

## ARTE E DESIGN DE MODA: ESPAÇOS DE CONVERGÊNCIA

### ART AND FASHION DESIGN: CONVERGENCE SPACES

Veridianna Cristina Teodoro Ferreira<sup>1</sup>

Agda Carvalho<sup>2</sup>

#### Resumo

Este artigo aborda questões entre a arte e o design de moda, a partir dos trabalhos dos artistas da vanguarda Futurista, do início do século XX, Giacomo Balla e Vincenzo Fani Ciotti, os quais defendiam que não bastava fazer futurismo, mas sim ser futurista e, a partir desta ideologia, passaram a desenvolver roupas com características da arte futurista. Posteriormente, passaram a utilizar materiais inusitados, que propunham a experimentação, para baratear o custo da peça e tornar estes produtos mais acessíveis. Esta aproximação entre design de moda e arte se vê também na proposta do Parangolé do artista brasileiro Helio Oiticica, na década de 1960, e nos trabalhos do designer de moda japonês Issey Miyake, na década de 1980, que criaram seus produtos de forma livre e artística, além de também utilizarem diversos tipos de materiais aliado a alta tecnologia, porém nesse caso, o intuito é tornar o produto mais agradável ao corpo e permitir a liberdade de movimentos ao usuário. Neste contexto, discutimos a relação entre arte e design de moda, a partir da abordagem de alguns de seus princípios, características e manifestações presentes no futurismo e no contemporâneo.

**Palavras-chave:** arte; design de moda; experimentação.

#### Abstract

This article discusses issues between art and fashion design, from the works of artists of Futuristic forefront of the early twentieth century, Giacomo Balla and Vincenzo Fani Ciotti, who argued that it was not enough to futurism but be futuristic, from this ideology are developing clothes with characteristics of futuristic art. Later began using unusual materials, proposing experimentation, to lower the cost of the part and make it more accessible products. This approach between fashion design and art is also evident in the proposed parangolé the Brazilian artist Helio Oiticica, in the 1960s, and the work of Japanese fashion designer Issey Miyake, in the 1980s, establishing its free form of products and artistic, and also use various types of materials combined with high-tech, but in this case, the aim is to make the product more pleasing to the body and allow freedom of movement to the user. In this context, we discuss the relationship between art and fashion design, from the approach of some of its principles, characteristics and manifestations present in futurism and contemporary.

**Keywords:** art; fashion design; experimentation.

---

<sup>1</sup> Especialista em Moda Produto e comunicação- UEL, Mestranda em Design Arte e Tecnologia- Universidade Anhembi Morumbi, veridiana@itmultimarcas.com.br

<sup>2</sup> Doutora em Ciências da Comunicação, PPG em Design da Universidade Anhembi Morumbi, agda\_carvalho@yahoo.com.br

## 1. Introdução

A arte e o design de moda apresentam algumas aproximações, ou seja, é possível detectar pontos de convergência dessas duas áreas do conhecimento, que podem explicitar sentidos dilatados do significado do uso de uma estrutura vestível. O que evidencia que, tanto a arte como a moda, ao se referir a experimentação de soluções estruturais pelo corpo no espaço, apresentam aspectos que, em muitos instantes, estão relacionados. Observa-se que essas duas áreas reinventaram e entrelaçaram os aspectos projetuais, e estes interferiram no sentido da utilização e na vivência de uma peça vestível. Esse fato despertou a construção de estruturas diversas, com materiais variados e a possibilidade da experimentação.

