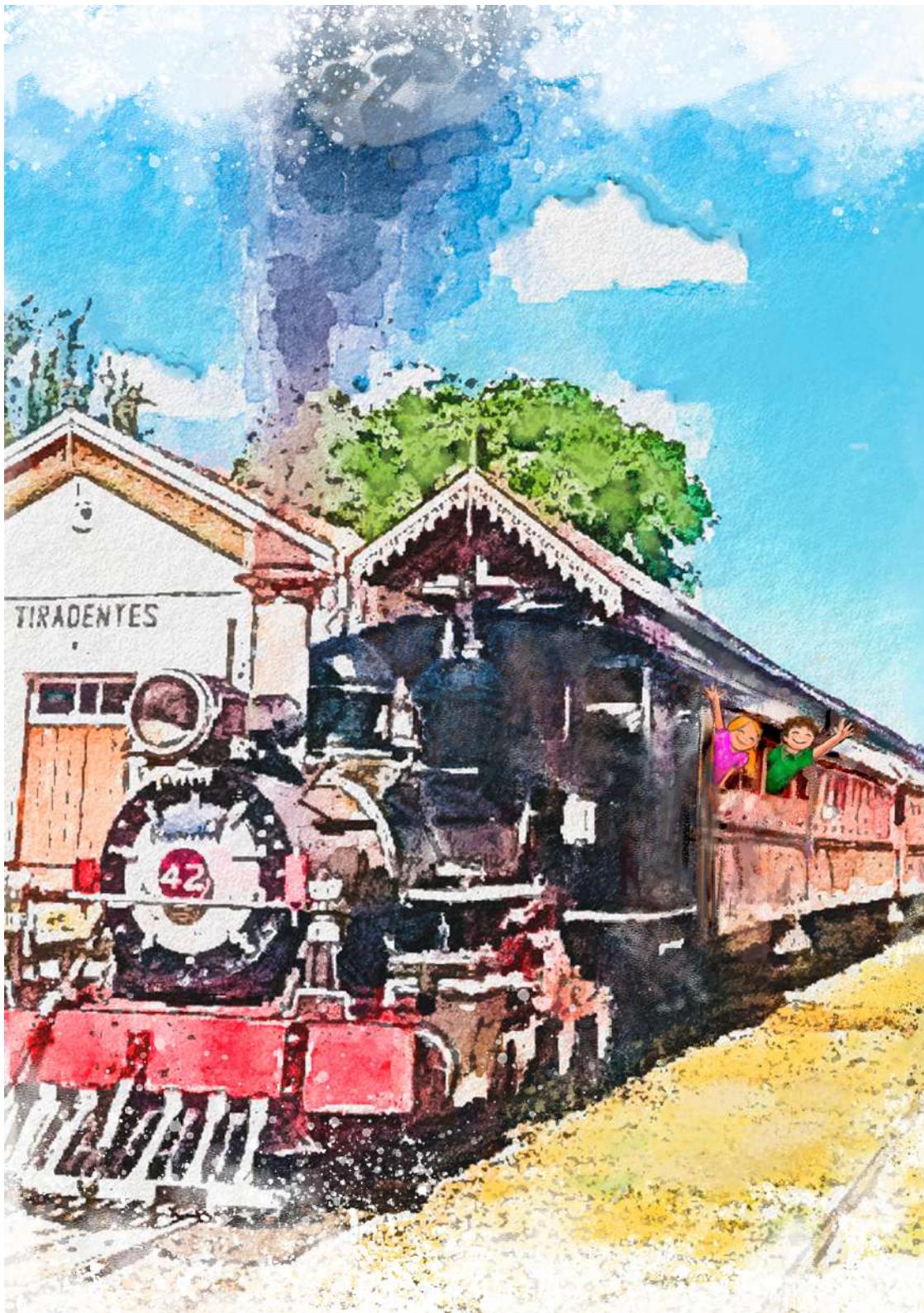


Figura 57

Ilustração do Livro Desenvolvido. As crianças passeiam na Maria Fumaça pela primeira vez em Tríduos - MG.
Ilustrador: Matheus Neilor.

Fonte: Acervo pessoal.



Figura 58

Ilustração do Livro Desenvolvido. Tia Lia leva as crianças à feira de artesanatos em Ouro Preto - MG.
Ilustrador: Matheus Neilor.

Fonte: Acervo pessoal.

