

CORPO CONSTRUÍDO: ANÁLISE DOS ELEMENTOS DO DESIGN TRABALHADOS EM PRODUTOS DE MODA

Built Body Silhouette: Design Elements Analysis in Fashion Design

Mendes, Layla de Brito; Mestre; IFRN, layla.mendes@ifrn.edu.br¹

Santos, Maiara de Oliveira; Mestre; UEM, mosantos2@uem.br²

Resumo: O designer de moda é responsável pela criação de comunicação visual através do desenvolvimento de peças de vestuário, que são compostas pelos elementos básicos do design. Através da análise de conteúdo de duas coleções, uma da *Comme des Garçons* e outra da Balmain, tem-se o entendimento desses elementos, no intuito de exemplificar a utilização primorosa dos mesmos.

Palavras chave: Elementos do Design; *Comme des Garçons*; Balmain.

Abstract: Fashion designer is responsible to create visual communication by developing clothes, and them are composed by the design basic elements. Through content analysis of two collections, one from *Comme des Garçons* and another from Balmain, has the understanding of these elements in order to exemplify the exquisite use of them.

Keywords: Design Elements; *Comme des Garçons*; Balmain.

Introdução

Ao se observar a história da moda é possível identificar o acontecimento de diversas mudanças no vestuário. As peças que compõem a vestimenta de cada período ora são mais ajustadas, ora mais largas, curtas, longas, fluídas ou rígidas e para se obter cada um desses efeitos o desenvolvimento delas deve ser bem planejado.

A sensação que uma roupa transmite depende das linhas que a compõem, sendo assim, elas podem variar de acordo com o estilo da época. No decorrer da

¹ Mestre em Design de Comunicação de Moda pela Uminho, especialista em Criação de Imagem e Styling de Moda pelo Senac SP e engenheira têxtil pela UFRN. Docente efetiva dos cursos Superior de Tecnologia em Design de Moda e Técnico em Vestuário do IFRN campus Caicó.

² Mestre em Design e Marketing pela Uminho, especialista em Design de Interiores pela UniToledo, especialização em andamento na área de educação no curso de Docência no Ensino Técnico e Superior na UniToledo. Docente do curso de Design de Produto da UEM (Universidade Estadual de Maringá) campus Cianorte.

história da moda é possível observar que por muitas décadas as linhas arredondadas do vestuário valorizavam as curvas naturais do corpo feminino. Já as linhas do vestuário masculino eram mais retas, de forma a evidenciar a virilidade (BRAGA, 2004).

No presente artigo, pretende-se discutir a relação da aplicação dos elementos de design na moda e as alterações que eles podem causar na silhueta feminina, em outras palavras, compreender como se dá a organização visual da roupa e como isso afeta o corpo que a veste. O tema se faz pertinente devido à influência inquietante da moda principalmente quando se trata da alteração da aparência formal do corpo feminino.

O designer de moda, além de função e materiais, também tem a incumbência de definir quais são as cores e formas do produto forma a conduzir as emoções do usuário. Para realizar essa condução de percepção, e consequentemente de emoções, o profissional de moda necessita dominar alguns elementos básicos do design: ponto, linha, forma/silhueta, cor, textura.

Esses elementos compõem a organização visual do conteúdo desenvolvido, e no caso do design de moda esse produto é a roupa. Ao realizar a leitura visual do objeto, do traje, intenciona-se entender os itens utilizados na composição visual, tanto bi como tridimensionais e a influência deles.

Elementos Visuais do Design

São definidos como elementos visuais o conteúdo de toda e qualquer forma de comunicação visual, logo, eles constituem a substância básica daquilo que vemos (DONDIS, 2007). As análises visuais podem ser elaboradas de diversas maneiras, mas decompor a representação visual nos elementos que a constituem é uma das formas que mais revelam sobre o objeto de estudo.

A linguagem visual faz parte da base da criação do designer e para assimilar essa linguagem ela é dividida em termos reduzidos (ponto, linha, forma/silhueta, cor, textura) que são sempre apresentados em conjunto em uma imensa variedade de técnicas e estilos (FISCHER, 1983).

