

## CONSUMO E MODA ÉTICA PARA UM FUTURO SUSTENTÁVEL

*Consumption and ethical fashion for a sustainable future*

Rodrigues, Luan Vallotto; Especialista  
Universidade Positivo; valloto.luan@gmail.com<sup>1</sup>

Fabri, Hélcio Prado; Mestre;  
Universidade Positivo; Universidade Tuiuti do Paraná; helcio.fabri@terra.com.br<sup>2</sup>

### Resumo

O objetivo deste artigo é discutir sobre o consumo, moda ética e como no transcorrer da história o comportamento da sociedade alterou as perspectivas para o futuro, bem como apresentar estratégias para um design de moda mais sustentável, que vise à proteção e o equilíbrio da utilização dos recursos humanos e naturais necessários para nossa sobrevivência.

**Palavras chave:** consumo; futuro; moda; ética; sustentabilidade.

### Abstract

*This paper aims is to discuss about consumption, ethical fashion and how the course of history the behavior of society changed the expectation for the future, as well present strategies for a more sustainable fashion design, which aims to protect and balance the use of human and natural resources necessary for our survival.*

**Keywords:** consumption; future; fashion; ethic; sustainability.

### Introdução

Nos últimos anos temos acompanhado indícios do estreitamento das fronteiras entre design e os dilemas do indivíduo contemporâneo no que diz respeito às relações com os demais seres vivos e com a Natureza. Tais relações revelam crises de ordem ambiental, econômica e social. O desenvolvimento científico e tecnológico, apesar de todos os seus benefícios, pode se caracterizar como uma experiência perturbadora, incluindo mudanças desejáveis ou indesejáveis. Ao mesmo tempo em que os indivíduos desejam as facilidades e confortos resultantes deste desenvolvimento, deparam-se com a necessidade de quebrar paradigmas e ajustar-se, por vezes ao elemento novidade, por vezes ao desconhecido. Nesse sentido a tendência pode ser a da conformidade e adaptação ou da resistência.

A invenção da máquina a vapor no século XVIII concretizou a entrada do homem na civilização maquinística e tecnológica. Ao mesmo tempo em que trouxe maior eficiência à indústria de manufaturas e maior velocidade aos meios de

---

<sup>1</sup> Designer de Moda graduado pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná com especialização em Moda e Gestão (SENAI) e em Ecodesign (Design ao Vivo). Docente na área de Design de Moda na Universidade Positivo (UP).

<sup>2</sup> Doutorando em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (PPGCom-UTP), Linha de Estudos de Cinema e Audiovisual, com orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Sandra Fischer. Desenhista Industrial e docente na área de Design de Moda, Design Projeto de Produto, Design Projeto Visual na Universidade Positivo (UP).

transporte fez com que os mestres artesãos se transformassem em trabalhadores assalariados e as cidades aumentassem em termos de tamanho e condições insalubres. A respeito disso, o professor de história da arquitetura Adrian Forty descreve em seu livro *Objetos de Desejo: design e sociedade desde 1750*, as impressões de John Bing, que viajou pelos centros industriais em formação na Inglaterra, entre os anos de 1781 e 1794. De forma não entusiasmada, escreveu em 1792 sobre sobre Aysgarth, cidade localizada no distrito industrial Vale de Yorkshire, o seguinte depoimento:

Mas o que completou a destruição de todo o pensamento rural foi a construção de uma fábrica de tecidos de algodão em um lado onde, desde então, paisagem e tranquilidade foram destruídas: falo agora como turista (como policial, como cidadão, como homem de Estado, não entro no assunto); as pessoas, de fato, encontram-se empregadas; mas todas estão condenadas ao vício causado pela aglomeração...Quando não estão trabalhando na fábrica, saem a invadir a propriedade alheia, pilhar e entregar-se à devassidão – Sir Arkwright pode ter trazido muita riqueza para sua família e para o país; mas como turista, execro seus projetos que, tendo invadido todos os vales pastoris, destruíram o curso e a beleza da Natureza; porque temos agora aqui uma grande fábrica deslumbrante, que absorve metade da água das quedas acima da ponte. Com o sino tocando e o clamor da fábrica, todo o vale perturba-se; traição e sistemas de nivelamento são o discurso; e a rebelião pode estar próxima. (FORTY, 2007, p.23)

