

O desenho de moda na aprendizagem mediada da Linguagem Visual

The fashion drawing in mediated learning of Visual Language

Manuel Teles de Oliveira Filho,
Mestre Design na Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, Brazil
telesdesign@gmail.com

Resumo Este trabalho apresenta a análise do desenho como shifter na aprendizagem mediada da linguagem visual no design de moda. São apresentadas ferramentas de mediação e estratégias de representação e descrição dos conceitos visuais e looks de moda utilizando conceitos do modelo de análise de Roland Barthes para o sistema da moda.

Palavras chave – desenho de moda, linguagem visual, aprendizagem mediada.

Abstract - This paper presents the analysis of the drawing as shifter in mediated learning of visual language in fashion design. Are presented mediation tools and strategies of representation and description of visual concepts and fashion looks using concepts from Roland Barthes's analysis model for the fashion system.

Key-words - fashion drawing, visual language, mediated learning

O começo do século XXI assiste uma nova virada pictórica com a revolução causada pela tecnologia digital e a democratização na produção e veiculação via internet de imagens capturadas por câmeras fotográficas integradas a telefones portáteis e *tablets* que redimensionam a questão da comunicação visual. Como essas imagens são usadas na comunicação e no design de moda? Estudos dos modos de comunicação e níveis da linguagem visual apresenta a necessidade uma alfabetização visual para que possamos aprender a consumir e também originar imagens, acionamos a aprendizagem mediada pelo desenho como sistemas de signos destacando da teoria sociocultural de (Vygotsky, 1989) a transformação de fala interpessoal num processo intrapessoal em produzir, ler e interpretar imagens.

Este trabalho apresenta reflexões e apontamentos de experiências metodológicas e didáticas no uso do desenho como artefato mediador no ensino aprendizagem da linguagem visual contexto sala de aula nos cursos de design de moda. Objetivo principal é situar o desenho como *shifter* – operador de tradução entre as estruturas de linguagem do vestuário real, imagem e escrito. Interessam-nos as representações gráficas, ou seja, imagens híbridas que integram figura, textos e esquemas, usados como artefatos gráficos comunicacionais educacionais. Como objetivo secundário, identificamos no uso do desenho, propostas de um “desavergonhado intercâmbio icônico” como sugere (Darras, 1998), ao apresentar estratégias para que alunos e também professores estejam aptos a atuarem como originadores e consumidores de informação pictórica, descobrindo como compartilhar sistemas de signos.

Considerando as especificidades da linguagem gráfica do design de moda, destacamos o desenho aplicando um método de análise do design da informação em imagem híbrida que auxiliam na aprendizagem mediada da linguagem visual.

Por meio de experimentos foram coletadas imagens híbridas feitas pelo desenho analógico, realizadas por alunos em cursos superiores de design de moda nos estados do Ceará e Pernambuco. Apresentamos a análise deste estudo como dissertação de mestrado em Design na Universidade Federal de Pernambuco-UFPE em 2011. Nos anos de 2011 e 2013 empreendemos

experiências na Pós Graduação Moda e Comunicação da Universidade de Fortaleza-UNIFOR, na disciplina Comunicação, Multimídia e Moda, propondo interações coletivas sobre os modismos visuais universalizados e internalizações de identidades individuais na produção de imagens híbridas de conceitos visuais sobre estilo e tendência de moda.

O uso do desenho como mediadores na educação e a diversidade de novas tecnologias são dois fatores que enfatizam a necessidade de produção, leitura e interpretação de imagens pelos alunos, sendo objeto de vários pesquisadores em semiótica, como (Darras, 2010) que estuda esquemas produzidas pelo desenho correspondentes a determinadas abstrações e tipos de correspondência.

As representações pictóricas, esquemáticas e verbais são pesquisadas na, a sistematização de conceitos visuais no uso de recursos pleonásticos considerados comuns para (Barthes,2009) na linguagem visual de moda. No estudo da linguagem visual de moda o processo de significação e as narrativas visuais tornaram de interesse crescente para pesquisadores em estudos cognitivos em design como (Barnard, 2003).