Assim sendo, para compreender a análise que foi desenvolvida faz-se necessário o entendimento de tais elementos, que aqui são apresentados através da compreensão das autoras por meio das definições apresentadas pelos seguintes autores: Wong (1998), Munari (1997), Gomes Filho (2009), Treptow, (2003), Jones (2005) e Löbach (2001).

Inicia-se pelo aspecto visual final do vestuário, já que esse será influenciado por cada um dos outros elementos. A silhueta é entendida como a forma que a roupa confere ao corpo, seja por uma peça ou pelo conjunto delas. Trata-se da primeira impressão que um vestuário passa, pois sua forma é identificada antes mesmo que se possa reconhecer tecidos, texturas e outros detalhes da peça.

A definição da silhueta é essencial nas etapas preliminares do processo de desenvolvimento do design a fim de determinar quais partes do corpo serão destacadas e por quê. Uma vez decidida, cabe ao estilista e ao modelista ponderarem sobre como o modelo pode ser materializado e, se necessário, sustentado e estruturado por meio de armações e suportes. Diversos materiais e técnicas podem ser aplicados para a criação de uma silhueta (FISCHER, 2010).

As silhuetas adotam denominações a partir de associações com formas geométricas, letras do alfabeto ou estilos da moda de uma determinada época. Alguns tipos conhecidos são: Silhueta Ampulheta (remete a forma do objeto que a nomeia, ou seja, as dimensões dos ombros e quadris são semelhantes e a cintura é afinada, essa é considerada o ideal de beleza feminino); Silhueta reta (reconhece-se essa silhueta pela ausência de formas acentuadas, seu contorno possui linhas retas que lembram o formato retangular); Silhueta T (lembra o formato da letra "T" onde os ombros são amplos e o corpo é alongado); entre outros.

Partindo para a conceituação da menor unidade possível da composição visual, o ponto, que geometricamente não possui dimensões ou massa e é identificado pelo encontro de duas coordenadas ou duas linhas. Nas composições visuais e desenvolvimento de produtos físicos ou gráficos, considera-se como ponto aquilo que é pequeno em relação aos outros elementos e que possui um formato simplificado. Apesar de ser um elemento de tamanho mínimo, pode ser considerado o foco central de uma composição ou se fundir ao contexto numa construção histórica.

O terceiro elemento de composição do design de moda aqui apresentado é a linha, que possui apenas uma dimensão e pode ser entendida como uma sequência de pontos, a ligação entre dois pontos ou ainda como um ponto em movimento (GOMES FILHO, 2009). No vestuário, ela tem a função de conduzir o olhar do observador (afirmação condizente com suas definições) e devido a isso é considerado um elemento dinâmico.

Essa característica possibilita que se manipule o movimento que o olhar do observador irá realizar ação que possui a capacidade provocar reações emocionais e psicológicas muito curiosas no observador (LÖBACH, 2001).

Diferentes tipos de linhas podem expressar diferentes movimentos, o modo como o traço flui tem relação direta com a espessura e continuidade da linha. As tracejadas ou com irregularidades apresentam uma leitura menos fluida que uma linha contínua, por exemplo. E ao utilizar uma linha grossa e irregular não irá se transmitir a mesma mensagem que uma linha fina e suave, pois na primeira tem-se um movimento lento e truncado enquanto que no segundo exemplo o movimento será rápido e delicado.

A cor, um elemento carregado de muito significado, mesmo se considerado individualmente pode mudar por completo as características das composições visuais. É provavelmente o elemento que já foi mais estudado e analisado.

Entende-se que a cor é o reflexo da luz que incide em determinado objeto, onde não há luz não é possível identificar as cores. Esse elemento possui três características: matiz ou gama (faz referência ao nome da cor, verde, azul, amarelo, etc.), valor ou contraste (quantidade de branco ou preto na cor) e a intensidade (muito pigmento ou pouco pigmento – forte/apagada).

A mesma peça de roupa em cores diferentes pode provocar efeitos completamente distintos no corpo, assim como mudar o clima e/ou conceito de coleção apresentada.

