

A moda de impacto positivo frente aos deletérios do Antropoceno

Isabelle Miranda Furbino

Universidade Federal de Minas Gerais
<https://lattes.cnpq.br/1507759055264732>
isabmiranda3007@gmail.com

Wemerson Junio Leão Silva

Universidade Federal de Minas Gerais
<https://lattes.cnpq.br/1066794261924009>
wemersonjrleao@gmail.com

Sofia Cardozo Vieira

Universidade Federal de Minas Gerais
<https://lattes.cnpq.br/7607740597105219>
Luzdesofia14@gmail.com

Juliana Pontes Ribeiro

Universidade Federal de Minas Gerais
<https://lattes.cnpq.br/0796787088822525>
julianapontes@eba.ufmg.br

Resumo

Este artigo analisa os impactos do antropoceno nos meios de produção e consumo da moda e do design, com ênfase em práticas sustentáveis como o *upcycling* e também o *slow fashion*. A pesquisa analisa o reaproveitamento de uniformes institucionais como alternativa ao descarte, propondo modelos subversivos à lógica industrial atual e refletindo sobre novas formas de criação, educação e relação com os produtos.

Palavras-chave

Antropoceno; *upcycling*; *slow fashion*.

Fashion with a positive impact in the face of the deleterious effects on the Anthropocene

Abstract

This article analyzes the impacts of the Anthropocene on the means of production and consumption in fashion and design, with an emphasis on sustainable practices such as upcycling and slow fashion. The research examines the reuse of institutional uniforms as an alternative to disposal, proposing models that subvert the current industrial logic and reflect on new ways of creating, educating, and relating to products.

Keywords

Anthropocene; upcycling; sustainability.

Introdução

Esse artigo tem como foco central a explanação teórico-bibliográfica acerca dos impactos do Antropoceno não só na esfera ambiental, como nos comportamentos de consumo e nos modos de desenvolvimento e produção dos segmentos da moda e do design, trazendo de modo expositivo alternativas que já existem para minimizar esses impactos. Mesmo ainda de forma tímida em relação ao mercado de consumo fruto da indústria global, tais alternativas – como o *upcycling*, economias colaborativas, o *slow fashion* e a moda circular – podem ser expandidas, multiplicadas e aprimoradas, potencializando a sua capacidade de subverter essa lógica em direção a novos modelos de produção e consumo. A intenção da pesquisa que dá origem a este artigo não é apontar soluções definitivas de forma prescritiva, mas estudar a eficácia desses tipos de ações já existentes em diversas frentes do design e da moda, destacando as suas potências e também as suas lacunas, propondo um debate acerca dessas soluções, assim como um possível desdobramento em direção à proposição de novos modelos de atuação rumo à minimização dos impactos devastadores do período denominado Antropoceno.

Apresenta-se o estado atual de desenvolvimento desta investigação acadêmica e das argumentações teóricas decorrentes dela, que ainda irá se estender pelo prazo de um ano em direção aos primeiros estudos de casos e seus aspectos conclusivos. O objeto de estudo específico da pesquisa em questão concentra-se nas estratégias de reaproveitamento dos trajes oficiais de corporações tradicionais, tais como Polícia Militar, Exército, Marinha e Aeronáutica. Um aspecto determinante desse tema é que esses trajes, quando descartados, não podem ser doados, pois, como equipamentos de segurança de Estado, demandam processos radicais de intervenção e ressignificação para serem reaproveitados a partir da lógica do *upcycling*. As práticas de incineração de resíduos sólidos tornaram-se proibitivas fora das regulamentações nacionais devido aos gases gerados, que contribuem para o aquecimento global e elevam os índices de poluição ambiental. A Política Nacional de Resíduos Sólidos (PNRS), estabelecida pela lei 12.305, de 2010, prevê a gestão integrada e o gerenciamento de resíduos sólidos em parceria do setor público e privado, assim como a logística reversa, que é “[...] um instrumento de desenvolvimento econômico e social caracterizado por ações, procedimentos e meios destinados a viabilizar a coleta e a restituição de resíduos sólidos ao setor empresarial, seja para reaproveitamento no ciclo produtivo ou outra destinação final ambientalmente adequada.” (Antenor; Szigethy, 2025)