A Revolução Industrial acelerou as mudanças na sociedade de uma forma extraordinária, criando as bases para o design e resultando na criação da infinidade de objetos que nos rodeiam e que incorporamos como coparticipantes de nossas vidas. Se por um lado tais objetos apresentam-se como ferramentas para reduzir esforços físicos e facilitar a execução de tarefas, por outro, servem para ver e interpretar o mundo, bem como interferir no curso natural da vida. Tais relações entre os homens e os objetos que os cercam se tornaram objeto de estudos de teóricos, entre eles Jean Baudrillard (1968), que em sua obra “O sistema dos objetos” descreve logo na introdução:

Pode-se classificar a imensa vegetação dos objetos como uma flora ou uma fauna, com suas espécies tropicais ou glaciais, suas mutações bruscas, suas espécies em vias de aparição? A civilização urbana vê sucederem-se, em ritmo acelerado, gerações de produtos, de aparelhos, de *gadgets*, frente aos quais o homem parece uma espécie particularmente estável. Tal abundância, caso se reflita a respeito, não é mais estranha do que das inúmeras espécies naturais. [...] A partir daí o equilíbrio rompeu-se: os objetos cotidianos (não nos referimos às máquinas) proliferam, as necessidades se multiplicam, a produção lhes acelera o nascimento e a morte, falta vocabulário para designá-los (BAUDRILLARD, 2008, p.9-10).

Neste sentido, Forty (2007, p.19) ressalta que o progresso nas sociedades modernas pode ser sinônimo de uma série de medidas provocadas pelo capital industrial, entre eles a maior abundância e oferta de bens. Como particularidade do capitalismo, cada inovação benéfica pode corresponder mudanças indesejáveis pela maioria das pessoas, à medida que o consumo nos impulsiona a aceitar uma grande quantidade de novidades.

A indústria de moda é um negócio global e complexo, que movimenta anualmente bilhões de dólares e que contribui com todos os setores envolvidos na cadeia têxtil, gerando empregos e investimentos. Sua vitalidade está relacionada à força interdisciplinar e produtiva de profissionais em diversas áreas, que trabalham desde as fases de design, gestão, produção, distribuição e comunicação. No entanto, apesar de gerar riquezas e empregos, nos deparamos com os efeitos indesejáveis deste sistema que, produz produtos baratos e descartáveis, utiliza uma infinidade de produtos químicos tóxicos associados à emissão de carbono, que muitas vezes são descartados na natureza sem o manejo e o controle adequados. Jornadas de muitas horas de trabalho em condições arriscadas, baixa remuneração e a exploração do trabalho infantil também são alguns dos problemas causados pela indústria de moda atual.

### **Atos de Consumo: A Culpa é do Design?**

O percurso da pesquisa histórica do consumo e das formas de se produzir nos conduzem ao pensamento de William Morris, que nasceu na Inglaterra, em 1834. Ariano, poeta, romancista, artesão, pintor, decorador, designer, arquiteto, ativista militante político membro da Liga Socialista, criada em 1884, Morris publicou o romance intitulado *Notícias de Lugar Nenhum* que, na descrição dos filósofos marxistas Michael Lowy e Leandro Kunder (2002, p.10):

[...] trata-se de uma visão de mundo, que se manifesta na poesia, nas artes, na filosofia, na religião, no pensamento político e social e que constitui, desde a segunda metade do século XVIII (Rousseau!) até nossos dias uma das principais formas da cultura moderna. Em última análise, o romantismo é um protesto contra a civilização capitalista/industrial moderna, em nome de valores culturais ou sociais pré-capitalistas, uma revolta contra a reificação, a quantificação e o desencanto do mundo produzido pela lógica implacável da mercadoria e do lucro.

