

SHIPIBO: RELATO DE EXPERIÊNCIA DO DESENVOLVIMENTO DE UMA COLEÇÃO COM USO DE FABRICAÇÃO DIGITAL ASSOCIADA ÀS TIPOLOGIAS ARTESANAIS

*Shipibo: Development Experience Report of a Digital Manufacturing Collection
Associated with Handmade Typologies*

Bastos, Victoria Fernandez; Ms; Centro Universitário de João Pessoa,
vickfb@gmail.com¹

Sales, Gabriela Maroja Jales de; Ms; Centro Universitário de João Pessoa,
gabrielamaroja@yahoo.com.br²

Fernandes, Elyenai Gileno Onias; Centro Universitário de João Pessoa,
elyenaifernandes@hotmail.com³

Santos, Bruna Alves Nunes; Centro Universitário de João Pessoa,
brunaa_128@hotmail.com⁴

Araújo, Meguy Magalhães Ávila de; Centro Universitário de João Pessoa,
meguy.magalhaes@gmail.com⁵

Resumo: Este artigo tem por objetivo fazer o relato da experiência da criação da coleção "Shipibo Artesania Digital", inspirada em uma tribo peruana, submetida ao Concurso dos Novos no Dragão Fashion Brasil 2017. Para o desenvolvimento da coleção foram utilizados processos considerados por vezes tão dicotômicos como as tecnologias de fabricação digital e as tipologias artesanais, que desafiou a equipe participante.

Palavras chave: Fabricação Digital; Produção Artesanal; Corte a Laser; Impressão 3D

Abstract: This article has the objective of report the creation experience of the Fashion Collection "Shipibo Artesania Digital" (Shipibo, digital handicraft), inspired by a Peruvian tribe, submitted to the Newest category at the Dragon Fashion Brasil 2017 Contest. To develop the collection, there were used processes that are sometimes considered as dichotomous as the Digital Manufacturing Technologies and the Handmade Typologies, which was a challenge to the group.

Keywords: Digital Fabrication; Handmade; Laser cut; 3D printing

¹ Mestre em Design pela UFPE (2014), graduada em Design de Moda pela FBV (2008), possui capacitação em educação de excelência *Developing Excellence in Skills* em Hamk, na Finlândia (2014). Co-fundadora do Fab Lab Recife e atualmente coordena o curso de Design de Moda no Centro Universitário de João Pessoa – UNIPÊ.

² Mestre em Sociologia pela UFPB, graduada em Design Gráfico pela Estácio e Pedagogia pela UFPB, especialista em Cultura de Moda pela UAM, atualmente é docente do curso de Design de Moda e coordenadora da pós-graduação em Produção de Moda e Styling do Centro Universitário de João Pessoa (Unipê).

³ Colaborador: Graduando em Design de Moda pelo Centro Universitário de João Pessoa.

⁴ Colaborador: Graduando em Design de Moda pelo Centro Universitário de João Pessoa.

⁵ Colaborador: Graduando em Design de Moda pelo Centro Universitário de João Pessoa.

Introdução

A tecnologia a muito vem trazendo diversos impactos as diferentes áreas do conhecimento, pois a cada dia novos recursos, novos softwares e novos estudos são lançados, com a promessa de melhorias para a produtividade e qualidade de vida do ser humano. Especificamente no design e na moda, a tecnologia tem proporcionado enormes mudanças no modo de produção e mesmo na forma como as roupas e acessórios podem servir ao homem, para além das quatro funções básicas da roupa como: utilidade, decência, indecência e ornamentação. A exemplo disto estão os *wearables*⁶, que trazem um novo conceito à função de utilidade, indo além da proteção de intempéries, as roupas e acessórios carregados de tecnologias apresentam novas funções associadas ao bem-estar e ao alcance de novas possibilidades para um melhor desempenho do corpo humano.

Dentro destas possibilidades, é natural que a tecnologia e a fabricação digital causem fascínio e ao mesmo tempo, temor. Chips, tecidos inteligentes, *gadgets*⁷, fazem parte da moda atual e causam furor nos ávidos por novidades. Porém, há aqueles que discursam a favor do resgate do artesanal, alegando que as novas tecnologias farão desaparecer as memórias das antigas técnicas manuais, extinguindo assim aspectos da cultura material.