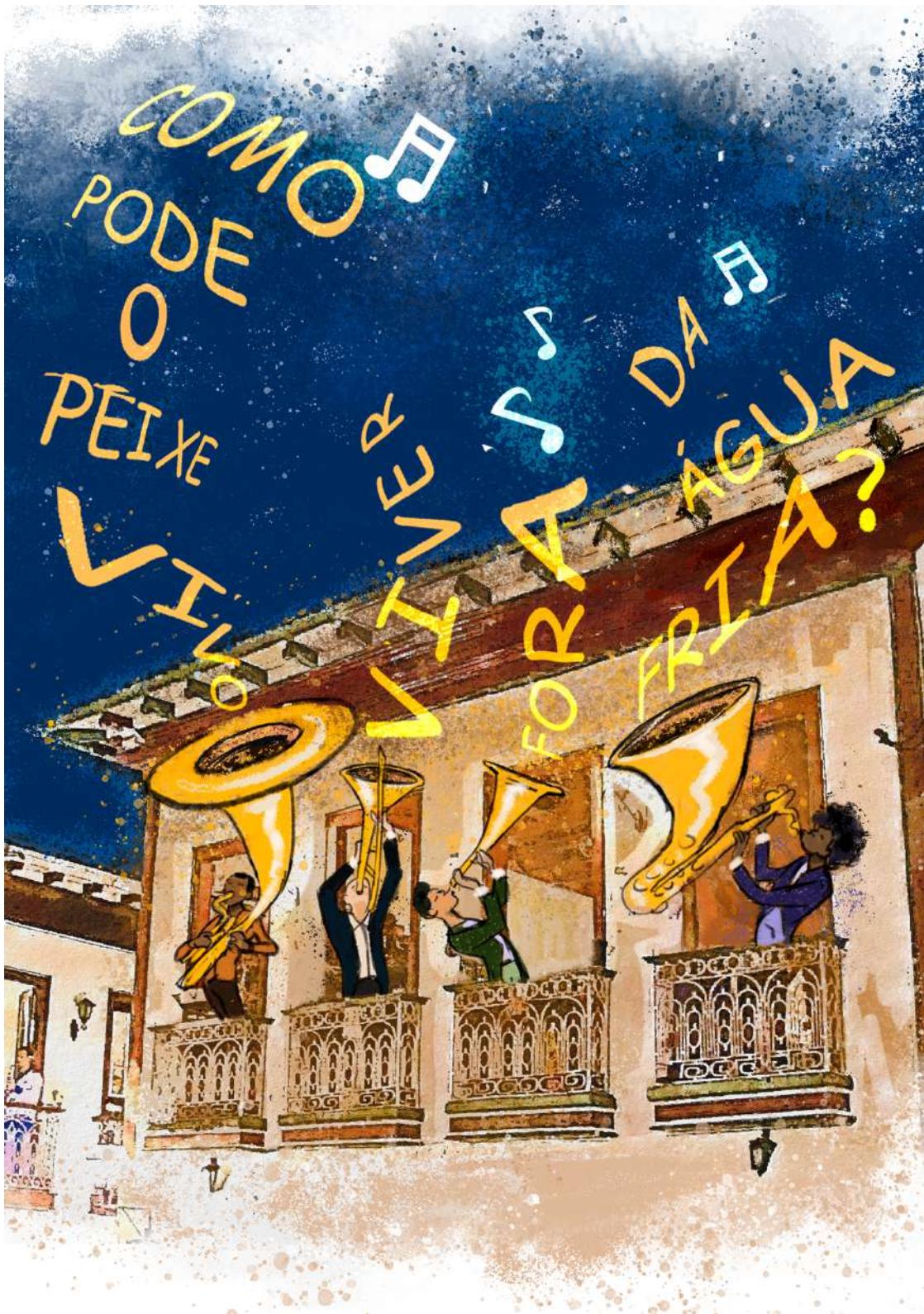


Figura 59

Ilustração do Livro Desenvolvido. Músicos tocando na Vesperata em Diamantina - MG.

Ilustrador: Matheus Neilor.

Fonte: Acervo pessoal.



Figura 60

Jogo da Velha. Peças em fuxico e bolsinha para jogar e guardar as peças. Costuras do tabuleiro feitas em máquina de costura reta com agulha dupla.

Fonte: Acervo pessoal.