Neste romance utópico, escrito no século XIX, Morris faz uma projeção de um cenário futuro em 2102, no qual a sociedade convive harmoniosamente, sem

indústrias, , sem desperdícios e os trabalhadores, artesãos fazendo somente o que os deixam felizes. No texto, em oposição ao cenário desejável, Morris relata o século XIX, a sociedade da produção em massa, o tempo das indústrias e das novas formas de comercialização para abrangência global, quando surgiram as Grandes Exposições:

Do que ouvimos e lemos fica claro que na última era da civilização, os homens caíram num círculo vicioso na questão da produção de bens. Haviam chegado a uma maravilhosa facilidade de produção e, para aproveitar ao máximo aquela facilidade, eles criaram (ou deixaram crescer) um elaborado sistema de compra e venda chamado Mercado Mundial; esse Mercado, uma vez ativo, forçou-os, precisando ou não, a produzir quantidades cada vez maiores de bens. De forma que, apesar de (evidentemente) já não poderem mais se libertar da tarefa de produzir as necessidades reais, criaram uma série sem fim de necessidades falsas ou artificiais, que se tornaram, sob a lei de ferro do já mencionado Mercado Mundial, tão importantes para eles quanto as necessidades reais de manutenção da vida. Por tudo isso, eles se sobrecarregaram com uma massa prodigiosa de trabalho apenas para manter operando o perverso sistema (2002, p. 151).

Enquanto a sociedade industrial se desenvolvia na Inglaterra, o *Arts and Crafts*, movimento que atuou como força de oposição às transformações industriais e o cenário indesejável que se apresentava, defendia os fazeres artesanais, para que não fossem extintas pelo sistema de produção em grande escala. O historiador Rainer Wick em seu livro *Pedagogia da Bauhaus* (1989, p.16) descreve que o movimento, liderado por John Ruskin e Willian Morris, via na industrialização um perigo tanto para o consumidor como para o produtor. Para o consumidor, porque devido à produção em massa de produtos de qualidade inferior e de mau gosto, deformava seu gosto estético. Para o produtor, que devido à produção mecânica, se via privado a sua auto-realização. Wick complementa que:

O rápido desenvolvimento da indústria por volta de 1800 [...] desencadeou não apenas uma séria crise social do artesanato, de sorte que Karl Marx e outros observadores daquela época chegaram à conclusão de que “o artesanato estaria irremediavelmente condenado ao desaparecimento, e os artesãos a proletarização. (idem, p.14-15)

Cientistas culturais, entre eles McLuhan (1969), Castells (1997) e Di Felice (2010) comentam que na história da civilização ocidental aconteceram algumas invenções que delinearão revoluções tecnológicas. A primeira delas foi a descoberta da tipografia por Gutenberg, no século XV, e que resultou na agilização da disseminação do conhecimento. A segunda foi invenção do telescópio por

Galileu, no século XVII e que modificou as formas de percepção da natureza e do universo. A respeito desta invenção, Di Felice comenta que:

[...] a partir daí, não somente a técnica e os instrumentos de observação – como demonstra amplamente a física – passaram a alterar a nossa concepção da natureza, mas começaram também a estender o homem para fora de si e, sobretudo, a produzir alterações técnicas da percepção do humano e a torná-lo não mais o centro da natureza, mas parte de um processo revelador que acabava reinventando cada vez mais o próprio humano por meio das alterações da percepção da natureza através da técnica. (DI FELICE; PIREDDU 2010, p.28)