Por meio dos estudos de Pedrosa (2003) podem-se identificar quatro grupos principais para a classificação das cores nas composições de moda:

- Cores quentes: aquelas que conseguem provocar um efeito vibrante como o amarelo, vermelho e laranja e têm a capacidade de passar a sensação de alegria e descontração;

- Cores frias: provocam um efeito de calma e tranquilidade ex.: verde, azul;
- Cores neutras: possuem pouca intensidade como o bege, cinza e preto;
- Tons pastéis: todas as cores em seu tom mais suave, mais claro.

Por fim, a textura elemento que é uma característica essencial dos tecidos e aspecto de fundamental importância para o sucesso ou fracasso de uma peça e pode ser descrita através de características como brilho ou opacidade, toque áspero ou macio, rigidez ou maleabilidade do tecido e peso e encorpamento que determinam o caimento do tecido

As texturas que se podem considerar como aspectos intrínsecos dos tecidos são: suave, rígido, macio, quente, frio, brilhante. Mas o vestuário pode ainda adquirir texturas elaboradas por outros materiais, como aviamentos que podem ser aplicados sobre o tecido, ou ainda com o design de superfície e as malhas que possuem texturização na própria confecção.

A influência do vestuário na silhueta corporal

O corpo humano possui sua própria silhueta, que é definida pela altura, comprimento do tronco e localização das linhas do quadril e busto. Essas características variam em cada pessoa e é possível utilizar-se do vestuário para favorecer ou alterar essa silhueta (JONES, 2013).

Isso pode ser realizado através da relação tridimensional que ocorre entre as partes do corpo e o vestuário, proporcionando o efeito visual de amplitude, volume, peso ou leveza ao evidenciar e/ou ocultar determinadas partes do corpo (JONES, 2013).

O uso de linhas por meio do corte gera formas que podem proporcionar a ilusão de amplitude, afunilamento, alongamento ou estreitamento visual. Ao utilizar costuras verticais, por exemplo, o efeito que se obtém é de alongar, enquanto as costuras horizontais evidenciam a largura do corpo e um corte em viés proporciona dinâmica e movimento (FISCHER, 2010).

Para isso, além da escolha do tecido adequado, devem ser considerados os elementos básicos da composição, já que seu uso possui a capacidade de criar ilusões. O designer ao definir o tipo de forma/silhueta que pretende apresentar com

sua peça pode, ao utilizar com eficiência tais elementos, obter grande sucesso com a coleção.

O tipo de corte e as costuras que serão utilizadas são recursos imprescindíveis para criar a forma e a linha de uma roupa e essas interferem diretamente na composição visual do corpo. A exemplo tem-se as linhas estruturais da peça, a sua parte interior e de construção, que podem conferir-lhe uma nova forma. A formação de linhas pode se dar também através de dobras de tecido como pregas, franzidos ou drapeados e podem transmitir também a sensação de volume.

Existem alguns princípios gerais quanto à utilização das linhas, por exemplo, quanto mais alongada, larga e repetida a linha, maior sua influência. O traje masculino, por exemplo, se traduz por meio de linhas retas, verticais que se configuram em uma forma retangular e sólida. Portanto entende-se que a linha da peça pode ser dura ou suave, expondo uma mensagem de rigidez ou flexibilidade, estabilidade ou movimento de acordo com a mensagem a ser transmitida.

A cor é um elemento que ao ser alterado pode provocar diferentes impressões no mesmo modelo. As cores quentes, intensas e claras expandem, fazendo a figura parecer maior; já as cores frias e escuras se retraem fazendo-a parecer mais delgada (FARINA, 2006).

Grandes áreas de cores que se contrastam fazem uma divisão horizontal na figura no ponto em que as cores diferentes se encontram. Já a utilização de uma única cor, ou de tons aproximados, proporciona a ilusão de uma figura mais esguia.

Para provocar a sensação de um volume maior, as texturas granuladas e felpudas são mais indicadas, além de darem um aspecto mais pesado à figura. No entanto, é possível também utilizar um tecido rígido para fazer a figura parecer maior.

As estampas, um dos itens do design de superfície, podem ser enquadradas em diversos elementos, pois as cores e os elementos que a compõem irão influenciar diretamente na composição da peça. Os motivos maiores (estampas e padrões) vão conferir a peça mais volume, enquanto uma estampa pequena pode ser considerada quase como uma textura da peça e seu efeito visual será totalmente diferente.