Como metodologia, a pesquisa recorre aos métodos de revisão bibliográfica sistemática para a compreensão dos aspectos teóricos que fundamentam os ações, pesquisas e debates nesse campo; o estudo de caso como uma ferramenta para averiguar, no tempo presente, como projetos e ações em diversos lugares do Brasil e outros países estão lidando, na prática, com desafios de *upcycling* dessa natureza; e, por fim, em um desdobramento futuro, o método de *design science research*, como uma tentativa de proposição de modelos possíveis para novas abordagens dessas questões. A pesquisa está em desenvolvimento, na fase de revisão bibliográfica, discussão teórica e levantamento dos casos a serem efetivamente analisados.

O referencial teórico estudado na pesquisa concentra-se inicialmente no conceito de Antropoceno, original dos anos 1980 e cada vez mais conhecido desde os anos 2000, que delimita uma era geológica marcada pelo impacto lesivo das ações humanas nos processos vitais e nos ecossistemas terrestres de forma implacável e irreversível (Pádua; Saramago, 2023). O conceito de sustentabilidade é tratado no projeto de forma sistemática e constante, justamente por ser uma demanda decorrente dos efeitos globais do Antropoceno, no entanto. Esse termo foi criado em 1987, com a publicação do Relatório Brundtland, da ONU, que colocou em debate o desenvolvimento sustentável (Nações Unidas Brasil, 2020). Igualmente os conceitos ligados às práticas socioambientais em moda e design, como *upcycling*, economia colaborativa, *slow fashion* e moda circular, serão temas essenciais para a discussão acerca das possíveis ações efetivas existentes nos dias hoje em direção à redução de danos do Antropoceno e também para a observação de casos e articulação de modelos de ações para tempos futuros.

Design e Antropoceno

O período conhecido como Antropoceno, fruto das ações humanas no planeta é responsável por diversas revoluções nos modos de vida do ser humano, principalmente através das mudanças realizadas por meio dos processos de modernização nas estruturas sociais, tecnológicas e ambientais, contribuindo para o que hoje é conhecido como sociedade. Fruto desses processos, onde as ações de mudança foram mobilizadas pelas mãos humanas, uma série de impactos reverberam no planeta, que por consequência, afetam os sistemas nele inseridos.

Mas antes de tudo, é interessante ressaltar algumas perguntas que são muito importantes no desenvolvimento deste artigo, principalmente ao relacionarmos a figura do homem, o período do Antropoceno, a moda e o design. Sendo assim, qual o papel do homem dentro deste processo? O que

a moda e o design, como frutos do Antropoceno, têm a contribuir para tudo isso? E como a interação entre esses elementos pode transformar essas ações dentro do planeta terra?

Antes de tudo, é necessário entender que os impactos climáticos que vêm acontecendo no planeta são fruto das ações humanas e, ao mesmo tempo, só podem ser resolvidos por elas. Para Guilherme E. C. Meyer (2020), o ser humano é o “senhor da agência”. Para o autor, reconhecer o humano como “[...] agente central do Antropoceno implica em reconhecê-lo como figura determinante da crise contemporânea, e ao mesmo tempo como agente capaz de impulsionar outras realidades” (p. 89). Assim, segundo as suas palavras, fica evidente a responsabilidade do homem dentro desse contexto, mas ao mesmo tempo, demonstra o seu poder de ação perante a realidade que se encontra, o que torna novos cenários de existência possíveis.