Os modos de vida de grandes segmentos da população se modificaram substancialmente a partir desse desenvolvimento que, por sua vez, interferiu no comportamento humano, nas relações sociais, nas comunicações, no trabalho, na educação, na saúde, entre outros. Desde então a técnica deixou de ser algo externo ao homem e começou a influenciar a sua forma de perceber e de habitar, estabelecendo no seu uso uma nova aliança entre orgânico e o inorgânico, a técnica, a informação e o meio ambiente. Desta forma, coloca-se em questionamento fatores como a vida em sociedade, a ordem estabelecida, as necessidades humanas, o consumismo e o comprometimento do ecossistema terrestre e das relações entre os seres vivos. Forty (2006, p. 20) descreve que “o sucesso do capitalismo sempre dependeu de sua capacidade de inovar e de vender novos produtos [...] e que um produto bem sucedido deve superar a resistência à novidade”. No percurso humano na sociedade, baseado no desenvolvimento tecnológico, construímos uma sociedade baseada no consumo. Nessa perspectiva, Forty (idem), destaca que o design teve extrema importância para fazer com que os objetos se pLarecessem diferentes e rompessem a barreira da resistência ao novo.

A atividade do designer implica em perceber necessidades e despertar os desejos e, como descreve a pesquisadora na área de Design e Sustentabilidade Leila Lemgruber Queiroz, o acúmulo de bens passou a ser um indicador de qualidade de vida que os indivíduos alimentam o sistema industrial à medida que consome. Nessa perspectiva a autora define que o termo consumir é uma palavra impregnada de violência e mesmo nas primeiras décadas do século XX tinha apenas conotações negativas:

O termo consumir em sua forma original significa destruir, saquear, subjugar, exaurir. [...] Até meados de 1920, a palavra ainda era usada para referir-se à mais fatal das doenças da época: a tuberculose. Na língua inglesa, esta doença era chamada de *consumption* (consumo). Hoje, encontra-se por definição, consumo como compra e venda de produtos,

gasto (HOUAISS, 2001). Mas também o mesmo significado de destruição e exaustão continua a ser proferido, quando é afirmado que uma pessoa está se consumindo de tanta dor e tristeza. (QUEIROZ, 2014, P. 60)

O documentário sueco *Surplus: terrorized into being consumers* (2003) dirigido pelo italiano Erik Gandini, amplamente divulgado pela internet, usando a linguagem dos *videoclips*, ilustra este cenário e faz uma crítica ao consumo compulsivo ao traçar um paralelo entre o capitalismo e o socialismo, refletindo a respeito dos modos de viver da sociedade contemporânea. Em uma das cenas centrais do filme, imagens de uma montanha de pneus sucateados são intercaladas com depoimentos do filósofo norte-americano John Zerzan, que ganhou destaque a partir da década de 1980 a partir de sua proposta fundamentada no retorno ao primitivismo, estimulando o homem a sair do vazio da servidão humana e retomar o seu desenvolvimento livre de sistemas de controles sociais, conflitos de classes e injustiças sociais, consumo irracional de recursos naturais e das relações entre dominantes e dominados. O filme também descreve que, tanto no capitalismo como no socialismo, os homens tornam-se presos a sistemas que estabelecem modos de ver e de pensar e cuja função é a preservação da ordem estatal. Desta forma, direciona a discussão sobre o sistema americano, combinando imagens captadas de palestras, discursos, entrevistas e reportagens jornalísticas onde aparecem o ex-presidente dos Estados Unidos, George W. Bush e os executivos da *Microsoft*, Steve Balmer e Bill Gates, defendendo a ideologia neoliberal, o capitalismo e o consumismo. Em oposição a este sistema, Gandini insere imagens representando a ideologia socialista instalada em Cuba pelo ditador Fidel Castro. Trata-se de dois sistemas diametralmente opostos, porém com um discurso muito parecido e que se utiliza nos meios de comunicação para divulgar mensagens com o intuito de padronizar pensamentos e transformar indivíduos em parceiros que garantam a manutenção destes regimes de governo em uma relação entre dominantes e dominados. De forma pessimista e sem a pretensão de apresentar soluções seguras para os problemas de nossa sociedade, Gandini resume o ser humano como um ser fadado à insatisfação, em uma busca incessante de algo que nunca encontra e que nas diversas formas de organização social estabelecidas, desenvolveu relações de dominação, que podem ser da ordem do consciente ou do inconsciente.