Dentro deste contexto de resgate do artesanal, o evento cearense Dragão Fashion Brasil, tem a proposta de promover o maior evento de moda autoral do país, apresentando desfiles de estilistas já consolidados no mercado, novos talentos profissionais e novos talentos amadores, estes últimos oriundos dos cursos de design de moda de todo o território nacional. O desfile dos Novos DFB deixa claro o incentivo ao uso de técnicas manuais, quando em seu edital exige que a coleção tenha intervenções têxteis a partir de tipologias artesanais.

Este artigo se propõe a fazer um relato da experiência da participação de um grupo de alunos no evento, em que as intervenções têxteis artesanais foram associadas às intervenções oriundas das tecnologias de fabricação digital como a impressão 3D e o corte a laser, com a proposta de mostrar que a união destas

⁶ *Wearable*: consistem em coisas que podem ser usadas, como roupas ou óculos, que contenham tecnologias computacionais ou que podem se conectar à Internet. Fonte:

<<http://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/wearable>>

⁷ *Gadgets*: Pequeno dispositivo ou máquina com um propósito específico. Fonte:

<<http://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/gadget?q=Gadgets%3A>>

técnicas tão distintas é possível para a criação de uma coleção original e contemporânea, desmistificando a ideia de que apenas o artesanal pode ser pensado como forma de criação autoral e também mostrando que o tecnológico pode ganhar ares de exclusividade com um processo criativo bem embasado, resultando em uma excelente troca.

Dragão Fashion Brasil: concurso dos novos

Criado em 1999, em Fortaleza - CE, o Dragão Fashion Brasil (doravante chamado DFB) é um dos mais perenes eventos de moda do país cuja principal missão, segundo seus idealizadores, é servir como plataforma de lançamento para estilistas e marcas comprometidas, assim como novos talentos, com uma abordagem mais autoral da moda (CAMELO; COSTA, 2016).

Considerado pelos idealizadores como o maior encontro da moda autoral da América Latina o DFB em 2017 celebrou dezoito anos promovendo a disseminação de novos talentos e a convergência entre entidades formadoras e toda a cadeia produtiva do *trade* da moda. O principal objetivo do DFB é possibilitar que instituições de ensino de moda e design tenham acesso a uma plataforma de vivência e exposição das potencialidades de seus corpos discentes. De acordo com o edital apresentado pela equipe da produção do Dragão Fashion Brasil para o Concurso dos Novos 2017 a participação foi exclusiva para alunos de ensino superior ou técnico em Design de Moda, Estilismo ou afins.

Cada instituição pôde inscrever apenas uma equipe de no máximo seis alunos e mínimo de quatro participantes, cujas funções foram divididas em três eixos: Estilo (Criação e Pesquisa), Desenvolvimento de Produto (Modelagem e Montagem) e *Styling*/Produção de Moda. A equipe selecionada pelo Centro Universitário de João Pessoa – UNIPÊ, foi composta pelos alunos: Bruna Alves Nunes Santos (monitora do componente curricular de desenho de observação e integrante do projeto de pesquisa: Fabricação Digital + Moda); Elyenai Gileno Onias Fernandes (monitor do componente curricular *moulage* e integrante dos projetos de pesquisa: Fabricação Digital + Moda e Economia Criativa – Plano de Gestão em Moda); Giulia de Brito Lima Lins; Maria Imélida do Nascimento

Pessoa e Meguy Magalhães Ávila de Araújo (monitora do componente curricular de desenho técnico de moda), sob a orientação das professoras Gabriela Maroja e Victoria Fernandez.