Com relação aos laços de domínio da arte e da moda pode-se afirmar que a criação de produtos de moda assim como as criações artística contemporâneas, nunca estiveram tão próximas no que toca à exploração de novos materiais e tecnologias emergentes para se criar obras interativas na expectativa de proporcionar novas emoções ao ser humano que os aprecia. (REFOSCO; GURSOY; BROEGA, 2011)

Nesse sentido, enfocam-se dois instantes de convergência na arte e no design de moda. Trata-se, inicialmente, das vanguardas históricas, da primeira metade do século XX, com o futurismo Italiano, período em que o sentido de modernidade e uma postura de experimentação e de busca do novo, envolvem os aspectos técnicos e as conquistas formais. Posteriormente, resgata-se a proposta do artista brasileiro Hélio Oiticica (1937-1980), da década de 1960, com o Parangolé, em que a experimentação e a vivência da estrutura era o foco do artista. E, nos anos 80, com o trabalho do designer de moda japonês Issey Miyake (1938), que é considerado um designer, cujas estruturas apresentam aspectos que transitam entre a arte e o design de moda.

Miyake, após se formar em design gráfico, seguiu para Paris onde trabalhou com Guy Laroche na Maison Givenchy. Em 1970, retornou a Tóquio e iniciou suas atividades em atelier próprio. Em 1971, apresentou sua primeira coleção de design de moda em Nova Iorque e, em 1972 em Paris. Miyake cria suas peças com estruturas, cujas formas são inusitadas e prontas para a experimentação. Seu intuito é que a vestimenta transmita liberdade ao usuário, com suas experimentações têxteis, diversas sensações podem ser percebidas pelo corpo em contato com a roupa, porém seu objetivo sempre foi criar vestimentas que não limitassem a movimentação corporal, permitindo ao usuário a liberdade que merece.

O movimento futurista italiano (1909-1916), no qual os artistas do período, empolgados com a modernidade, preocupavam-se com a busca de um vestir envolvido com o período da industrialização, pois para o movimento não bastava fazer futurismo, tinha que ser futurista. Esta discussão foi a partir dos trabalhos do artista Giacomo Balla (1871- 1958) que criava roupas com as inquietações, que estavam presentes no desejo de ser moderno. Atitude que também foi utilizada pelo artista Vincenzo Fani Ciotti (1888- 1927), que contribuiu com o crescimento da moda dentro do movimento futurista.

Arte e design de moda aproximam-se cada vez mais, artistas têm criado peças que podem ser vestidas pelo espectador e, assim, com o uso de uma proposta artística, tem a possibilidade de sentir e vivenciar a estrutura durante a vivência do acontecimento perceptivo. Além disso, ambos têm explorado matérias primas inusitadas que solicitam a experimentação.

## 2. Arte e Design de Moda

O Movimento Artístico e Literário Futurista foi iniciado oficialmente em 20 de fevereiro de 1909 com a publicação do Manifesto Futurista, do poeta italiano Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944), no jornal francês, Le Figaro, que consistia em 11 itens que proclamavam a ruptura com o passado e a identificação do homem com o novo século. Esses manifestos de rupturas, aconteciam com as ideologias futuristas dentro de cada tipo de arte e, até mesmo, manifestos relacionando a ideologia futurista com a moda. (NUNES; GONÇALVES; SCHIMIDT, 2013)

A estética Futurista baseava-se no mundo moderno, na velocidade, na mecanização, nas tecnologias e nas guerras. Vários artistas novos se identificaram com a proposta Futurista, como os pintores Luigi Carra, Umberto Boccioni, Giacomo Balla, os arquitetos Antonio de Sant'Elia, o músico Luigi Russolo e o teatrólogo Fortunato Depero. (AGRA, 2004)

Inicialmente, o futurismo produzia mais manifestos que obras, foram cerca de 30 manifestos, de 1909 a 1916, porém esses textos são considerados manifestações artísticas e tiveram grande repercussão principalmente na França, Itália e Rússia, o foco do movimento era criar obras no mesmo ritmo da sociedade industrial. (NUNES; GONÇALVES; SCHIMIDT, 2013)

Posteriormente, outras conexões entre arte e moda foram realizadas, principalmente no movimento futurista, em que os artistas buscavam inserir as características deste movimento, não apenas em obras, mas também em roupas e objetos de uso pessoal.