Apontamos uma importante distinção entre o desenho de moda e o desenho de vestuário. No desenho de moda são representadas figuras humanas usando composições combinadas de peças de vestuário em conceitos visuais, ou looks de moda; já no desenho do vestuário, alguns tipos de desenho como o de projeto, representam artefatos de moda, individualmente, suas partes, peças e moldes desde as etapas de prospecção e design até o desenho técnico, e de moldes (Jones,2005)

Logo o desenho de moda tem seus próprios elementos e códigos visuais e a comunicação em moda demanda modelizações direcionadas para o sistema da moda. Com complexos sistemas de informação centrados em cada artefato de moda é necessário desenvolver ferramentas que investiguem a linguagem visual de modo a tornar técnicas de comunicar através do desenho mais acessível, para o estudante de design.

Design da informação

Entender o design enquanto atividade transdisciplinar é situar o design ao lado da comunicação, onde os sistemas de representação e interpretação funcionam como mediadores semióticos na relação entre originadores e consumidores do artefato-imagem-mensagem. No desenho para o design, segundo (Ashwin, 1984) esses sistemas necessitam ser monossêmicos oferecendo uma correta interpretação, tirando partido de seis modos de comunicação através de sistemas de signos: referencial, emotiva, injuntiva, estética, fática e metalinguística; de modo que a informação seja compartilhada e percebida dialogicamente. A semiótica se apresenta como uma coerente base intelectual para o desenvolvimento de uma teoria do desenho.

As operações processuais do desenho para o design são de registro e transmissão de semelhanças, seja de ideias na mente ou de fenômenos percebidos pela visão, e na criação e interpretação de signos como símbolos, onde ocorre uma transformação gradual de imagens mentais durante a ação de desenhar, o indivíduo interage com o desenho 'percebendo' e 'refazendo' remodelando as ideias e acionando novos procedimentos.

É um diálogo necessário entre o pensar e o fazer, descobrir interações entre representações gráficas figurativas e verbais como intercursos de ideias. A atividade de desenhar inclui ver/perceber e pensar sobre o assunto representado, além de selecionar operações, suportes e materiais. Os diversos tipos de desenhos, com modos e funções diferentes passam pelo design da informação na relação entre o designer e suas ideias gerando caminhos para novas interpretações e novas atribuições de sentido.

As descobertas interativas são acondicionadas no design da informação resultando em novas composições espaciais e alterações na ideia original. Organizar, hierarquizar e apresentar as informações na mensagem visual são atividades que acionam no estudante/originador a necessidade de sistematizar, facilitar a comunicação e o grau de especificidade da informação deve estar relacionada com a capacidade de interpretação do usuário consumidor.

Estratégias de Tradução

Considerando a multiplicidade de linguagens e ferramentas tanto analógicas como digitais, investigamos meios de agregar ao estudo estruturalista da linguagem visual no design de moda, outras estratégias que residem há tempos no campo das artes, como o pentimento e a serenidade, que possibilitam respectivamente perceber o inusitado em descobertas ocasionais diferentes daquelas que estavam sendo buscadas e deixar aflorar imagens através de camadas já consolidadas. Estimular a sensibilidade perceptiva dos estudantes em “enxergar” além da aparência dos primeiros resultados do desenho, realizar diversas leituras da mensagem visual e traduzir suas múltiplas dimensões, como bem fazem artistas visuais, com frequência e sem ressentimentos por estarem fazendo uso de seu modo particular de ver as coisas.

É por meio dessa reflexão inicial que apontamos o método de (Barthes, 2009) para o estudo do desenho como *shifters* – operadores de tradução entre os estados e códigos do vestuário real, imagem e (d)escrito. O método visa ampliar a inteligibilidade da informação e desambiguar representações, nesse caso as representações pictóricas, buscando os conceitos intrínsecos da mensagem visual utilizando o desenho uma leitura/tradução específica. Esta tradução deve auxiliar os estudantes a identificar, descrever, classificar e apresentar conceitos visuais em imagens híbridas, onde os conhecimentos semióticos e habilidades gráficas específicas são acionados para gerar informação pictórica e conseqüentemente comunicação.