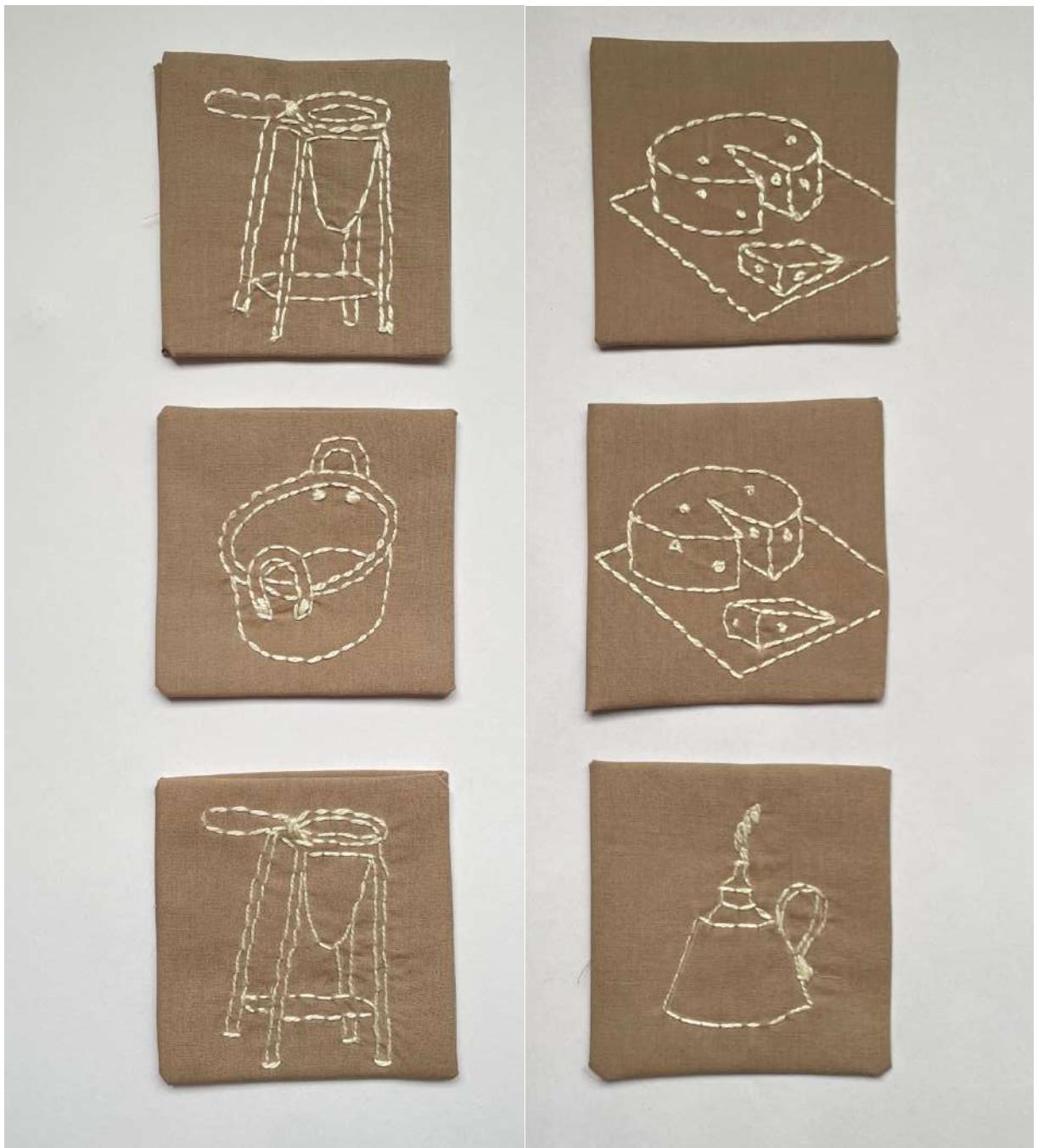


Figura 61
Jogo da Memória bordado com objetos da casa mineira.
Fonte: Acervo pessoal.

REFERÊNCIAS

- ADOBE. **Photoshop 2025** [software]. Versão 2025. São José: Adobe Systems, 2025. Disponível em: <https://www.adobe.com>. Acesso em: 3 fev. 2025.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Tradução de Antonio de P. Danesi. 2ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- BARBOSA Clesio; ASSUMPÇÃO, Patrícia Soutto Mayor. **Fazendas de Minas Raízes de Portugal**. Nova Lima: Mentoría, 2021.
- BARDI, Pietro Maria. Lembrança do Trem de Ferro. Edição especial. São Paulo: Raízes Artes Gráficas, 1983.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 2a Edição. São Paulo: Editora 34, 2009.
- BIERNATH, André. A pesquisadora que defende que temos 12 sentidos e não apenas 5. **BBC News Brasil**. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/articles/c98zee3g7gvo>> Acesso em: 14/01/2025.
- Casa mineira centenária conservada e o resgate da cerâmica saramenha. **Vênica Casa** Disponível em: <<https://youtu.be/JsoWfGMJ054>> Acesso em: 12/01/25.
- DANTAS, Tate. Alphabeto apresenta Histórias de Vestir, clube de assinatura de livros. **Passeios Kids**. 2023. Disponível em: <<https://passeioskids.com/clube-de-assinatura-de-livros-da-alphabets-passeios-kids/>> Acesso em: 27/01/2025.
- É possível evitar a perda de memória e o declínio cognitivo?. **Drauzio Varella**. Disponível em: <https://youtu.be/3VbhuAkqSy8?list=TLPOQMDEwMjIwMjVYXgju1JW52A> Acesso em: 30/01/25.
- FRANÇA, Júnia Lessa; VASCONCELLOS, Ana Cristina de. **Manual para normalização de publicações técnico-científicas**. 10ª Edição. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2019.
- GONÇALVES, Tatiana Fecchio; DIAS, Adriana Rodrigues. **Entre linhas, formas e cores: arte na escola**. Campinas: Papirus, 2010.
- Instituto Terrazul de Cultura, Comunicação e Meio Ambiente. **Jequitinhonha: a riqueza de um vale**. Belo Horizonte: Instituto Terrazul, 2006.
- KLEIN, Ana Maria Aparecida De Carvalho. A Importância da Leitura para o Desenvolvimento Infantil. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 03, Ed. 08, Vol. 11, pp. 81-96, Agosto de 2018. ISSN:2448-0959. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/importancia-da-leitura>> Acesso em: 16/10/2023.
- Leitura: como a prática estimula o desenvolvimento das crianças e auxilia no estresse em meio à pandemia. **Fundação Abrinq**. Disponível em: <<https://www.fadc.org.br/noticias/a-importancia-da-leitura-para-o-desenvolvimento-das-criancas>> Acesso em: 05/08/2024.