Além de tudo isso, a visão individualista e focada nos interesses do homem também é um grande desafio para o enfrentamento desses problemas, pois enxerga o mundo por uma ótica centrada no humano, condicionando o ecossistema ao qual ele pertence a tornar-se um conjunto de ferramentas para alcançar os seus objetivos, o que, muitas vezes, nos afasta da consciência de que participamos desse ecossistema. A percepção da nossa existência dentro desse sistema impossibilita a separação entre homem e natureza, pois ambos só existem em comunhão, e não em polos distintos. Agora, pensando o papel do designer de moda e outras áreas dentro desse contexto, Luigi Bistagnino (2016) argumenta que, “A vida ou a natureza não são produtos comerciais e fazem parte integrante da nossa existência.”, ressaltando que “É necessário compreendê-las a fundo e desenhar modelos para as novas futuras tecnologias.” (p. 16). Com essas considerações, ele demonstra que a mudança só pode ocorrer a partir do momento que se constrói uma nova forma de enxergar as coisas, o que consequentemente, gera novas formas de fazer design.

Com isso, o artigo apresentado por Meyer (2020) visa problematizar essa estruturação do conhecimento que foi baseado no pensamento gerado no período do Antropoceno, sendo assim o autor demonstra uma necessidade de mudança de olhar. Ao analisar os contextos dos projetos estudados, o autor torna evidente os problemas que não estão à mostra, e que são de extrema importância para esse processo de mudança. Sendo assim, através do estudo de alguns projetos no campo das artes e do design, incluindo os dados oriundos dos mesmos, Meyer (2020) demonstra de maneira evidente que uma reestruturação dos olhares acerca desses dados pode proporcionar novas formas de enxergá-los, e consequentemente, possibilitar novas formas de atuar sobre os problemas que eles abordam.

Como exemplo, no projeto criado por Chow e Lin na China, no ano de 2017, que leva o nome de *Equivalence, The Ecological Footprint of Fish*, onde os idealizadores do projeto apresentam as consequências da cultura de pesca da corvina amarela em outras espécies de peixes. Nesse projeto, eles criaram mosaicos com as fotos dos peixes mortos nesse processo de obtenção da corvina, demonstrando como a coleta de 1kg desse peixe pode devastar uma quantidade considerável de outras espécies marinhas, que quando convertidas em quilos, chegam a sete vezes o peso de corvinas coletas, algo que evidentemente demonstra o caráter devastador deste tipo de prática, além do seu caráter ilógico de funcionamento (Meyer, 2020).

Sendo assim, com essa forma de representação, é possível observar os impactos secundários desse tipo de prática, o que possibilita aos indivíduos novas formas de pensar e enxergar os impactos das ações humanas no planeta e no nosso ecossistema, o que é um dos nossos objetivos principais deste trabalho.

Transpondo essa alternativa apresentada para a prática do design, existe uma grande janela de oportunidade. Através do ato de projetar, o designer pode imputar nos sistemas presentes dentro do ecossistema humano – tanto na etapa final da cadeia produtiva, que envolve os consumidores, quanto na máquina geradora de bens e serviços, como as pequenas e grandes empresas, a estrutura

do Estado e outros agentes – novas formas de enxergar as ações humanas, de pensar, de projetar e de consumir.

O design e a moda: a necessidade de renovação por meio de novas lógicas

Como colocado pela professora associada da Parsons School of Design, de Nova Iorque, Fiona Dieffenbacher (2020) a educação que recebemos, que é majoritária em grande parte das graduações de moda e design, serve às necessidades da indústria para a qual essas áreas foram criadas e endossadas. Logo, faz-se necessário questionar: Quais as demandas atuais que essa mesma indústria vem requerendo para manter o seu lucro e o seu poder global? A busca incessante por soluções sustentáveis se faz necessária, muitas vezes, para tentar reparar os problemas autogerados pelo setor industrial, devido ao comportamento predatório de boa parte dos seus agentes, não só em relação aos recursos naturais, mas também em relação ao tratamento dos profissionais envolvidos em seus processos criativos e produtivos, assim como na própria forma como esses processos são pensados, geridos e desenvolvidos. Ainda segundo Dieffenbacher (2020), precisamos encorajar designers que pensam diferente sobre o mundo em que vivemos e que empreguem princípios universais de design, como abordagens que englobam em sua metodologia e prática questões ambientais, ecológicas e com uma visão sistêmica da vida. Dessa maneira, torna-se necessário desenvolver mentalidades interdisciplinares para enxergar novas possibilidades que alavanquem a tecnologia e as ferramentas industriais, a fim de trazer novas estratégias de design que gerem impacto sistêmico real, privilegiando a inter-relação entre as esferas humana e ambiental, bem como o resultado financeiro que sustenta os sistemas produtivos.