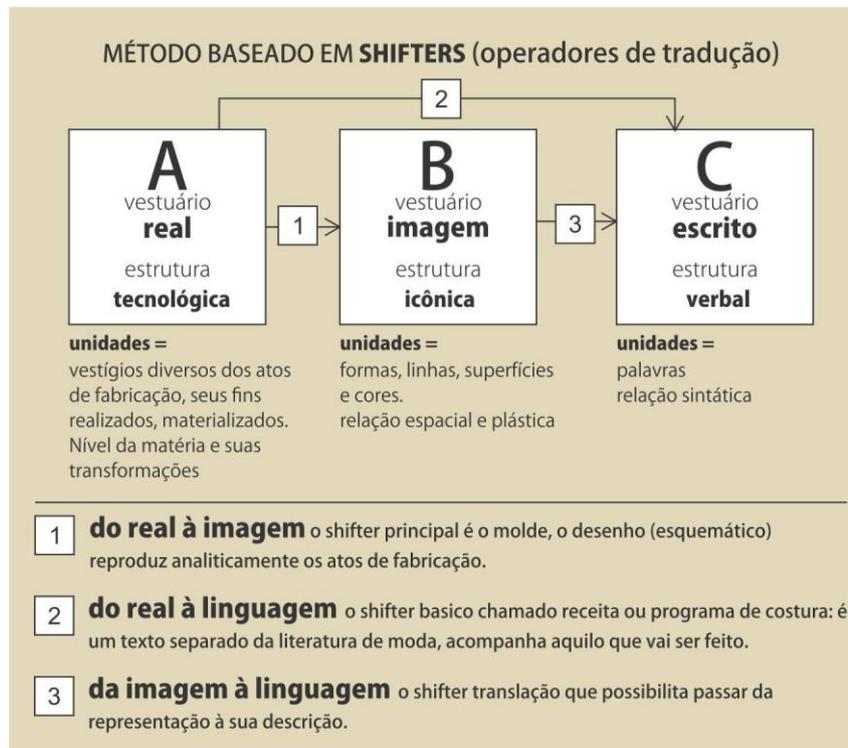


Figura 1| Método baseado em Shifters. Figura do autor.

Na interpretação do vestuário escrito (descrito) o método estruturalista e taxonômico de (Barthes, 2009) serve de base para uma reflexão sobre o desenho enquanto *shifter*, funcionando como mediador na aprendizagem da linguagem visual: focar no consumidor usuário da informação veiculada de modo eficiente, organizar, representar e apresentar os elementos que compõem o traje ou a peça de vestuário com os

“a partir do momento em que a moda passa a ser vista como materialização de um esquema simbólico, ela concorre para estruturar historicamente as épocas, e ao fazê-lo ela tece um fio de comunicação no tempo. A roupa assume uma responsabilidade informativa que dá conta dos diferentes períodos da civilização e da condição de vida dos homens socialmente constituídos”. (Barthes, 2009)

Essa informação contextualizada sócio culturalmente é o que sedimenta um repertório, mais ou menos rico, resultado de vivências e experiências coletivas com o vestuário real, as imagens e suas descrições. Onde o originador traduz o que “vê” na roupa, em todas suas partes, características

físicas de sua materialidade, montagem e sua feitura, interpretações tridimensionais de uma visualização que se representará em um desenho.

Para sensibilizar o originador, propomos experimentar a manipulação de peças do vestuário a fim de estudar sua tridimensionalidade e materialidade, sem deixar de lado as fotografias, que continuam sendo uma ótima fonte de referência. É essencial ter entendimento plástico da peça de vestuário a ser representada em duas dimensões sobre o papel. O desenho de moda é, na maioria das vezes, fluido e realizado rapidamente, sem profusão de detalhes; com a adição de setas e pequenas legendas, analogias e metáforas visuais, referências de outras imagens e até amostras de material pode ter sua capacidade informacional ampliada,

As ações de comparar, sintetizar, dimensionar, descrever relativizam a necessidade o domínio de técnicas de simulação de volume, profundidade, transparência, entre outras características físicas do material, operações práticas que demandam prática e tempo de exercício. Faz-se necessário estimular a percepção dos estudantes para o exercício de desenhar as pré-visualizações auxiliadas por descrições escritas, onde os elementos plásticos são traduzidos em uma narrativa durante conferência dos procedimentos de desenho, experimentos de integração entre grupos originadores de artefatos gráficos apontam que falar durante as operações de desenho, auxiliam no uso de recursos diagramáticos, textuais e narrativas visuais (Do, 2005).

Em outra estratégia no uso do desenho para o design, os looks de moda são desenhados criando *mood boards*, pranchas visuais planejadas que apresentam o clima da situação de uso do artefato, contextualizando a informação para o consumidor-usuário, enfatizando as relações semânticas construídas através de recursos narrativos impregnados de memória e a intencionalidade. (Hopkings, 2011).