Conforme o edital, os participantes tiveram que atender alguns requisitos como: eleger um ou mais aspectos referentes ao Peru, como fonte clara de inspiração, devidamente fundamentada; desenvolver a coleção-cápsula, adaptando o tema e seus desdobramentos a demandas da contemporaneidade, como design, modelagem e discurso; aplicar, obrigatoriamente, intervenções têxteis que utilizem tipologias artesanais (brasileiras, ou não) em todos os looks apresentados. Além da preocupação com o principal critério do Concurso – a adequação restrita ao tema - devendo se preocupar com a reprodutibilidade em escala industrial de, pelo menos, uma das peças da coleção-cápsula apresentada, observando sua coerência com o conjunto (CONCURSO DOS NOVOS, 2017).

O concurso possui duas etapas, a primeira é composta pela avaliação do projeto e de um look completo enviado para a comissão do evento. Nesta etapa são considerados os seguintes critérios de avaliação para a classificação dos oito finalistas:

- I. Adequação às normas técnicas do Projeto (impresso) e 1 (um) Look Completo, composto por Peça (s)-Piloto e Acessórios;
- II. Tema/Conceito;
- III. Criatividade dos looks;
- IV. Coerência com o tema proposto;
- V. Qualidade da Peça-Piloto (Modelagem, caimento e acabamento) (CONCURSO DOS NOVOS, 2017).

Para a segunda etapa as equipes apresentaram a coleção-capsula com oito looks completos no desfile realizado durante o evento Dragão Fashion, durante o desfile uma comissão de jurados avalia as coleções considerando os seguintes critérios: “I. Coerência com o tema proposto; II. Criatividade; III. Cartela de cores e tecidos; IV. *Styling*/Edição/Produção de Moda; V. Qualidade do produto final – Modelagem e Montagem.” A expectativa do Concurso dos Novos 2017 era de que as equipes participantes elaborassem uma coleção-cápsula, com plena coerência conceitual entre as peças apresentadas, o conjunto total apresentado, portanto, tem peso extra na avaliação final da banca (CONCURSO DOS NOVOS, 2017). Nesta edição do concurso 36 instituições de todo o Brasil encaminharam projetos, apenas oito foram

selecionados para a segunda etapa e três foram premiadas durante o evento, sendo o Centro Universitário de João Pessoa vencedor em 1º lugar.

Neste ano de 2017, o tema do Concurso dos Novos fez uma homenagem ao Peru e a seus aspectos humanos e históricos. Pois as tradições têxteis peruanas se mantêm há 5.000 anos, os povos incas consideravam a lã da alpaca a vestimenta dos deuses - a fibra obtida a partir desse animal era a principal matéria-prima para a fabricação de roupas e hoje, continua mantendo sua importância, uma vez que mais de 80% da produção mundial de alpaca é concentrada no Peru, que compete nos mercados internacionais com fibras requintadas, como *cashmere* e *mohair*. A indústria têxtil da alpaca representa 2% do PIB do país. Sendo assim, com base no tema central, o concurso definiu como tema obrigatório para todas as equipes participantes: “Peru – Alma Latina” ancestralidade cultural, presente têxtil e futuro inovador da moda autoral (CONCURSO DOS NOVOS, 2017).

A coleção submetida ao Concurso dos Novos pelos alunos do UNIPÊ se chamou “*Shipibo: Artesania Digital*”, os alunos utilizaram como referencial conceitual e estético para o desenvolvimento da coleção a tribo *Shipibo*⁸ da mística Amazônia Peruana (localizada na região da Pucallpa). A tribo realiza seus rituais xamânicos regados à chá do cipó *ayahuasca*, planta alucinógena e que, segundo a tradição dos índios locais, sagrada e também veículo de conexão com a *Pachamama* (do quéchua significa “Mãe Terra”). As cosmovisões provenientes da ingestão dessa bebida, “mágica” e controversa aos mais céticos, resulta às índias Shipibo habilidades ímpares para bordarem motivos geométricos e labirínticos, dando significado às suas experiências xamânicas e elaborando peças têxteis da mais pura produção artesanal: o chamado *kené*.

⁸ Fonte: Caminha Xamânico disponível em <<http://www.xamanismo.com/universo%20xamanico/pachamama/>> Acesso em 06/04/2017.