O futurismo não era apenas uma proposta estética, mas também comportamental, pois não bastava “fazer” futurismo, mas, sobretudo, “ser” futurista. No futurismo, várias artes dialogavam e se transformavam em novas linguagens. “A história em quadrinhos, a fotografia e o cinema se sofisticavam. A publicidade ganhava em dinamismo. E o design passava a mostrar seus primeiros contornos” (AGRA, 2004, p. 56).

Os artistas foram desafiados com as exigências de objetos do cotidiano, como móveis e vestuário. A moda se constituía nestas demandas, sobre a qual o futurismo contribuiu propondo vestuários e objetos de uso pessoal construídos a partir da ideologia futurista. Segundo Agra (2004), “este é um setor cuja criatividade foi desconsideravelmente prejudicada com a aproximação do fascismo, vitorioso na Itália a partir de 1922. [...] a moda viria a ser um dos terrenos de sobrevivência dos futuristas, agora desacreditados pelo próprio regime que apoiaram” (AGRA, 2004, p. 56).

O ponto de partida da criação de uma moda futurista reside na formulação de uma teoria, traduzida em forma de manifesto. [...] Neste sentido, destacam-se os nomes de Balla, Depero, Volt, Thayath, Prampolini, Somenzi, Scurto, e Di Bosso, que entre 1914 e 1933 produziram manifestos que abordaram especificamente a moda: o Manifesto Futurista do Traje Masculino (1913) e O Vestido Antineutro (1914), ambos escritos por Balla; O Manifesto Futurista da Moda feminina, escrito por Volt em 1920; o Manifesto Futurista da Gravata Italiana, dos autores Di Bosso e por Scurto e o Manifesto Futurista do chapéu italiano, de Marinetti, Monaschi, Prampolini e Somenzi foram escritos em 1933. (NUNES; GONÇALVES; SCHIMIDT, 2013, p. 23)

A moda transformou-se num convite para viver a arte como comportamento, mais do que contemplação e reverência. Os futuristas se interessavam pela velocidade dos tempos modernos, pela mecanização nos meios de produção e no dinamismo desta nova vida. Tinham o conhecimento de que a moda podia ser usada para estimular a percepção e o vitalismo deste novo cenário urbano, o futurismo passa a se interessar por novas matérias primas, que modificam as percepções, bem como, o uso de cores principalmente em paletós, para acabar com todo aquele aspecto fúnebre do período.

Os futuristas defendiam que se o mundo é marcado por mudanças constantes, bruscas e repentinas, desse modo, na moda não poderia ser diferente. Desta forma, o movimento eliminava o caráter de eternidade das roupas.

O futurismo debatia sobre o uso de assimetria e cores fortes nas peças de roupas, além de utilização de materiais inusitados e revisões críticas do passado, atacava grosseiramente o vestuário “passadista”, pois consideravam inadequados ao mundo moderno.

Os futuristas defendiam a criação de roupas dinâmicas, práticas, eficazes, funcionais e que interagissem com a forma humana e o espaço urbano, pois assim estariam de acordo com o mundo moderno. “Cores complementares, puras, brilhantes, geometrizações e assimetrias colaboram neste sentido, manifestando tanto uma nova práxis criativa quanto uma nova atitude do homem diante do moderno” (NUNES; GONÇALVES; SCHIMIDT, 2013, p. 23).

A proposta futurista negava a nostalgia e a atemporalidade melancólica da vestimenta, pois procurava inserir avanços científicos e modernos, além de abrir novos campos de possibilidades aos criadores. Uma estrutura que estava além do período, não só na forma, mas na aplicação das cores, propunham uma situação distinta das regras vigentes.