O uso do desenho no Ensino da Linguagem Visual

A linguagem visual por vezes é apresentada como sendo a detentora dos primeiros dispositivos cognitivos, sendo através das visualizações prévias que as representações do que é pensado se organizam. Seja no campo da idéias,

ou na realidade a linguagem visual tem papel fundamental nos processos cognitivos. (Dondis, 2007)

O desenho de moda não está restrito ao desenho exclusivamente das figuras de roupas e suas configurações espaciais, plásticas e físicas. Do ponto de vista do design da comunicação visual, o desenho das letras, símbolos, cartazes, roupas, são constituídos por um macro sistema de elementos, atributos e relações gráficas da linguagem visual. O design de moda se utiliza do mesmo material do design gráfico, arquitetura, websites além de uma variedade de artefatos materiais e imateriais da comunicação visual que não podem ser desconsiderados. No pensamento visual e na sua representação gráfica são acionados conceitos visuais dinâmicos em poderosos sistemas de informação sendo imprescindível deixar que a imaginação acione todas as possibilidades de cruzamento de dados, tendências e referências visuais que afetam e são afetados pelos artefatos de moda.

No ensino aprendizagem da linguagem visual é necessário instrumentar o estudante para interpretar as necessidades da comunicação na qual está envolvido. A capacidade pragmática de identificar o percurso da mensagem e os diversos consumidores da informação delimitam a escolha e uso dos códigos da linguagem visual a serem acionados no desenho.

Configurar uma fala com seu estilo (sotaque) próprio nos impulsiona a confrontar as convenções gráficas com esquemas e mensagens visuais que privilegiem a construção do significado por meio da expressão gráfica criativa e autoral, no desenvolvimento de artefatos gráficos comunicacionais específicos. Quando (Burdek,2010) celebra o design como um processo eminentemente criativo, confere ao design toda a porção lúdica e artística que está inserida no processo criativo:

Design é uma atividade, que é agregada a conceitos de criatividade, fantasia cerebral, senso de invenção e inovação técnica e que por isso gera uma expectativa de o processo de design ser uma espécie de ato cerebral. Um processo criativo ele é sem dúvida. (Burdek, 2010)

Associamos a ideia do design como atividade processual com a comunicação, que mesmo sendo confusa ao misturar os interesses de seus diversos personagens em suas diversas falas, num campo tão subjetivo como a moda, pode transmitir a mensagem visual (Lipovetsky, 2004). É quando consideramos para os fins de leitura, o conceito de língua e fala de (Barthes, 2009), para vestuário e traje, respectivamente. Entendemos a 'língua/vestuário' como a composição de peças do guarda roupa diante as regras e convenções de combinação definidas coletivamente pela comunidade, e a 'fala/traje', como a proposição individual na composição de peças, em uma combinação particular dos elementos tendo em vista as convenções e regras coletivas, da análise semântica do vestuário escrito.

O fato que evidenciamos é a existência de "vícios" reproduzidos nas falas interpessoais, principalmente dos estudantes em formação, percebemos de fato uma desconexão com o design da comunicação visual e o uso de estereótipos de design de roupas que são reproduzidos indiscriminadamente. Existe um universo imagético e um imaginário constituído de cores, fenômenos e formas da natureza, identidades culturais, arquitetura, arte entre outros exemplos de imagens que parecem ser desconsiderados como referências visuais no desenho para o design de moda, apresentados pelos participantes de experimentos na internalização de conceitos visuais.

É sabido que existem os modismos mesmo dentro do universo do desenho de moda. Conseguimos perceber a periodização do desenho na linha de tempo da moda. A cada época mudam as vertentes principais do desenho, de moda, sendo necessário demarcar, e porque não dizer, defender a fronteira que reside em propagar informação do sistema de moda e a comunicação criativa e autoral no design da moda, mesmo que seja nas etapas de desenvolvimento de conceitos visuais.

A suposta individualidade oferecida atualmente pelo sistema da moda, que "aceita" manifestações pessoais na formação do chamado 'estilo particular' como argumenta (Barthes, 2009), é resultado do uso de códigos visuais que influenciam as escolhas dos estudantes permeando seu imaginário histórico e socialmente construído. O que nos chama a atenção para as repetições de

soluções de design pasteurizadas, de desenhos considerados estéreis de expressão criativa e certa timidez diante as escolhas criativas do design de moda.