Figura 1: Painel de Inspiração para o desenvolvimento da coleção



Fonte: desenvolvido pela equipe

Ao longo do tempo as jovens da tribo vêm perdendo o interesse pela produção artesanal do *kené*, tendo em vista as consequências da globalização e gradativa perda das tradições mais primitivas que acompanhamos atualmente, portanto, os alunos optaram por fazer um resgate e releitura dessas tradições e buscaram na união entre as tipologias artesanais e as tecnologias de fabricação digital o suporte para “preservar” essa herança sagrada do bordado oriundos das cosmovisões. Daí surgiu a coleção “*Shipibo: Artesania Digital*”, fruto da percepção do valor na diversidade, da simbiose entre o místico e o tecnológico, da busca respeitosa em continuar a produção do *kené*, seja nas máquinas rápidas de corte a laser, ou nos filamentos da impressão 3D.

Fabricação Digital como Diferencial no Desenvolvimento da Coleção

A introdução das primeiras máquinas no final do século XVIII e início do século XIX proporcionou o potencial técnico capaz de repetir padrões e produzir peças uniformes. A busca pela mecanização e automação tornou-se, no período, a meta mais importante a ser alcançada, muitos pensadores como

Karl Marx, refletiam sobre a divisão do trabalho, pois acreditavam que a automação retiraria os trabalhadores do mercado. (CARDOSO, 2008)

Por incrível que pareça esse pensamento atravessou o século e até os dias de hoje quando falamos em fabricação digital, algumas pessoas reagem de forma negativa e levantam o mesmo questionamento de 1800, se a fabricação digital irá sobrepor-se ao artesanal, ou se seremos substituídos por máquinas. Assim como aconteceu no final do século XIX, a mecanização demorou a acontecer e mesmo assim nem todas as indústrias seguiram o ritmo. Como relata Cardoso (2008):

Quem lucrava de fato com a mecanização era a categoria incipiente dos designers. À medida que a produção se mecanizava em alguns setores, o valor monetário do projeto seguia tornando-se ainda mais explícito (CARDOSO, 2008, p.29).

Nesse contexto o valor do projeto do designer passa a ser reconhecido e gerar lucro para as empresas. Mas por outro lado “a facilidade de reprodução mecânica logo gerou um novo problema para o fabricante: a pirataria”. Acreditava-se que se o projeto não fosse exclusivo, a falta de intervenção artesanal permitia que qualquer pessoa reproduzisse o projeto (CARDOSO, 2008, p.29).

O movimento *Arts and Crafts* liderado por William Morris no início do século XX, tinha por filosofia a recuperação dos valores tradicionais e não se opondo ao uso de máquinas, tendia a resistir ao ritmo, velocidade e produção em massa do processo industrial (CARDOSO, 2008). Com base nessa reflexão entendemos que a fabricação digital não se propõe a se sobrepor aos modelos artesanais ou tradicionais de produção, compreende-se que pode vir a auxiliar tanto na criação quanto na produção, proporcionando novas possibilidades que não são alcançadas através de processos manuais (BASTOS, 2014). Desta forma, unir dois processos tão distintos quanto o digital e o manual, pode ser um verdadeiro desafio, porque ao mesmo tempo em que um processo manual é lento e único, o digital é visto como algo passível de reprodução em larga escala e de fácil cópia. Porém, o tecnológico ainda causa fascínio no homem, assim como cada vez mais o artesanal chama a atenção daqueles que perderam as memórias de ofício. Desta forma, a união de ambos remete à bricolagem pós-moderna.

Entendendo o contexto apresentado e para atender as exigências do edital do concurso, a conexão entre as tipologias artesanais e a fabricação digital se deu na criação de uma superfície têxtil desenvolvida a partir da experimentação manual com a sobreposição de fios de algodão sobre o tule e posteriormente costurado, o tecido autoral denominado pela equipe como “Tule *Pachamama*” foi projetado de forma que apresentasse uma textura de lã, tão característica do Peru, porém, sem ser de origem animal.

