

# TECIDO DA CASCA DE MACAXEIRA E O OLHAR DO DESIGNER DE MODA COMO ARGUMENTO PARA INOVAÇÃO: UMA PROPOSTA DE REUTILIZAÇÃO DE CASCAS DE RAÍZES NUMA COLEÇÃO DE BOLSAS

*Macaxeira case fabric and the fashion designer look as an argument for innovation: a proposal for reuse of root shells in a collection of bags.*

Silva, Allan Ricardo Pinto Martins da; Graduando; Universidade Federal de Pernambuco, allanrpms@gmail.com  
Lopes, Maria Teresa; Doutora; Universidade Federal de Pernambuco; teresa.designer@gmail.com

## **Resumo:**

Um dos principais artifícios do designer é o uso do seu olhar para pesquisar, criar e modificar novos produtos e significados. Assim, sob essa perspectiva foi realizada uma pesquisa de base qualitativa, projetual e experimental, utilizando métodos como os de entrevista, análise de discurso e o desenho de produtos de moda para apresentação de um novo material, produzido a partir do beneficiamento da casca de raízes, para o desenvolvimento da superfície de acessórios de moda.

**Palavras chaves:** Inovação; Design de Moda; Significação.

## **Abstract:**

*One of the main artifices of the designer is the use of his look to research, create and modify new products and meanings. Thus, a qualitative, design and experimental research was carried out using methods such as interview, discourse analysis and the design of fashion products to present a new material, produced from the root bark processing, For the development of the surface of fashion accessories.*

**Keywords:** Innovation; Fashion Design; Meanings.

## **Introdução**

Este artigo visa a apresentação de uma proposta de desenvolvimento em design de acessórios de moda, que parte do pressuposto de que o olhar do designer de moda é entendido como um dos argumentos para a inovação. E pretende responder como o *Designer* de moda pode, por meio do seu olhar, mudar a significação dos objetos na sociedade, nesse caso, das cascas de raízes como a macaxeira, inhame e batata doce.

Vistas como descartáveis na sociedade, aqui entram como elementos de ordem natural que podem substituir o couro na produção de superfícies de acessórios femininos de moda, e aqui organizadas como uma coleção de bolsas. Assim, determinados tipos de raízes como a macaxeira, são alimentos

bastante consumidos no estado de Pernambuco, desses alimentos as cascas não são entendidas como úteis para sociedade e são descartada sem a percepção do quão rico esteticamente pode ser esse material.

Foi por observar esse fato, que aportamos essa pesquisa no Laboratório de Formação do Olhar – LabFOL<sup>1</sup>, que ao ser estruturada como trabalho de conclusão de curso, pode desenvolver o potencial da casca de macaxeira como superfície para produtos de moda, pois um dos temas de desenvolvimento e pesquisa do LabFOL é a busca de novas formas de produção de sentido da significação do Nordeste, a partir dos contextos da moda, do design e da saúde.

## **1. INOVAÇÃO E O DESIGN DE MODA COMO ARGUMENTO PARA INOVAR**

Assim podemos argumentar que a inovação é um caminho para a dissolução de muitos problemas que encontramos no nosso dia a dia, mas não para todos, é desse processo que podemos mostrar hoje os resultados para o aperfeiçoamento ou mudança de determinada situação. Conforme SCHUMPETER 1998, citado por (BARBOSA; LOPES, 2008 p.03), apesar dessa diversidade conceitual, é possível notar que a ideia de inovação está sempre ligada a mudanças, a novas combinações de fatores que rompem com o equilíbrio existente.

Segundo FIORETTI (2015, p. 127), iniciativas inovadoras crescem e frutificam pela combinação adequada de pessoas talentosas com sensibilidade para entender o ambiente e ousadia gerencial que se aproveita rapidamente de oportunidades. Nesse caso, para inovar é necessário ousar com as novas ideias independentes da área ao qual ela será aplicada, inovação está ligado a promover o novo através de estudo, criatividade e gerenciamento das oportunidades.