Identificamos uma convenção informal que dita que o desenho de moda deve ser limpo, *clean* e autoexplicativo, abstrato e na dimensão da arte: indecifrável e intangível, como se só o seu autor pudesse interpreta-lo. E é nesse hegemônico domínio da falta de hierarquia da informação, do não descrito, do não interpretável que gerações de estudantes de design de moda, consolidam sua irracional crença no “dom” e na “inspiração”.

Desmistificar essa crença é instrumentalizar o estudante das possibilidades do ciclo de representação gráfica do desenho moda que conceituamos da seguinte maneira: A - desenho do conceito visual de caráter processual e psicológico, onde a figura humana pode aparecer, B – croqui, que no design de moda se desmembra em subtipos de acordo com função e características configuracionais, compreendemos a ilustração de moda como um tipo de croqui pansêmico com maior carga estética; C - desenho de projeto, regularmente linear e engloba o desenho de trabalho e desenho de coleções; e D - desenho técnico representado planejados com especificações.

Ciclo de Representação do Desenho no Design de Moda

Tipo de desenho - O que é representado			
A	desenho do conceito visual	B	croqui
	modelo		linha
	estilo		forma
C	desenho de projeto	D	desenho técnico
	estrutura		medida
	sistema		detalhe
Ações no processo de tradução do desenho como shifter - resultado gráfico			
IDENTIFICAR	DESCREVER	CLASSIFICAR	APRESENTAR
design	dimensão	molde	ficha técnica
identidade	materiais	padronagem	cartela de materiais
Conteúdo informacional - Como é representado			
simulação de uso	estruturas, partes das peças em composições	volumes em relação ao corpo em movimento	design das peças planificadas
volumes e design das peças	manipulação das formas, material e medidas	processos construtivos em materiais	propriedades físicas dos materiais e cores
Fases Metodologia de Design (LOBACH 2001)			
Fase Preparação	Fase Geração	Fase Avaliação	Fase Realização
<ul style="list-style-type: none"> •Conhecimento do problema •Coleta de informações •Análise das informações 	<ul style="list-style-type: none"> •Escolha dos métodos de solucionar problemas •Produção de idéias •Geração de alternativas 	<ul style="list-style-type: none"> •Exame das alternativas •Processo de seleção •Processo de avaliação 	<ul style="list-style-type: none"> •Realização da solução do problema •Nova avaliação da solução •desenvolvimento de modelos

Tabela 1 | Ciclo de Representação do Desenho Gráfico do autor

Na tabela 1 é apresentada uma proposta de design da informação articulando os tipos de desenho e o que é representado de modo mais direto, as ações empreendidas no processo de tradução do desenho como shifter localizando os artefatos gráficos resultantes. Seguidos do conteúdo informacional e como é representado na relação com cada tipo de desenho e associado às fases da metodologia de design de (Lobach, 2001) no desenvolvimento de produtos industriais materiais. Esta proposta visa auxiliar a relação entre o pensamento visual e o pensamento figurativo do estudante, sugerindo caminhos para abstrações e usos da linguagem visual com os modos verbal e esquemático. Os textos descritivos sinóticos são bem vindos acompanhando e norteando o desenho das figuras, abrindo as vias para a

leitura e interpretação, fortalecendo a experimentação do sensível em imagens híbridas, menos ambíguas e mais eficientes.

O desenho de moda

A bibliografia de desenho de moda pesquisada, que chega em bom tempo ao Brasil, depois de décadas sem publicações na língua portuguesa, apontam para ferramentas didáticas reflexivas onde ainda predominam a preocupação exacerbada com a convenção do desenho da figura estilizada do corpo humano.

Defendemos que o desenho de moda pode comunicar efetivamente, fazendo uso de sistemas de informação que priorizam o caráter híbrido da imagem gráfica, reunindo camadas de inputs considerando a função comunicativa e o contexto do usuário consumidor. Na figura 2, demonstramos uma imagem híbrida com seus sistemas de informação: áreas de cores diferentes delimitam os grupos de informação, um esquema do tipo mapa com legendas, identifica e descreve as partes do traje desenhado com lápis de cor; uma faixa em branco inserida digitalmente a imagem agrupa referências de cor, forma e estilo.