Figura 2: Tule *Pachamama*



Fonte: Concurso dos Novos <<http://www.dfhouse.com.br/gallery/concurso-dos-novos/>>

Além do “tule *pachamama*” foram criados acessórios utilizando a técnica de macramê com cadarços de algodão, que remetem a estrutura do cipó *ayahuasca*, mesclado com peças de acrílico recortadas a laser, propondo o aspecto mais rústico e artesanal da coleção. Para o desenvolvimento das peças da coleção foram utilizados métodos manuais e tradicionais de desenho, modelagem, corte e montagem.

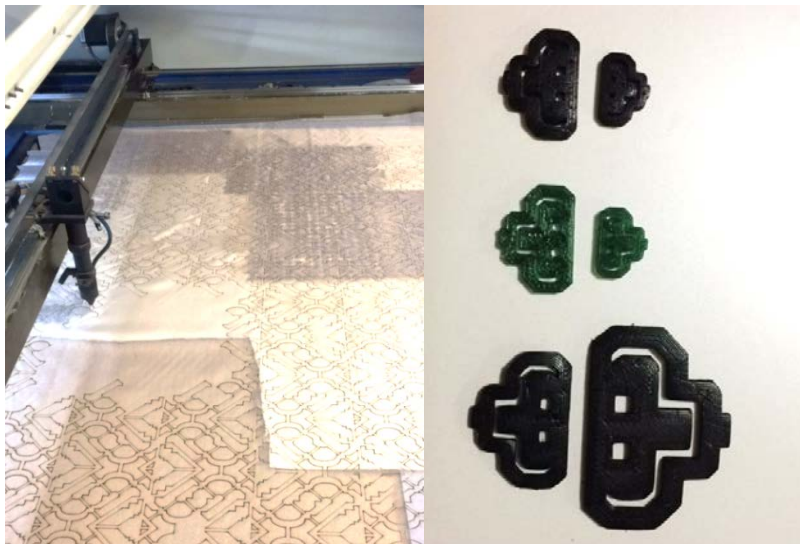
Figura 3: Acessórios da coleção Shipibo



Fonte: Concurso dos Novos <<http://www.dfhouse.com.br/gallery/concurso-dos-novos/>>

Para evidenciar a sagrada *pachamama*, elemento central da coleção, foi desenvolvida uma padronagem exclusiva que remete aos bordados geométricos criados pela tribo *Shipibo* e presentes no *kené*, essa padronagem serviu de suporte para o corte a laser nos tecidos e para a impressão 3D dos aviamentos. Os tecidos utilizados para o corte a laser foram a organza e o cetim bucol italiano (nome fantasia).

Figura 4: Corte a Laser no Tecido e Botões impressos em 3D



Fonte: desenvolvido pela equipe

Para a estrutura da coleção foi proposta a desconstrução da alfaiataria, propondo o frescor da contemporaneidade dando nova significância ao vestir,

os tons terrosos são uma ode à “Mãe Terra”, assim como os tons rosados, a sensualidade das transparências, que fecha o ciclo da vida.

Figura 5: Prancha única coleção-capsula



Fonte: desenvolvido pela equipe

No que se refere ao processo de produção da coleção os alunos participantes encontraram desafios, desde a maneira como seria recortado o tema, até a modelagem 3D dos acessórios. A busca por um recorte que não deixasse tão literal e que também apresentasse clara a referência ao Peru e sua cultura surgiu como a primeira prioridade do até então projeto. Com o tema já escolhido (Tribo peruana *Shipibo* e sua tradição têxtil), a pesquisa de materiais realizada de forma minuciosa, assim como criterioso método de geração de alternativas, foi dando forma à coleção e já ditando como ela iria se comportar. Devido à escolha pelas tecnologias de fabricação digital, a equipe se viu novamente desafiada, uma vez que a grade curricular não oferece técnicas de modelagem 3D, nem técnicas de recortes a laser. Assim, o estudo dos softwares *SketchUp* (para 3D) e *Adobe Illustrator* (para vetorização dos recortes) se fez necessário, mesmo com a limitação de tempo para testes de projeto e materiais, por exemplo, visto que existe prazo para a submissão e também as atividades inerentes aos estudantes de um curso superior.