No Brasil, atualmente existe uma lei de incentivo do uso da inovação, essa Lei nº 13.243 (BRASIL, 2016, Art.1º) que estabelece medidas de incentivo à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo, com vistas à capacitação tecnológica, ao alcance da autonomia e ao

---

<sup>1</sup> O Laboratório fica na Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico do Agreste – UFPE – CAA – Cidade de Caruaru.

desenvolvimento do sistema produtivo nacional e regional do país. Os termos dessa lei surgem com o objetivo de encontrar alternativas para o desenvolvimento brasileiro, tanto no âmbito tecnológico, quanto dos recursos humanos, econômicos e sociais, pode ser considerada uma grande parceira no avanço para o setor de design.

O design de moda é uma das áreas que pode se utilizar da inovação, ela está em constante movimento na realização de suas atividades, uma delas está ligada a planejamento e criação de coleções, sejam elas de indumentárias ou acessórios. É nesse processo que os designers também podem entrar com o seu olhar para a inovação, pois é na pesquisa e na produção de artefatos que eles poderão inovar, como por exemplo, gerando mudanças na modelagem, na costura, em estampas, texturas visuais e táteis, e principalmente na forma de percepção dos objetos.

Conforme STRADA (2008, p.125), “a moda precisa de novas energias que envolvam a emoção e tragam inspiração de *insights* autênticos que devem ser buscados fora do mundo superficial e frívolo da moda”. Então é nesse instante que o design de moda surge como um conhecimento para inovação, buscando inspirações e absorvendo o que está do lado de fora da moda para organizar o novo nesse universo. O design de moda é estruturado como um conhecimento que busca artifícios em metodologias projetais para inovar, e por conta desse entendimento que poderemos utilizar esse argumento para publicar a proposta de inovação que descrevemos a seguir.

## **2. CAMPOS DO DESIGN E A SUA ESCOLHA PARA APLICAÇÃO DO MATERIAL PROPOSTO EM UM ARTEFATO**

Podemos definir o design em diversos campos, seja ele no campo da moda, do imobiliário, dos games entre outros, porém todos tem um único objetivo o de criar produtos de qualidade que possuam diferenciação do mercado e que atenda as necessidades humanas. Nesse sentido, o design e a moda estão interligados, CHAGAS, (2008 p.27), nos traz que:

... cada vez mais, a moda e o design se aproximam e esta aproximação não está marcada apenas pela inserção da palavra

designer para nomear o profissional que atua no campo da moda. De alguma forma o design, não somente como palavra, mas como conceito, passou a fazer parte do universo da moda.

Assim como o design de moda é um dos campos do Design, é possível encontrar dentro do campo de design de moda vários outros campos. Existem profissionais da moda que trabalham com vestuário, mas também aqueles que trabalham com acessórios, como por exemplo, o de calçados, cuja confecção do mesmo gera um produto de moda. Segundo RODRIGUES, (2016, p.03), “Compreende-se que o ofício do designer de calçados é somar habilidades artísticas e científicas [...] transmitindo uma mensagem e atribuindo ao artefato uma série de significados”.

Escolhido o artefato calçados como primeira opção para a aplicação do material proposto como superfície para sua confecção, foram realizados vários testes em relação a sua durabilidade e adequação a formas, chegamos à conclusão que esse tipo de superfície não seria compatível pois seu uso vai ser exposto a água, solo, asfalto, fatores estes que diminuiriam a vida útil desse produto.

A segunda alternativa para a utilização do material dentro da área do produto de moda e acessórios que possuíssem os mesmos efeitos sobre o desejo da sociedade, foi o artefato Bolsa, que Romero (2016, p.21), afirma que já se foi a época em que calçado e a bolsa eram considerados acessórios. Atualmente, escolhe-se a roupa que vai combinar com aquele lindo sapato meia-pata ou com aquela bolsa maravilhosa que está na última moda, não mais o contrário.