O sociólogo italiano Massimo Di Felice enfatiza que a contemporaneidade é marcada por duas questões que nos reportam à questão ambiental, de um lado, e ao advento das redes digitais, relacionadas ao conjunto de inovações e oportunidades proporcionadas pelas tecnologias da informação e da comunicação, que apontam para “desafios nos quais estão depositados os anseios e as esperanças de setores cada vez mais crescentes da sociedade mundial e das quais dependem as dinâmicas de novos pactos sociais ainda em construção” (DI FELICE; PIREDDU 2010, p.25). Desde os pensamentos filosóficos de Sócrates, passando pelo pensamento medieval de Santo Agostinho e pelo cartesianismo proposto por Descartes até a filosofia moderna, o pensamento ocidental foi caracterizado por delimitar seus interesses a respeito do pensamento humano e de suas representações, “tornando o ser humano ‘a medida de todas as coisas’ e reduzindo o mundo à ‘coisa pensada’ e ao ‘objeto’ externo (*idem*, p.26) e assumindo um caráter antropomórfico para a estrutura social, excluindo os elementos não humanos, biológicos e ambientais do seu convívio. Tal visão antropocêntrica, evidenciada na cultura ocidental é apontada como um dos principais obstáculos para a consolidação de uma nova cultura ambiental, que segundo o filósofo Michel Serres, deveria ser colocada em debate, ao destacar que:

Esquecemos, pois, a palavra ambiente [...]. Ela pressupõe que nós homens, estamos no centro de um sistema de coisas que gravitam à nossa volta, umbigos do universo, donos e possuidores da natureza. Isso lembra uma época passada, em que a terra colocada no centro do mundo refletia nosso narcisismo, esse humanismo que nos promove no meio das coisas ou no seu excelente acabamento [...]. É necessário mudar de direção e abandonar o rumo imposto pela filosofia de Descartes. (SERRES, 1990, p.81)

### **Caminhos para um Design de Moda Ética**

As necessidades inerentes à vida e a existência está ligada aos atos de se alimentar, vestir, usar, desejar, entre outras peculiaridades individuais. A grande questão é a escolha do que consumir, intimamente ligada ao impacto que o alimento ou objeto estará causando em sua pegada ecológica. É possível reduzir consideravelmente o impacto ambiental se nos intencionarmos a um consumo ético. Ao invés de um consumo relacionado a uma ética rasa, fácil, em que o consumidor encontra os produtos com rapidez e os descarta rapidamente, sem responsabilidade. Uma ética profunda deve ser percebida, pensada, na qual o consumidor questiona e percebe holisticamente o rastro das coisas. Isso pode

causar grande transformação social, ambiental, econômica, cultural, ecológica, educacional e espiritual.

Neste cenário em que se discute os impactos ambientais produzidos pelas indústrias e pelo consumo, ao invés de criarmos marcas melhores, é preciso fazer com ética, responsabilidade, produtos melhores. No livro *Moda ética para um futuro sustentável*, a pesquisadora Elena Salcedo (2014, p.28-29) descreve detalhadamente os impactos causados pela indústria têxtil e de vestuário. Como impactos ambientais destaca que a indústria química é responsável por 20% da contaminação das águas do planeta, bem como 10% da emissão de gás carbônico. Nos Estados Unidos, os resíduos têxteis correspondem a 5% do total de resíduos produzidos no país. Destes, 40% são exportados para países do “Terceiro Mundo”. Sobre impactos sociais, a pesquisadora descreve que, em Bangladesh, entre os anos de 2006 e 2013, mais de 1100 trabalhadores da indústria têxtil morreram devido às más condições de trabalho.

O designer pode contribuir para o contato do consumidor com o consumo ético, virtuoso e responsável. Alison Gwilt, pesquisadora da moda sustentável, contribui para a compreensão de como funcionam as estratégias de design sustentável, apresentando um gráfico que mostra as etapas do ciclo de vida de uma peça de roupa, e para cada etapa, estratégias de design sustentável. O gráfico nos ajuda a perceber várias possibilidades para se gerar um impacto positivo no ciclo de vida de uma roupa, ajudando a construir peças mais sustentáveis, seja na elaboração do design, na produção, distribuição, uso ou no fim da vida do produto.