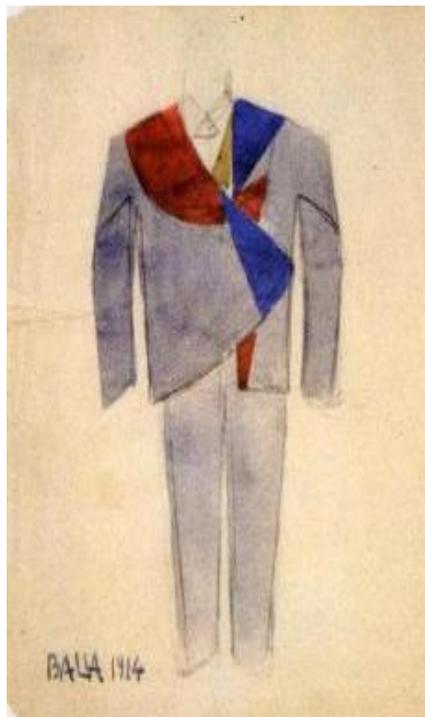
Em 1912, Giacomo Balla começou a produzir suas próprias roupas, criou um terno assimétrico preto com bordas brancas e um outro com grandes cortes diagonais. Balla sempre rejeitou a simetria na vestimenta masculina, estava distante do que acontecia normalmente, uma presença com características modernas no espaço. O artista trazia para as vestimentas, soluções compositivas que já havia usado, exaustivamente, em suas telas, como ritmos cromáticos, formas geométricas e contraste de cores. Em suas combinações, o artista era experimental, misturava diversos produtos com diferentes matérias primas, de uma forma que não era aplicado na época. Além disso, “Balla usava tanto gravatas em tecido, de formato triangular, quanto gravatas estruturadas, feitas em papelão, madeira, cortiça, ferro, celulóide, de acordo com os princípios do plurimaterialismo futurista” (NUNES; GONÇALVES; SCHIMIDT, 2013, p. 26). Fato que apresentava uma condição experimental do artista, ao usar as suas estruturas.

**Figura 1: Criação do Artista Giacomo Balla**



Fonte 1: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=26443>

**Figura 2: Criação do Artista Giacomo Balla**



Fonte 2: <http://modaehistoriadaarte.wordpress.com/author/modaehistoriadaarte/>

Posteriormente, Balla criou diversos acessórios como: xales, cintos, bolsas, chapéus, além das roupas, sempre explorando diferentes técnicas e materiais. Misturava elementos florais com formas geométricas e retirava a forma lógica de uso do produto.

Assim, como os designers de moda se aproximam da arte, grandes nomes da arte se aproximam também da moda, não no sentido de tendência, e sim relacionando à arte com o corpo e vestimenta. Em 1965, Hélio Oiticica exhibe seus Parangolés na exposição Opinião 65, no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. Os Parangolés eram capas que as pessoas podiam vestir e participar, ativamente, da obra e interagir com a mesma. Assim como Oiticica, Ligia Clark e Roberto Lanari constroem objetos vestíveis, nos quais também permite a participação do espectador com suas sensações e expectativas sobre a arte.

**Figura 3: Parangolé de Hélio Oiticica**



Fonte 3: [http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=856&titulo=Parangole:\\_anti-obra\\_de\\_Helio\\_Oiticica](http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=856&titulo=Parangole:_anti-obra_de_Helio_Oiticica)

A imagem acima mostra a obra Parangolé de Hélio Oiticica, o espectador vestia a capa e fazia uma performance livremente, ou seja, vivenciava a estrutura proposta pelo artista.

A moda alimenta-se da arte, assim como em alguns momentos, a arte também

se alimenta da moda. A arte e a vestimenta são linguagens relacionadas com raízes em comum, desta forma comunicam-se ou encontram-se. “Às vezes, pela contigüidade seus sentidos se alteram ou se amplificam, mas têm especificidades próprias que não se confundem, apenas podem enriquecer-se mutuamente (e existem exceções)” (COSTA, 2009, p. 75).