Tendo visto que bolsas e sapatos estão no mesmo nível de desejo das pessoas, a troca do artefato ao qual o material será aplicado não interferiu no significado final ao qual ele está sendo associado. Assim podemos passar para a discussão metodológica.

### **3. METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO DO PROCESSO DE MANIPULAÇÃO DA CASCA DE RAÍZES.**

A metodologia desenhada foi de base qualitativa, projetual e experimental. Utilizando de métodos como os de entrevista semi-estruturada, análise de discurso e desenho de produtos de moda. Que possibilitaram a produção abaixo explicada.

Para confecção do tecido da casca de macaxeira foram escolhidos três tipos de cascas de raízes para se experimentar o processo: A Macaxeira, o Inhame e a batata doce, que apresentam maiores características em beleza, estética, cores e texturas e por se tratarem de um alimento simbólico muito utilizado na região.

Na segunda fase verificamos a utilidade dessas cascas para a sociedade, através de entrevistas com cerca de 20 comerciantes do ramo alimentício da feira livre da cidade de Caruaru - PE, atuantes na área dentro de 1 a 5 anos, concluímos que a maioria da mercadoria vem da CEACA (Centro de Abastecimento de Alimentos Caruaru) ou dos sítios locais, que as três raízes são consumidas na mesma proporção e que eles e seus consumidores jogam as cascas no lixo, a não ser por um dos entrevistados que informou que os restos desses produtos e as cascas são utilizados como adubo ou na fabricação de ração para o gado. Tendo em vista que 99,8% dos entrevistados descartam esse material, e os outros 2% os utilizam em um processo de decomposição ou afim de alimentação de animais, concluiu-se que essas cascas não possuíam nenhum valor estético na cidade de Caruaru.

Na terceira etapa foi feito o estudo e testes com as cascas para verificar se seria viável a sua utilização para aplicação de superfície de artefatos.

**BATATA DOCE:** apesar da sua coloração radiante, existe a dificuldade na remoção da casca, pois após uma semana da sua retirada a mesma endurece por falta de humidade tornando-se impraticável o seu manuseio; **INHAME:** apresenta um tipo de textura visual comparado a couros exóticos, como os de peixe e jacaré, porém a espessura da casca bastante fina e sua remoção são bastante complicadas, ela ainda apresenta muitas falhas interferindo na sua apresentação, gerando um alto custo e pouco aproveitamento, não sendo viável seu uso; **MACAXEIRA:** a da macaxeira surpreendeu com todos seus pontos positivos, de primeiro pela sua textura e coloração, pela sua resistência e por sua facilidade ao receber coloração e vernizes para impermeabilização e apresentas uma durabilidade longa. Sendo dividida em 3 partes, a casca

superficial (a que vai ser trabalhada), a casca do interior e a parte comestível da raiz, como a Figura 1 abaixo:

Figura 1: Partes da Macaxeira.



Fonte: Própria.

Após o processo de transformação da casca em tecido de superfície plana, como mostra a Figura 02 abaixo, ela está pronta para ser aplicado no artefato.

Figura 2: Esquemática do processo de fabricação do tecido da macaxeira.



Fonte: Própria.

Após o beneficiamento da casca, se pode criar uma coleção Pocket, intitulada: Enraizadas e assim pudemos confirmar a proposta inicial de mudar a

significação do material (veremos a seguir), que aqui entendemos como contemplada.

Assim afirmamos que a nossa contribuição científica está na confirmação da mudança de significado da casca da macaxeira, que começou o processo há um ano e seis meses no âmbito do sentido do popular, do lixo, do alimento de gado, da decomposição e do descartável, pode ser transferido, com estudos experimentais e projetuais de produto, aparência, design e moda, para a significação de “moda de festa” – ou o luxo para a região Agreste – (ver Figura 03 abaixo), aparentando uma nova ordem estética em que o material, podemos afirmar, se adequou muito bem e apresentou bastante resistência e durabilidade.

