

## ROUPAS QUE CRESCEM: REPENSANDO O CICLO DE VIDA DO PRODUTO ATRAVÉS DO DESIGN

ANA JULIA TEIXEIRA DE OLIVEIRA<sup>1</sup>; ANA DA ROSA BANDEIRA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [ajtoliveira@ufpel.edu.br](mailto:ajtoliveira@ufpel.edu.br)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [anaband@gmail.com](mailto:anaband@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

Os produtos têxteis estão presentes em todos os aspectos de nossas vidas e movimentam uma parte significativa da economia mundial, tendo seu impacto ambiental cada vez mais discutido. O modelo *fast fashion*<sup>1</sup>, que se baseia na oferta constante de produtos de tendência, tem se mostrado insustentável pela perspectiva ambiental. Somente no Brasil, são confeccionadas anualmente cerca de 8,9 bilhões de peças, o equivalente, em média, a 42,5 peças/hab/ano, segundo relatório das organizações MODEFICA, FGVces e REGENERATE (2020). Ainda segundo este estudo, o ciclo de vida de uma peça de vestuário é curto, de modo que:

O fim de vida de uma peça de vestuário pode seguir destinos diferentes dependendo do grau de informação do usuário e disponibilidade de coleta seletiva na região. Quando descartadas no lixo comum, as roupas acabam no aterro sanitário ou no lixão, onde levam dezenas de anos para se decomporem, com impactos negativos ao meio ambiente (MODEFICA, FGVces, REGENERATE, 2020, p.74).

Entende-se que as escolhas de design inseridas no processo de produção dessas peças podem ter um efeito significativo e duradouro sobre nosso ambiente. Nesse contexto, é necessário repensar a atuação do designer na concepção do produto. De acordo com CARDOSO (2012, p. 161):

Nossa cultura projetiva e fabril está toda voltada para a fabricação do novo, para a manufatura de produtos acabados a partir de matérias-primas. Alguns buscam trabalhar com matérias-primas recicladas. É um primeiro passo. Porém, é pouco, diante das montanhas de lixo que não param de crescer. Como projetar qualquer coisa para sobreviver além do seu uso previsto? Como prever um contexto de uso que não existe ainda? Como pensar nas necessidades de um usuário que não se conhece? A necessidade de projetar para o pós uso promete revolucionar o pensamento em design.

A indústria leva o consumidor a trocar produtos que já possui apenas para estar na moda, sendo que isso significa muitas vezes jogar fora o produto "velho", aumentando a quantidade de lixo têxtil e, apesar de possível, a reciclagem de roupas está longe de ser uma realidade na indústria da moda, estimando-se que menos de 1% de todo resíduo têxtil seja reciclado novamente em roupas (ELLEN MACARTHUR FOUNDATION, 2017). O problema, quando se fala de vestuário, é que precisamos pensar que o corpo humano passa por mudanças, levando em conta principalmente crianças, que crescem rapidamente e acabam descartando uma grande quantidade de roupas. Pensando nisso, o engenheiro aeronáutico

---

<sup>1</sup> Moda rápida, em tradução livre.

Ryan Mario Yasin, junto de uma equipe multidisciplinar, criou a Petit Pli<sup>2</sup>, iniciativa a qual esse artigo pretende analisar, tendo como perspectiva o design inserido dentro do contexto de produção, avaliando o ciclo de vida do produto.

## 2. METODOLOGIA

O presente estudo, de caráter qualitativo e exploratório, se originou da observação de um caso de mercado, que possibilitou compreender como o design pode melhorar o ciclo de vida dos produtos, a partir da análise da loja de vestuário infantil Petit Pli. Por meio da revisão bibliográfica pode-se ter uma compreensão mais ampla do tema e propor uma reflexão sobre o papel do designer na indústria atual.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Fundada na Inglaterra em 2017 pelo engenheiro aeronáutico Ryan Mario Yasin e composta por uma equipe de engenheiros aeronáuticos, neurocientistas e designers, a Petit Pli aplica tecnologia e materiais inovadores que resolvem problemas como o lixo têxtil. De acordo com o fundador, a ideia surgiu quando ele comprou roupas para seu sobrinho, mas ao ter a oportunidade de entregar o presente, as roupas já não serviam mais. Ryan começou então a criar roupas que “crescessem com as crianças”, a fim de reduzir os impactos ambientais e aumentar a durabilidade das peças de vestuário infantil.



Figura 1 - Conjunto de Roupas da Petit Pli. Fonte:

Para que seja possível quantificar os impactos ao longo do ciclo de vida de uma peça de vestuário, é necessário compreender as etapas e processos que o compõem: o ciclo de vida de uma peça, desde a obtenção de matérias-primas até o seu descarte. Ao entender que estender a vida útil do vestuário era uma

<sup>2</sup> Loja de Vestuário Infantil Sustentável. Pode ser consultada em: <https://shop.petitpli.com/>. Acesso em: 30 mai. 2021.

oportunidade significativa da indústria da moda, a Petit Pli projetou uma solução adequada e inovadora, ganhando vários prêmios e se tornando referência no mercado do vestuário infantil sustentável. As roupas da marca chegam a sete tamanhos, são produzidas com material reciclado, resistente e impermeável. Além disso seu visual é agênero, permitindo que as roupas sejam utilizadas novamente por outras crianças indiferentemente se forem meninas ou meninos.