Sendo assim, podemos inferir que há uma necessidade de não se pensar apenas em roupas, mas em todo um universo conceitual, criativo, produtivo e de consumo onde elas estão inseridas, ou seja, de forma sistêmica e que interage também com processos externos e com o meio-ambiente. Aqui podemos unir um pensamento crucial de Luigi Bistagnino (2016) que, além de entender o pensamento sistêmico como chave para a inovação e desenvolvimento de produto, aponta que a preocupação com resíduos e descartes deve ser primordial, pois é central para repensar a situação contemporânea da indústria. Nota-se também que, para se propor e concretizar uma inovação nesse contexto, precisa-se mudar o modo usual de se idealizar um projeto para além de uma criação a partir do ponto zero ou de algo totalmente novo que nunca foi usado. O processo de desenvolvimento usual é aquele no qual para se pensar em novos produtos, assim como novidades no campo abstrato e conceitual, obrigatoriamente precisa-se pensar em novas matérias-primas, gerando mais descartes e resíduos. Dessa forma, conseguimos exemplificar esse ato de repensar os sistemas produtivos com práticas como o *upcycling*, que apresenta esse modo disruptivo de desenvolver um produto de forma inata, já que não parte do ponto zero porque existia uma ideia ali: o que fazer com ela agora? Algo será reaproveitado, mesmo que não necessariamente no campo do fazer e da materialização, mas no campo do desdobramento conceitual da peça? Será tudo destruído? É possível “destruir” tudo e ressignificar de forma total? Questionamentos como esses e a incorporação dos mesmos nos processos iniciais, como na etapa do *brainstorming* e pesquisas de referências para o desenvolvimento das peças a partir dos uniformes institucionais, serão essenciais para o resultado final e para exercer a reflexão de não se pensar apenas em roupas, mas de forma sistêmica, entendendo o que existe para além do produto, e dessa forma agregando mais valor ao mesmo, já que entende-se e tem-se conhecimento da cadeia produtiva, dos processos e dos impactos ambientais e sociais.

O termo *upcycling*, que consiste em utilizar peças antigas ou resíduos de produção que seriam descartados e fazer deles matéria-prima para novas roupas e acessórios, impedindo a geração de lixo e dispensando a necessidade de novas matérias-primas poluentes (SALGUEIRO e LIMA, 2021), gerando produtos de maior valor agregado. Por si só, essa prática nos obriga a pensar diferente na

forma como produzimos, criamos e reaproveitamos, o que, em uma sociedade industrial e capitalista, já é um avanço. Outro desafio que enfrentamos está intrinsecamente ligado à velocidade com que os processos precisam acontecer no universo industrial e, por consequência, ao gasto exacerbado e ao desperdício de materiais, incluindo nesse desafio a falta de tempo para a criação, para o ócio criativo e para a exploração de outros métodos e formas de idealização, etapas essenciais na construção de peças e de modos produtivos que desafiam a lógica vigente.

Modelos produtivos que subvertem a lógica usual

É possível observar a emergência de modelos de produção que operam de forma contrária à lógica predominante da indústria da moda e do design, que é marcada por velocidade, continuidade, descarte e, muitas vezes, exploração trabalhista. Esses modelos surgem como formas de resistir e reimaginar essas indústrias. Mesmo que, muitas vezes, marginalizados pelo próprio mercado, são centrais na proposição de futuros mais éticos e conscientes.