Uma das estratégias de design para a sustentabilidade apontadas por Gwilt é a de atuar com comunidades locais. A respeito disso, a pesquisadora descreve que:

Ao se envolver com o sistema de artesãos e produtores locais, você estará em posição de reduzir alguns dos impactos ambientais negativos que estão sempre associados à produção em larga escala, incluindo o transporte, a propaganda e o marketing uma vez que você poderá vender seus designs diretamente para os consumidores locais”. (2014, p. 102)





Gráfico 1: O uso de estratégias de design sustentável criado por Alison Gwilt (2014, p. 43)

Para Gwilt, é possível encontrar ou formar uma comunidade de artesãos em qualquer região, pesquisando pessoas com artes manuais tradicionais do local, ou ensinando uma nova arte manual que possa compor com as criações do designer ou a própria comunidade se envolver com o processo criativo. Isso promove novos métodos de engajamento social e empoderamento, além de gerar renda para os envolvidos.

Pensar em criar laços emocionais pode ser uma forma de prolongar a vida de um produto, em oposição à obsolescência programada. Salcedo (2014) comenta que por trás das peças de roupas, calçados e acessórios existem mãos com histórias a contar e que se conectam com nossas emoções. Ao complementar o assunto, que repercute nos resíduos sólidos, causador de grande impacto nos ecossistemas, Queiroz adverte:

Mas se o objeto for reciclado, reutilizado, reaproveitado ou ressignificado, provavelmente imprimir-se-á um novo valor de uso ao objeto. Ao ser simplesmente descartado no meio ambiente, sem nenhum tipo de reutilização, este objeto não só perde o seu valor de uso e troca como se transforma num produto marginal: lixo. (2014, p. 62)

O atual cenário de crise de ordem ambiental, social e econômica indicam a emergência de se reinventar novas formas de produção e os modos de se consumir. Estas transformações envolvem um novo pensamento, de nossa posição enquanto sujeito no mundo, os processos que utilizamos para a construção de nossos artefatos e diante disso, o próprio design, campo em que toda a cultura material é construída.

### **Considerações Finais**

Os teóricos do campo do Design têm promovido reflexões a respeito dos conceitos sobre sustentabilidade em um momento em que devemos pensar na coexistência de seres vivos, grupo do qual fazemos parte e das tecnologias para construção dos artefatos que nos rodeiam e permitem interações com o meio ambiente que nos cerca.

Uma nova racionalidade, em que a inteligência humana, ao invés de se opor à inteligência da natureza, poderia marcar a passagem do “contrato social”, com forma antropomórfica, para o “contrato natural” com formas ecossistêmicas e simbióticas poderia ser impulsionada pelas tecnologias, redes sociais digitais e interativas, proporcionando uma visão do mundo em sua totalidade diante da difusão de uma cultura planetária, como discute Di Felice:

A própria concepção da natureza, sua visão e sua percepção, é hoje resultado de mediações técnicas, das trocas de informações e de conteúdos difundidos nas redes digitais. Se a transformação da natureza em informação, produzida pelas redes digitais, nos leva hoje a pensar a sustentabilidade e as questões ambientais através das redes, a ação e a interação com o meio ambiente devem, conseqüentemente ser entendidas como uma nova forma de habitar, resultado não mais apenas na interação entre o homem e a natureza, mas também construída pelo diálogo com a técnica, através de trocas informativas. (DI FELICE; PIREDDU 2010, p.28)

No discurso sobre o pós-humano, no qual as discussões sobre o corpo são centrais, o indivíduo e a natureza não estão em oposição, pois se ainda somos feitos de sangue e carne e não de inteligência algorítmica, pode ser sustentada a ideia de que as relações complexas entre homem e máquina podem ser reduzidas com a tomada de posição em um único sentido.