Figura 3: Enraizadas – Moda Festa ou Luxo – em tecido da casca de macaxeira.



Fonte: Própria.

A partir da Figura acima, podemos dizer que este trabalho está em vias de ser discutido na pós-graduação, mas por hora se pode apreender que um das atividades do designer é observar para conhecer o meio onde ele está inserido como trabalhador e agente social de mudanças, e nesse contexto, podemos entender que o ato de pesquisar em busca de novas inspirações, também é algo que pode favorecer ao entendimento da cultura onde se vive, para assim transformá-la, exemplificando na prática, a necessidade de estudos de significação e inovação como mudança de produção de sentido dentro dos campos do design, de moda e do design de moda.

### **Considerações Finais**

Podemos encerrar aqui afirmando que o designer, por meio do seu olhar, pode encontrar nos elementos recorrentes da sua cultura local, que

estão assim desgastados visualmente, uma proposta para um novo sistema de significações, ao trazê-los, por exemplo, para o ambiente científico.

Trabalhar no ambiente dos objetos de moda foi importante nesse estudo, pois são produtos que tem grande influência na sociedade, e fazer essa troca de significação – *Sign-Crossing*<sup>2</sup> entre esses dois sistemas de produção de sentido, alimentação e moda, fizeram com que tanto a casca quanto os objetos de moda recebessem outros valores em relação a novidade, a diferenciação e exclusividade, gerando inovação.

Pensando na viabilidade para a produção em escala do tecido de macaxeira para produção de produtos de moda, temos que entender que se trata de uma produção artesanal, e seria um processo de produção mais lento, porém com a vantagem de criar artefatos com superfícies exclusivas.

Continuaremos assim a pesquisa de novos materiais para fabricação de artefatos, pois entendemos que é de grande importância para a área de formação do olhar por meio do design, já que apresentar e discutir o novo deve ser feito de uma forma que afete menos o meio ambiente, traga exclusividade, empoderamento e baixe os limiares de exclusão social. E ter um material como o tecido de casca de macaxeira, por exemplo, pode colaborar para substituir a utilização de tecidos sintéticos e couros de animais, contribuindo assim para a melhoria e o bem-estar da sociedade em que nós designers somos agentes e produtores de artefatos.

## Referências Bibliográficas

PIRES, Dorotéia. **Design de Moda: olhares diversos**. 1ª ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora, 2008. 27, 125 p.

FIORETTI, Mario. **Design Encanta, Inovação Surpreende!**. Rio de Janeiro: Alta Books Editora, 2015. 127 p.

ROMERO, Vanda. **Design de Bolsas**. 1ª ed. São Paulo: Senai, 2016. 21p.

---

<sup>2</sup> M.T, LOPES (2015)

RODRIGUES, Natalie. O papel do design no desenvolvimento de calçados. 2016.  
[Internet] Acesso:17/07/2016. Disponível em:  
<<https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/download/145/144>>.

LOPES, M. T. **Design de moda e inovação: um novo olhar sobre as Potencialidades do pólo de confecção do agreste Pernambucano.** Anais do 11º colóquio de moda – 8ª edição internacional e 2º congresso brasileiro de iniciação científica em design e moda, 2015

LOPES, D.P.T; BARBOSA, A.C.Q. Inovação: conceitos, metodologias e aplicabilidade: Articulando um construto à formulação de políticas públicas – uma reflexão sobre a lei de inovação de Minas Gerais. 2008.[Internet] Acesso:09/07/2017. Disponível em:  
<[http://www.cedeplar.ufmg.br/seminarios/seminario\\_diamantina/2008/D08A007.pdf](http://www.cedeplar.ufmg.br/seminarios/seminario_diamantina/2008/D08A007.pdf)>.

BRASIL. **LEI Nº 13.243, DE 11 DE JANEIRO DE 2016.** Dispõe sobre estímulos ao desenvolvimento científico, à pesquisa, à capacitação científica e tecnológica e à inovação e altera a Lei no 10.973.