O *upcycling* é um dos principais vetores dessa subversão. Ao se opor à ideia de que uma criação precisa vir do zero, ele rompe com a lógica da obsolescência programada e traz novos sentidos para materiais que seriam descartados e resíduos sem utilidades aparentes. Na prática, ele demanda de um olhar criativo e responsável a partir do que já existe, inserindo a memória e a permanência no processo de criação. Um exemplo relevante dessa lógica é o trabalho feito na Oficina MUDA, iniciado por Larissa Greven (2016), que transforma resíduos têxteis industriais em peças únicas, o que valoriza processos artesanais e cria narrativas afetivas a partir de materiais vistos como “sem valor”. Ao não apagar o passado de um objeto agora descartado, o *upcycling* o leva a uma nova narrativa. Ele não se transforma em somente um novo produto estético, mas também em algo político.

Outro modelo é o *slow fashion*. Proposto por Kate Fletcher (2010), o termo sugere uma modificação estrutural na forma como produzimos, consumimos e nos relacionamos com a moda. Como modelo produtivo, o *slow fashion* desacelera o tempo de criação e aumenta a durabilidade da peça, valorizando a qualidade ao invés da quantidade. Nessa proposta, o tempo é regido por vínculos humanos, cuidado e reciprocidade, sendo eles tanto com o consumidor quanto com o funcionário por trás dos processos. Ele visa processos éticos, sustentáveis e locais, o que cria uma memória afetiva com a roupa e a marca, ao invés de alimentar um ciclo contínuo de consumo, descarte e reposição.

Além disso, modelos baseados em economias colaborativas e circulares têm ganhado força como novas alternativas ao sistema tradicional. Segundo Rachel Botsman (2010), a economia colaborativa questiona a posse como valor e propõe práticas de aluguel, troca e compartilhamento. Já a moda circular, segundo a Ellen MacArthur Foundation (2021) promove um ciclo contínuo de uso, reuso, reparo, retorno e ressignificação de produtos, exigindo um planejamento desde a fase inicial do design para que o fim da vida útil da peça também esteja incluída no projeto. A instituição defende que o design é uma etapa estratégica na transição para um modelo de economia circular, pois nele se define o impacto ambiental de um item. Nesse campo, o projeto Re-Farm (2022), feito pela marca FARM em parceria com o Instituto Regatão, tem se destacado ao implementar uma cadeia circular interna, reaproveitando os materiais parados no estoque da própria marca. Esse projeto envolve costureiras locais e promove ações educativas (BASTOS e BARROS, 2022).

Esses modelos compartilham entre si características fundamentais no momento atual: possuem um melhor planejamento, maior atenção à origem e destino e enfrentam diretamente a lógica do descarte e do consumo excessivo. Suas práticas são, portanto, formas reais de subverter a lógica produtiva dominante, propondo rupturas dentro da moda e do design.

Considerações Finais

Dado o exposto, existem diversas problemáticas presentes dentro do período do Antropoceno que reverberam na forma de criar do designer e, conseqüentemente, nas cadeias produtivas nas quais ele atua e que, em decorrência disso, refletem de maneira negativa no planeta. Sendo assim, é de extrema importância a necessidade de se falar de sustentabilidade dentro desse campo, como uma forma de enfrentamento a esses problemas. Neste caso, através da pesquisa em andamento, que investiga formas de reaproveitamento dos fardamentos de instituições tradicionais e uma solução prática para o problema do descarte dos mesmos, temos um catalisador para o pensamento de novas abordagens dentro do campo da moda e do design.

Com base na discussão teórica e dos exemplos que foram analisados, observa-se que práticas como o *upcycling*, o *slow fashion*, a moda circular e as economias colaborativas representam formas reais de subverter a lógica produtiva atual na indústria da moda. Esses modelos operam com base na ressignificação do que já existe, desacelerando os processos e propondo conexões mais conscientes com os produtos. Mesmo ainda à margem do mercado tradicional, essas práticas indicam possíveis caminhos para repensar o sistema de produção e consumo em direção a um modelo mais ético e sustentável.