Os vários testes e a experimentação exaustivas renderam a criação de um têxtil artesanal totalmente novo para os alunos e impregnado de significados, contrastando com o processo artesanal do têxtil, foi desenvolvida a partir da padronagem surgida no processo criativo, cortes feitos a laser nos tecidos, utilizando *softwares* de construção vetorial. Um dos grandes desafios, também, foi o desenvolvimento dos botões para serem impressos em 3D, mas que também foram concretizados após várias experimentações.

A coleção-cápsula de oito looks enviada respondeu às exigências da comissão julgadora, assim como sua harmonia das cores, da estética desenvolvida e sua ligação com o tema, o que resultou na sua classificação na primeira etapa dentre as oito melhores coleções e, posteriormente, na conquista do 1º lugar do concurso.

Considerações Finais

Acreditamos que a participação dos alunos no Concurso dos Novos do DFB2017, além de oportunizar a apresentação da coleção-cápsula em um desfile e o reconhecimento pela qualidade do trabalho desenvolvido com a premiação máxima no concurso, trouxe principalmente aos alunos participantes a possibilidade de aplicar as teorias e vivenciar as práticas desenvolvidas durante o curso de Design de Moda do Centro Universitário de João Pessoa. Nesse contexto, os alunos tiveram acesso livre a todas as salas de projeto e ateliês de costura e modelagem que serviram como alicerce para a criação, porém, foi no “Lab Criativo”, laboratório de prototipagem e fabricação digital recém-implantado na IES que surgiu o diferencial da coleção.

Sabemos que atualmente o ensino de um modo geral segue a lógica industrial de linha de produção, não compreendendo o erro e desfavorecendo a experimentação, que é o ponto forte para a inovação. Por essa razão entendemos o quão é importante evidenciar as possibilidades permitidas pela fabricação digital, tornando o conhecimento e a tecnologia mais acessíveis. Porém o fato da tecnologia existir não fará por si só com que os estudantes se aproximem e façam uso dela, cabe refletir de que forma atrair os discentes a utilizarem a tecnologia para produção de produtos e artefatos inovadores, que

supram as demandas locais, com responsabilidade e preocupação com o ambiente. Por outro lado, aonde a junção de processos artesanais e a disseminação das tecnologias de fabricação digital irão nos levar, ou que consequências vão gerar não sabemos ainda, mas o que podemos afirmar é que esse conceito propõe uma quebra de paradigma sem precedentes atingindo nossa organização social desde a base.

Acredita-se que a falta de acesso à tecnologia crie o distanciamento entre a moda e fabricação digital. Mas é a partir de experiências, como a relatada neste artigo, que acreditamos que talvez uma forma de diminuir este distanciamento da área da moda com as novas tecnologias, seja incluir práticas que promovam a experimentação e a utilização da fabricação digital e assim poder capacitar os profissionais para suprir a demanda existente nesta área que vem sendo atendida por profissionais de outras áreas, como por exemplo, da arquitetura, engenharias e tecnologia da informação. Porque mais do que o avanço tecnológico, é necessário fomentar ambientes socioculturais propícios à inovação.

Referências

BASTOS, Victoria F. **Moda e fabricação digital em um contexto fablab:**

Equipamentos, métodos e processos para o desenvolvimento de produtos.

Recife. UFPE. 2014. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de

Pernambuco, 2014. (p. 67).

CAMELO, Priscila Medeiros; COSTA, Ewerton Reubens Coelho. Semanas de moda e o turismo de eventos no Brasil. **Revista Rosa dos Ventos – Turismo e Hospitalidade**, 8(III), pp. 301-310, jul-set, 2016.

CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução à História do Design**. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2008.

CONCURSO DOS NOVOS Edital DFB2017, Fortaleza, 2017. Disponível em: <<http://dfhouse.com.br/vibes/edital-concurso-dos-novos>>. Acesso em 03 abr. 2017

DRAGÃO FASHION. Fortaleza, 2017. Disponível em: <<http://www.dfhouse.com.br/page-without-sidebar/>>. Acesso em 03 abr. 2017

FROTA, Wagner. Pachamama. **Caminho Xamânico**. Disponível em: <<http://www.xamanismo.com/universo%20xamanico/pachamama/>>. Acesso em 06 abr. 2017