A partir disso, pode-se perceber que as decisões de design tomadas em diferentes momentos do processo de produção tem grande influência na percepção do produto, na maneira como este é utilizado e no impacto ambiental causado. Conforme questiona REDIG (2011, p.95) “se estamos preocupados em atender ao usuário, como podemos deixar de atender ao meio ambiente? Pode o usuário ser feliz, usufruindo dos bens materiais projetados para ele, num ambiente hostil e insalubre?” Cabe aos designers buscar soluções que transformem a forma como os produtos são projetados, usados e descartados, pensando desde o material até o final do seu ciclo de vida, para que estes se libertem de sua natureza descartável.

Projetar e produzir roupas de qualidade superior e fornecer acesso a elas através de novos modelos de negócios ajudaria a mudar a percepção do vestuário, de um item descartável para um produto durável. Aumentar o número de vezes que roupas são usadas pode ser a maneira mais poderosa de capturar valor, reduzir pressão sobre recursos e diminuir impactos negativos. Por exemplo, se o número de vezes que uma roupa é usada fosse dobrado, as emissões de gases de efeito estufa seriam 44% menores (ELLEN MACARTHUR FOUNDATION, 2017, tradução nossa, p.73).<sup>3</sup>

A ação de designers é necessária para que se possa identificar onde os esforços de inovação devem se concentrar, buscando encontrar materiais alternativos que possam ser mais duráveis e adequados para a proposta. Para isso, é preciso trabalhar em conjunto com equipes multidisciplinares e especialistas, para entender os requisitos funcionais e garantir a durabilidade final e a boa experiência do usuário com o produto. Conforme afirma CARDOSO (2012, p.23), designers precisam “se libertar do legado profissional que os estimula a trabalharem isoladamente, como se um bom designer fosse capaz de resolver tudo sozinho” já que as melhores soluções costumam vir do trabalho colaborativo.

A Petit Pli é uma iniciativa que valoriza a multidisciplinaridade de sua equipe, sendo composta por profissionais diversificados, dentre eles os designers. Essa demanda por múltiplos conhecimentos se dá a partir da necessidade de transformar um sistema complexo, onde recursos são extraídos da natureza, transformados em produtos e descartados no fim do ciclo de vida. Sendo assim, uma das responsabilidades do designer é tomar decisões conscientes, onde produtos não se tornem apenas resíduos, pensando ferramentas e estratégias para que mantenham seu valor de uso pela maior quantidade de tempo possível.

---

<sup>3</sup>Designing and producing clothes of higher quality and providing access to them via new business models would help shift the perception of clothing from being a disposable item to being a durable product. Increasing the number of times clothes are worn could be the most powerful way to capture value, reduce pressure on resources, and decrease negative impacts. For example, if the number of times a garment is worn were doubled on average, GHG emissions would be 44% lower.

## 4. CONCLUSÕES

Ao entender melhor os impactos das fibras ao longo de todo seu ciclo de vida, designers podem tomar melhores decisões sobre seu uso com menores impactos ou com maior capacidade de circulação, promovendo a longevidade do produto. É preciso pensar o produto dentro de um sistema complexo, abrangendo um leque amplo de usuários e situações, abrindo assim a possibilidade de pensar o projeto de modo plural e vendo o produto não como algo estagnado, mas como um artefato inserido dentro de um contexto de uso.

Com isso conclui-se que foi atingido o objetivo de propor uma reflexão acerca do papel do design no ciclo de vida do produto e, de maneira geral, o referencial teórico possibilitou também explorar questões que podem ser aprofundadas em estudos futuros, como a sustentabilidade, o comportamento do consumidor e a colaboração no design. Através do estudo da iniciativa Petit Pli, foi possível compreender o contexto de produção de produtos têxteis e como o design pode ajudar a modificar esse contexto, se inserindo no desenvolvimento desde o princípio.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

ELLEN MACARTHUR FOUNDATION. **A new textiles economy: Redesigning fashion's future**. 2017. Disponível em: <https://www.ellenmacarthurfoundation.org/publications/a-new-textiles-economy-redesigning-fashion-future>. Acesso em: 01 jun. 2021.

MODEFICA, FGVces, REGENERATE. **Fios da Moda: Perspectiva Sistêmica Para Circularidade**. 2020. Disponível em: <https://reports.modifica.com.br/fios-da-moda/>. Acesso em: 20 mai. 2021.

PETIT PLI. **Clothes That Grow**. Disponível em: <https://shop.petitpli.com/>. Acesso em: 30 mai. 2021.

REDIG, Joaquim. **Design: responsabilidade social no horário do expediente** (p. 85-113). In: BRAGA, Marcos da Costa (Org.). **O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional**. São Paulo: SENAC, 2011.