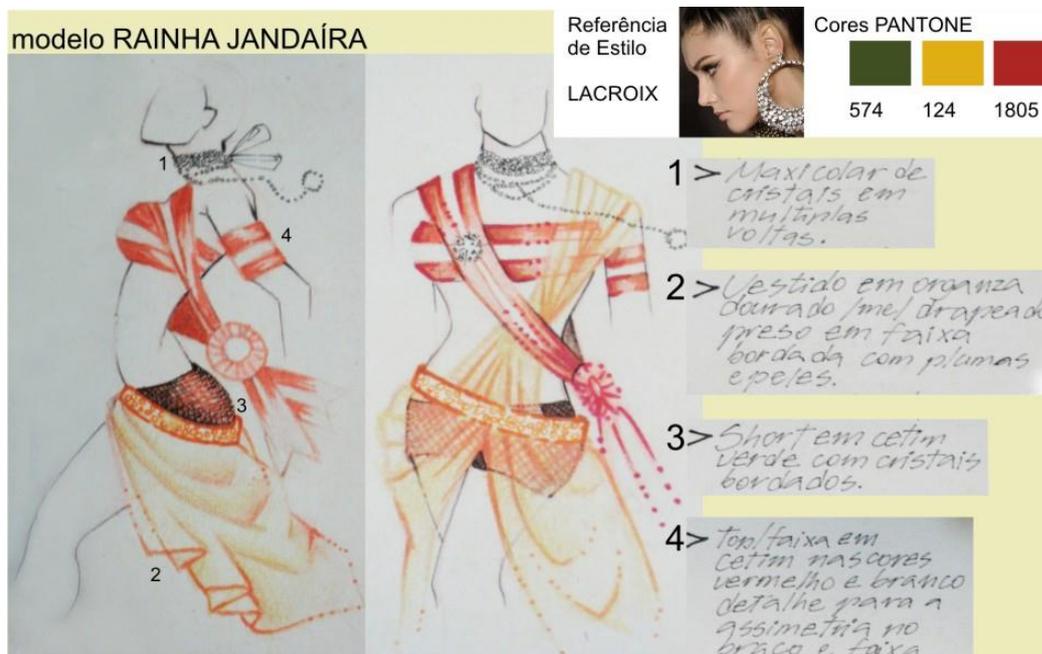


Figura 2 | imagem híbrida = figuras + esquemas + textos

É importante considerar o ciclo de representação do desenho de moda e construir outra percepção sobre o desenho considerado “feio” ou “imperfeito”. Mesmo sem atender as proporções reais do corpo humano no uso do desenho guiado por “cabeças”, e sem ‘necessidades’ impositivas de aprender truques e poses para torná-los emotivos e estéticos, o desenho do conceito visual, como na figura 2, pode comunicar muitos detalhes essenciais, situar a silhueta, a estrutura geral da roupa, os detalhes de partes, descrever as cores e materiais têxteis empregados, entre outros atributos da linguagem visual pertencentes ao croquis como apresenta (Jones, 2005):

Com a definição das silhuetas, os primeiros croquis começam a surgir. Visuais completos, chamados de *looks*, se configuram dando forma à coleção como um todo... As características têxteis, tais como composição, estruturas e texturas destinadas à criação em moda podem ser o objeto de estudo e investigação de um designer ao criar. (Jones, 2005)

O desenho de moda tem seus próprios elementos e códigos, sua linguagem visual específica demandando estudo direcionado, focado em seus elementos, atributos e relações visuais e gráficas, existindo um grande espaço de pesquisa e estudo do desenho enquanto croquis, enquanto desenho de projeto, artísticos ou operacionais.

Novas abordagens nos modos de representação

É importante lembrar que a revolução digital permite muitas possibilidades criativas na representação através do desenho. Determinados conceitos visuais ou padrões de estilo de desenho são absorvidos e revistos diante a produção imagética de outros designers, disponíveis em bancos de imagem e sites especializados em tutoriais, onde são difundidas técnicas de desenho, moldes e modelos de representação e apresentação do design de moda.