## 2.1. Design de Moda e Arte

Vincenzo Fani Ciotti contribuiu com o crescimento da moda dentro do movimento futurista. Conhecido como Volt, Vincenzo Fani nasceu em 27 de julho de 1888, em Viterbo e trabalhou por muitos anos como jornalista em publicações. Aderiu ao Futurismo em 1916, tornando-se um grande defensor do grupo. Volt era, profundamente, interessado na criação de estéticas inéditas. Em 1920, ele publicou dois manifestos: Manifesto da Casa Futurista e Manifesto Futurista da Moda feminina. Este foi publicado na revista Roma Futurista, em 29 de fevereiro de 1920. Volt associava a moda feminina futurista às características estéticas essenciais do movimento: coragem, velocidade, novidade e dinamismo. Seguindo a estrutura básica dos manifestos futuristas, Volt critica o cenário da moda italiana da época, dizendo ser uma moda anêmica, cansada, medíocre e defendia assim, a necessidade de multiplicar as virtudes dinâmicas da moda. (NUNES; GONÇALVES; SCHIMIDT, 2013)

Seu manifesto era dividido em três partes: genialidade, coragem e economia. Desta forma, refletia sobre a moda em seus vários aspectos e diversidades. Volt defendia que se vestir é mostrar quem somos ao mundo. Todavia, de nada adiantava pensar numa moda futurista se a mesma não estava acessível ao público. Volt afirma a importância de se inserir novos materiais na confecção de roupas, certo de que o que encarece a roupa é o tecido, desta forma aboliu o uso de seda. Ele deu prioridade ao papel, papelão, vidro, papel laminado, alumínio, cerâmica, cânhamo, borracha, pele de peixe, estopa, passando pelo gás, plantas e até animais vivos. Para Volt, roupas acessíveis equivalem a uma arte acessível, reforçando a idéia de uma arte total, idéia tão cara aos futuristas, a moda fará de cada mulher uma “síntese ambulante do universo” (NUNES; GONÇALVES; SCHIMIDT, 2013).

Cada vez mais, se vê em desfiles performances artísticas ou referências de arte em coleções de moda, assim como também se torna frequente a produção de roupas com discussões políticas, sociais ou de diferentes inquietações de sua produzidos dos mais diferentes tipos de matéria prima. Estas peças demonstravam, claramente, a modelagem de uma vestimenta aliada a uma matéria prima têxtil comum, inovadora ou experimental, porém estes produtos não são para serem vestidos ou vendidos, pois sua intenção, neste caso, é experimentar, comunicar, instigar e representar situações contemporâneas, unindo o pensamento artístico.

Assim como a arte tem apresentado traços de moda, reflexão ou experimentação corporal, designers de moda têm se apropriado de ideologias artísticas ou, até mesmo, de formas de criação e desenvolvimentos semelhantes aos de obras de arte. Um exemplo desta aproximação se vê em muitas criações do designer de moda japonês Issey Miyake .

Segundo Lehnert (2001), Miyake valoriza aspectos artesanais e nunca menciona a palavra moda em seus trabalhos, pois afirma que cria como artista plástico. Utiliza diversas fibras naturais e sintéticas o que lhe dá maior liberdade de criação e é esta

liberdade, de corpo e espírito, que o designer tenta transmitir às pessoas que usam seus produtos. Suas propostas podem ser a partir do corpo ou completamente independentes do mesmo.

Sua intenção sempre foi criar vestimenta que participe da vida de cada pessoa, formas desestruturadas e amplitudes de volume que deixam espaços entre o corpo e a roupa. Uma característica muito presente em seus trabalhos são os plissados, que permitem expressividade, funcionalidade, modificação e liberdade em sua criação. O designer gosta também de mostrar o processo de criação e permitir que o usuário participe dele (CIDREIRA, 2008).

Ao perceber a liberdade que os plissados proporcionavam, em 1993 cria a primeira coleção de “Pleats Please”<sup>3</sup>, que representa um aspecto radical e prático da roupa com pregas, incorporando novas tecnologias.

**Figura 4: Pleats Please de Issey Miyake**



Fonte 4: <http://tipografos.net/design/miyake.html>

---

<sup>3</sup> Nossa versão em português: plissados, por favor.