O estudo do reaproveitamento de uniformes institucionais fortalece essa perspectiva ao evidenciar que, mesmo diante de desafios que envolvem normas de descarte e questões de segurança, é possível intervir criativamente por meio do design. Ao acatar o design como uma etapa estratégica, capaz de planejar e prever todo o ciclo de vida de uma peça, a pesquisa propõe um novo olhar para o processo de criação: mais conectado com as demandas do presente e comprometido com a diminuição de impactos ambientais e sociais para o futuro. Desse modo, esta pesquisa busca desdobramentos que contribuam para a edificação de práticas no meio da moda e do design capazes de impulsionar mudanças estruturais diante dos desafios do Antropoceno.

Referências

BARROS, Kátia; BASTOS, Marcelo. **ReFarm Cria: edital de chamada pública**. 2022.

BISTAGNINO, Luigi. Design sistêmico: uma abordagem interdisciplinar para a inovação. In: MORAES, Dijon de; CELASCHI, Flaviano. **Cadernos de Estudos Avançados em Design - Sustentabilidade II**. Belo Horizonte: EdUEMG, 2016, p. 13-29.

BOTSMAN, Rachel; ROGERS, Roo. **What's Mine is Yours: The Rise of Collaborative Consumption**. HarperBusiness, 2010.

DIEFFENBACHER, Fiona. **Fashion Thinking: Creative Approaches to the Design Process**. Bloomsbury Visual Arts, 2020.

ELLEN MACARTHUR FOUNDATION. **The Circular Economy in Fashion**. Ellen MacArthur Foundation, 2023. Disponível em: <https://www.ellenmacarthurfoundation.org/topics/fashion/overview>. Acesso em junho de 2025.

FARM; INSTITUTO REGATÃO. Projeto Re-FARM. In: INSTITUTO REGATÃO. **Re-FARM Cria**. Rio de Janeiro: Instituto Regatão, 2023. <https://www.farmrio.com.br/re-farm-cria>. Acesso em junho de 2025.

FLETCHER, Kate. *Slow Fashion: an invitation for systems change*. **Fashion Practice**, Londres, v. 2, n. 2, p. 259–265, 2010.

MEYER, G. E. C. Vivendo no Antropoceno: o Design e a Arte lidando com os modos de uma época impossível. In: **Estudos em Design**, v. 28, n. 2. Disponível em: <https://doi.org/10.35522/eed.v28i2.987>. Acesso em junho de 2025.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. **A ONU e o meio ambiente**. 2020. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/91223-onu-e-o-meio-ambiente>. Acesso em junho de 2025.

OFICINA MUDA. **Oficina Muda, Quem Somos**. 2015. Disponível em: <https://www.oficinamuda.com.br/institucional/quem-somos>. Acesso em junho de 2025

SALGUEIRO, Rafaela de Souza; LIMA, Rita de Cássia Pereira. Contribuições da Teoria das Representações Sociais para (re)pensar o *upcycling* na área da Moda. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, Florianópolis, v. 5, n. 2, p. 188–208, 2021. DOI: 10.5965/25944630522021188. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/19682>. Acesso em junho de 2025.

SLADE, Giles. **Made to Break: Technology and Obsolescence in America**. Harvard University Press, 2006 p. 5.

SARAMAGO, Victoria; PÁDUA, José Augusto. **O Antropoceno na perspectiva da análise histórica: uma introdução**. 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2237-101X02405401>. Acesso em: Junho de 2025.

SZIGETHY, Leonardo, ANTENOR, Samuel. **Resíduos sólidos urbanos no Brasil: desafios tecnológicos, políticos e econômicos**. 2020. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/cts/pt/central-de-conteudo/artigos/artigos/217-residuos-solidos-urbanos-no-brasil-desafios-tecnologicos-politicos-e-economicos>. Acesso em junho de 2025.