MARTINS, Alejandra. Temos 7 sentidos - e os 5 mais conhecidos são os menos importantes.

BBC News Mundo. Disponível em:

<<https://www.bbc.com/portuguese/articles/cxx79170863o>> Acesso em: 14/01/2025.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Editora Cultrix Ltda., 1964.

MEMORABILIA. In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Dicionário Online. 2008-2025. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/memorabilia>> Acesso em: 14/01/2025.

OMO e Hering Kids criam parceria e comunicam ‘Contos de Etiqueta’

Grandes Nomes da Propaganda. 2015. Disponível em: <<https://grandesnomesdapropaganda.com.br/anunciantes/omo-e-hering-kids-criam-parceria-e-comunicam-contos-de-etiqueta/>> Acesso em: 27/01/2025.

Palestra | A paisagem como identidade andina com Milena Acha. **Casa Museu.** Disponível em:<<https://youtu.be/gykORci5Jn0>> Acesso em: 10/01/25.

PEREIRA, Cristina; CAVALHERO, José; SZPIGEL, Marisa. **ENTREARTES:** oficina do Escola que Vale. São Paulo: CEDAC, 2008.

PEREIRA, Livia Marsari; MENEZES, Marizilda dos Santos. O design inserido no vestuário infantil: um estudo sobre as roupas com conceitos lúdicos de aprendizagem. **Educação Gráfica/UNESP.** Bauru. V. 17, Nº. 01ISSN 2179-7374, p. 132-152. Ano 2013. Disponível em: <<https://www.educacaografica.inf.br/artigos/o-design-inserido-no-vestuario-infantil-um-estudo-sobre-as-roupas-com-conceitos-ludicos-de-aprendizagem>> Acesso em: 04/08/2024.

QNI PAIN. **Qni Pain [aplicativo].** Versão 2.0. Desenvolvedor: Qni Software. São Paulo: Qni Software, 2025. Disponível em: <https://www.qnipain.com>. Acesso em: 3 fev. 2025.

Roteiro das cidades históricas de Minas Gerais. Editora DLO, 2007

SANCHES, Maria Celeste de Fátima. **O projeto do intangível na formação de designers de moda:** repensando as estratégias metodológicas para a sintaxe da forma na prática. 2016. 268 p. Tese (Doutorado em Arquitetura) – FAUUSP, São Paulo / Universidade Politécnica de Valência, Valência (Cotutela Internacional Brasil- Espanha). Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-16022017-094603/publico/mariaceleste.pdf>> Acesso em: 15/12/2023.

Sobre a Casa da Glória. **IGC UFMG.** Disponível em: <<https://www.igc.ufmg.br/casa-da-gloria/sobre-a-casa-da-gloria/>> Acesso em: 27/01/2025.

STALLYBRASS, Peter **O casaco de Marx:** roupa memória e dor. 3ª Edição. Belo Horizonte: autêntica, 2007.

Tourism Guide – Estrada Real – **Brasil History, Culture and Adventure.** Empresa das artes, 2006.

WOLFF, Colette. **The art of Manipulating Fabric.** Wisconsin: Krause Craft, 1996.

ZAIA, Lia Leme. A construção do real na criança: a função dos jogos e das brincadeiras. **Scheme – Revista de Estudos e Pesquisas em Ensino de Filosofia**, Marília: UNESP, v. 1, n. 1, p. 33-45, 2008. Disponível em: <<https://www.marilia.unesp.br/Home/RevistasEletronicas/Scheme/Vol01Num01-Artigo03.pdf>>. Acesso em: 27/01/2025.