Segundo Lehnert (2001), “Miyake não determina claramente a função de uma peça de vestuário, o que, de certa forma, envolve o usuário no processo de criação. Desta maneira, o estilista deixa espaço para subjetividade, opondo-se à tendência de uniformização da moda” (LEHNERT, 2001, p. 89).

O processo criativo do designer rege a liberdade, utilizando materiais inusitados como, plástico, arame, tecido, papel, entre outros, produzindo, assim, o efeito esperado. Miyake desenvolveu um trabalho utilizando a mais recente tecnologia informática, pois, bastava apenas que ele colocasse a linha na máquina que sozinha produzia a peça inteira, eliminando a necessidade de corte ou costura. Este trabalho foi denominado A-POC (A Piece Of Cloth, em português: um pedaço de tecido). (LEHNERT, 2001)

A obra cobre o corpo com uma única peça de vestuário que pode ser adaptada para ser utilizada de diversas maneiras. Além disso, esta liberdade também torna mais fácil a adequação do produto aos diferentes tipos de corpos. (MOREIRA, 2011)

Miyake propõe uma maneira de construir formas com a utilização do A-POC. Tratava-se de uma malha dupla desenvolvida, especificamente, para este projeto, cuja elasticidade era aproveitada ao máximo, em razão dos fios que a compõe. Dessa forma, no resultado alcançaria um encaixe para diferentes tipos de corpos. A solução final do produto depende apenas da forma como você corta o tecido. No entanto, a peça necessita ser cortada com precisão, seguindo as linhas pontilhadas que compõem a peça, para assim, obter uma roupa pronta para ser vestida. Na construção com o A-POC a peça nunca esta finalizada, podendo passar por constantes alterações. E também pode ser acrescentada novas partes que modificam os modelos criando novas formas (NOGUEIRA, 2013).

Com a chegada de A-POC, em 1998, a tecnologia abandona a função ligada exclusivamente à elaboração dos têxteis e passa a interagir também a construção da modelagem da roupa. Assim, configura-se um design tecnológico num conceito de design aberto, possibilitando a intervenção do usuário. Na proposta do projeto A-POC, chama atenção o sistema de produção seriada computadorizada, que une o desenvolvimento têxtil ao surgimento da peça. Tal proposta permite criar diversos e distintos resultados, em função da composição entre as partes demarcadas do tecido. (NOGUEIRA, 2013, p. 86)

É perceptível a aproximação no processo de construção de produto de design de moda do designer contemporâneo Issey Miyake com o processo de construção de arte do artista futurista Vincenzo Fani Ciotti. Ambos partem de experimentações de matéria primas inusitadas, buscando inovação, tecnologia e percepção corporal. Além disso, há uma pesquisa para fins de adequação, enquanto Issey Miyake busca, através de seus experimentos, a adequação corporal, Ciotti preocupava-se com a adequação social e financeira, pois pretendia uma moda e uma arte acessível a muitos. Desta forma, abre mão de matérias primas de luxo e busca experiências em matérias primas de baixo custo.

Figura 5: A-POC de Issey Miyake



Fonte 5: <http://estilo.uol.com.br/moda/ultnot/2008/04/11/ult630u8444.jhtm>

Tanto artista quando designer, nesse caso, partem de um olhar projetual, criando processos de construções experimentativas e inovadoras, que se aproximam a partir de características artísticas, criativas e relevantes ao período vigente.

Enquanto Ciotti buscava uma adequação no custo das vestimentas, para que a maioria dos interessados no movimento futurista pudesse vestir produtos que representassem suas ideologias, Miyake buscava a flexibilidade da vestimenta para o corpo voltado ao indivíduo contemporâneo em busca de conforto, liberdade da peça ao corpo, bem como, liberdade de movimentos. Além disso, pode-se dizer que as roupas criadas por Miyake provocam interações com o corpo, que modificam a percepção do indivíduo com o espaço em que se insere.