A respeito do assunto, o filósofo italiano Roberto Marchesini observa que:

A questão não se refere tanto ao que somos, mas a como nos percebemos. O homem do mundo antigo se sentia parte de um conjunto de tensões gravitadas em um ponto final, sustentado pelo fato; obviamente a sua percepção de si era muito diferente da do homem moderno, completamente responsável pelo próprio percurso e propenso a submeter o mundo aos seus objetivos. O nosso tempo, por meio das tecnologias, torna o homem uma entidade mais conexas, e isso reforça a expressão multiforme da pessoa, quer dizer, a percepção de uma entidade múltipla e mutante: o multívíduo no lugar do indivíduo. Entretanto, isso não é uma simples expressão de poder, ao contrário, transforma a pessoa em uma raiz declinável ou, se preferirmos, em um palco onde o não-humano faz surgir novos roteiros. Se confrontarmos estes temas com o velho paradigma humanístico, não os compreenderemos: a nossa tecnociência nos tornou mais híbridos, está dando espaço ao não-humano, faz-nos ver sob uma nova luz. Somos pós-humanos simplesmente porque compreendemos que ser homens significa acolher os outros, que se fazer animais significa progredir, e não regredir, que as máquinas não são externas, mas nos modificam. (MARCHESINI, 2002, p.31)

Os objetos e artefatos que construímos permitem aos indivíduos tomarem consciência de sua existência no mundo pela sua própria experiência, “seja reafirmando-a, alargando-a sua compreensão ou ainda, criticando os seus próprios pressupostos estabelecidos” (GUIMARÃES, 2006, p.8). Inserida nessa corrente de pensamento, em que a tecnologia altera radicalmente o modo de viver do ser humano o design de moda, por meio do vestuário, irá atuar como elemento de construção de identidades e novos modos de subjetivação, definindo novos modos de pensar, de viver, de sentir e de ser.

Processos sociais de grandes dimensões baseiam-se na capacidade de compartilhamento ao invés de processos centrados somente nos seres humanos. Podemos pensar além dos indivíduos e nas relações deste com os outros seres vivos e com a Natureza.

## Referências

- BAUDRILLARD, J. *O sistema dos objetos*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- DI FELICE, M.; PIREDDU, M. *Pós Humanismo: as relações entre o humano e a técnica na época das redes*. São Caetano do Sul, SP: Difusão Editora, 2010.
- FLETCHER, K.; GROSE, L. *Moda & Sustentabilidade: design para mudança*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.
- FORTY, A. *Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- GUIMARÃES, C.; LEAL, B. S.; MENDONÇA, C. C. (orgs.). *Comunicação e experiência estética*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.
- GWILT, A. *Moda sustentável: um guia prático*. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.
- HEINBERG, R. *A crítica primitivista da civilização*. Trabalho apresentado no 24º encontro anual da Sociedade Internacional para o Estudo Comparativo das Civilizações na *Wright State University*, Dayton, Ohio, 15 Junho 1995. Disponível em: <http://zinelibrary.info/files/Richard%20Heinberg%20-%20A%20cr%C3%ADtica%20primitivista%20da%20civiliza%C3%A7%C3%A3o.pdf>  
Acesso em 25/11/2010.
- McLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2006.
- MANZINI, E. *Design para inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais*. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.
- MARCHESINI, R. *Post-human*. Torino: Bollati Boringuieri, 2002.
- MORRIS, W. *Notícias de Lugar Nenhum: ou uma era de tranquilidade*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2002.
- QUEIROZ, L. L. *Utopia da sustentabilidade e transgressões no design*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2014.
- SALCEDO, E. *Moda ética para um futuro sustentável*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona, 2014.
- SERRES, M. *O contrato natural*. Lisboa: Instituto Piaget, 1990.
- SURPLUS: *Terrorized Into being consumers*. Produção e Direção: Erik Gandini. Documentário. Suécia, 2003. 1 filme (120 min), som, color, 35mm
- WICK, R. *Pedagogia da Bauhaus*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.