O cenário atual do desenho de moda celebra o caráter didático dos sketchbooks e também de *moleskines* com silhuetas de corpos impressos pra facilitar a captura de looks de moda pelo desenho, da imaginação ou na

observação apressada e prospectiva em desfiles de moda, na rua ou na tv a cabo e principalmente nos diversos exemplos usados em sala de aula.

Diante a forte tendência dos desenhos produzidos digitalmente, os desenhos analógicos do tipo *sketch* feitos a mão voltam a ser estudados e reaparecem puros ou remodelados como parte de vetorizações e pintura digital, tornando a imagem tão multicultural quantas forem às referências de quem a originou. A expressividade dos traços livres feitos com lápis ou técnicas mistas dos desenhos analógicos reaparece, amplificada com diagramas, esquemas e textos ampliando a capacidade informativa e comunicacional da imagem. A confirmação de (Lipovetsky, 2004).de que a fala do indivíduo, desenhada ou escrita não é mais uma barreira no mundo pós-moderno digital, os significados construídos com as imagens híbridas permitem uma aproximação entre as culturas

De fato, a apropriação de referências multiculturais, é crescente, assim como o acesso as fontes de pesquisa acadêmicas, tendências internacionais de estilo e moda que tem integrado o design de moda, de interiores, games, produtos, enfim a cultura. Ainda somos carentes de métodos e instrumentos de ensino da linguagem visual e certamente dos fundamentos do design da informação.

A afirmação de Bonsiepe (1978) “a atividade projetual, ‘o design ‘não é a produção de novos conhecimentos, ocorridos pelas inovações na ciência, nem a criação de *know-how*, trazidas pelas inovações tecnológicas, mas sim a articulação da interface entre o usuário e o artefato” nos faz refletir sobre o modo como estamos estabelecendo interface com os artefatos gráficos educacionais e linguagens que nos cercam.

Entendemos o designer como uma espécie de *bricouller*, (Barnard, 2003) que se utiliza de memória sociocultural coletiva em experiências pessoais e coleciona inovações científicas e tecnológicas seja na área do fazer ou no campo da linguagem, para criar o diálogo e a prospecção que o caracteriza. Quanto à representação gráfica da roupa, esta pode se inserir em um ou vários dos tantos estilos disponíveis para o consumo e também de estilos novos, fruto de invenções, customizações, bricolagens pessoais no intento de manipular

seu lugar na paisagem imagética consolidando o próprio repertório visual do indivíduo.

Concluimos que diante os argumentos propostos é importante redimensionar o modo genérico como são ensinados os fundamentos da linguagem visual, questionando a validade do uso de padrões estandardizados de desenhos como exemplos estereis de harmonia visual, de estruturas de composição, de abstração e ou mesmo de significação. A sintetização nos processos de construção de significados é um modo de entorpecer o pensamento criativo dos estudantes de design.

O design da informação com o desenho como mediador é uma alternativa para o ensino aprendizagem da linguagem visual no design de moda. Sem receio de ser pleonástica e até mesmo metalinguística, a imagem híbrida reflete os caminhos aprendidos, as decisões na pluralidade de elementos coletados em experiências visuais, e o criativo resultado individual para as tantas coisas imaginadas.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ASHWIN, Clive. **Drawing, Design and Semiotics**. Design Issues Vol. 1, No. 2 (Autumn, 1984), pp. 42-52 (article consists of 11 pages) Published by: The MIT Press

BARNARD, Malcolm. **Moda e Comunicação**. Tradução de Lúcia Olinto. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

BARTHES Roland. **Sistema da Moda**. Trad. Ivone C. Benedetti. São Paulo, Martins Fontes, 2009.

BONSIEPE, Gui **Teoria y práctica Del diseño industrial: elementos para una manualística crítica**. Barcelona: Gustavo Gili, 1978. colección Comunicación Visual.

BURDEK, Bernhard E. **Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos** – São Paulo, Editora Edgard Blucher, 2010

DARRAS, B. L'IMAGE, UNE VUE DE L'ESPRIT **Étude comparée de la pensée figurative et de la pensée visuelle**. Recherches en communication, nº 9, 1998. Tradução Manuel Teles, 2012, Recife.

HOPKINS, John. **Desenho de Moda**. Porto Alegre, Editora Bookman, 2011.

JONES, Sue Jenkyn. **Fashion Design: Manual do estilista**. Tradução: Iara Biderman. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

LÖBACH, Bernard. **Design Industrial: bases para a configuração dos produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.