### 3. Considerações Finais

Arte e moda se entrelaçam, cada vez mais, e se nutrem reciprocamente. Desta forma, eliminam rupturas de linguagens, pois o que se entende por vestimenta passa a ser desenvolvido das mais inusitadas maneiras e, o que se entende por arte, passa a interagir com o espectador, com seu corpo e sensações, permitindo que o mesmo vista a obra, sinta e participe ativamente da mesma.

Além disso, tanto arte como design de moda são reflexos da sociedade, de

estilos de vida, da cultura vigente, de protestos políticos, sociais ou até mesmo econômicos. Desta forma, dialogam entre si representando os reflexos desta sociedade.

Arte e moda são semelhantes também quando se refere à criatividade, à liberdade, à experimentação e à inovação, podendo ser desde a matéria prima até a forma de se produzir a vestimenta ou obra. Essas características estão em evidência tanto no futurismo, com os trabalhos de Giacomo Balla e Vincenzo Fani Ciotti, que se apropriam das características de suas obras e manifestos, além de experimentarem materiais inusitados e a tecnologia; assim como no contemporâneo nas obras de Issey Miyake, que cria tanto a partir do corpo como além desse, apropria-se de características do origami e experimenta materiais e máquinas de alta tecnologia.

A arte também se apropria de características do design de moda, a partir do momento que cria obras que possam ser vestidas, experimentadas e vivenciadas, uma vez que o espectador tem a liberdade de participar ativamente da obra, como Hélio Oiticica fez com Parangolés.

Na arte futurista, bem como na arte contemporânea, é permitida a utilização de diversos materiais e de formas variadas de se comunicar, expressar e provocar reflexões.

Não é recente a existência deste discurso entre arte e moda, pois estão ligadas à perspectiva experimental, reinventando novos modos de vestir e de viver, refletindo diversidades propostas e indagações que estão presentes no processo criativo. Ambas partilham de ideologias semelhantes e se alimentam dos elementos do entorno. Este artigo tem o objetivo de refletir sobre os processos de construções artísticas e os processos de construção de produtos de design de moda, porém a intenção não é colocar a moda como arte, e sim defini-la como reflexos do comportamento e da necessidade de uma sociedade.

## Referências

- AGRA, Lucio. **História da arte do século XX**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004.
- CIDREIRA, Renata Pitombo. **Moda e Artisticidade**: introdução a uma estética da moda. In: IV ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. Faculdade de Comunicação/UFBa, 28 a 30 de maio de 2008. Anais do IV ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. Faculdade de Comunicação/ UFBa, Salvador-BA
- COSTA, Cacilda Teixeira da. **Roupa de artista**: o vestuário na obra de arte. São Paulo: Editora USP, 2009.
- LEHNERT, Gertrud. **História da moda**: do século XX. Konemann, 2001.
- LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero**: A moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- MOREIRA, César Alexandre Gomes Machado. **A Arquitetura como A-POC**. Revista Arquitetura Lusíada, N. 2, p. 165-170. 2011
- NOGUEIRA, Jaqueline Greice Perez. **Uma Análise do Design de Issey Miyake Sob o Viés da Modelagem**. 118 p. Dissertação (Mestrado)- Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2013.

NUNES, Cristiane; GONÇALVES, Cristine; SCHIMIDT, Ludmila. **Movimento Futurista:** análise das similaridades e das diferenças das obras de Fortunato Depero e as representações imagéticas do Cordel. Disponível em: <<http://revistas.unibh.br/index.php/ecom/article/view/1140/641>>. Acesso em: 26 nov. de 2014.

REFOSCO, Ereany; GURSOY, Beylem Cansu; BROEGA, Ana Cristina. **Limiar entre a Moda e a Arte.** 2011. Disponível em:

<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/17336/1/Limiar%20entre%20a%20Moda%20e%20a%20Arte%20-%20Refosco,%20Gursoy%20e%20Broega.pdf> Acesso em: 10/11/2014.