Existem diversas formas de se obter o resultado esperado, o que influenciará a forma como o designer de moda utiliza os elementos são os conceitos

da marca e da coleção que está a ser desenvolvida. Segundo Jones (2013) o designer precisa conhecer e compreender esses princípios não somente para obedecê-los, mas para compreender como podem ser trabalhados a fim de surpreender o consumidor com o resultado final.

As marcas analisadas são exemplos de como se podem utilizar tais elementos e transfigurar a silhueta inicial do corpo, sendo que a aplicação se dá de maneira distinta em cada uma das marcas também pelo fato de que uma possui foco comercial e a outra conceitual.

Metodologia

O presente artigo trata do registro de uma pesquisa descritiva, que de acordo com Gil (2002), são aquelas que descrevem características de determinado fenômeno e que buscam relações entre variáveis. Tem-se então, em um primeiro momento, a exposição de duas coleções de moda de uma mesma temporada, sendo a primeira de uma marca conceitual e a segunda de uma marca comercial. Isso feito no intuito de se identificar e descrever os temas trabalhados por ambos estilistas e os aspectos dos produtos que representam uma unidade visual os classificando enquanto coleções – chamados por Treptow (2013) de elementos de estilo.

Como metodologia foi utilizada a técnica de análise de conteúdo, que consiste em analisar informações contidas em diversas formas de documentação (SEVERINO, 2010). Através da observação e identificação dos elementos de estilo utilizados, em ambas as coleções pôde-se fazer uma análise dos elementos do design e da maneira bastante particular como os dois estilistas os utilizam.

Coleção “The Future of Silhouette”, outono 2017 *Ready-to-Wear*, da *Comme des Garçons*

A *Comme des Garçons* é conhecida por suas coleções de caráter conceitual, tanto quanto paradoxal. Rei Kawakubo, estilista japonesa que fundou a marca em 1969, constrói narrativas em suas coleções que tratam do

inesperado: a silhueta é por vezes moldada, reinventada, desestruturada, reconstruída; sempre fora dos padrões que atendem às expectativas do perfeito modelo ampulheta ocidental.

Na temporada outono 2017 *Ready-to-Wear*, última coleção da marca antes da exposição que homenageia a designer no *Metropolitan Museum of Art*³, Kawakubo construiu as peças a fim de que circundasse por completo o corpo, tal qual um receptáculo. Intitulada de 'O Futuro da Silhueta' (tradução livre), os corpos vestidos estão presos em um invólucro rígido composto por formatos ora circulares distorcidos, ora em formato ampulheta, com exageradas proporções que destoam de qualquer possível associação cultural.

A entrada dos primeiros dois *looks*, totais brancos sólidos, chama atenção para o andar vacilante das modelos, que se movem como se fossem esculturas vivas construídas em materiais não tecidos, ou '*no fashion fabrics*' como a própria Kawakubo prefere chamar (*apud* MENKES, 2017).

A utilização dos materiais não tecidos leva a discussão a outros aspectos, como a quantidade de resíduos gerados pela indústria da moda e a necessidade urgente de reutilização. Kawakubo faz essa crítica através da utilização de feltro que insinua o reaproveitamento de fibras, de um laminado que se assemelha ao papel de modelagem amassado, e logo na sequência surgem *looks* confeccionados em um filme prata-metalizado, a mais conhecida representação do futuro.

Um bloco intermediário surge com *looks* que trazem protuberâncias ao longo do corpo, no qual Kawakubo faz uma autorreferência à sua conhecida coleção verão de 1997, onde os volumes pontuais e circulares surgem de dentro para fora das peças, como se fossem anomalias do corpo de quem a veste.

O desfile se encerra com adaptações de casacos tradicionais, agora mais amplos horizontalmente. Ainda assim, a silhueta ampulheta é indiscutivelmente reconhecida.

³ Rei Kawakubo é a primeira estilista viva, em 34 anos, a ter uma exposição exclusiva em sua homenagem no Metropolitan Museum of Art (MET), em Nova Iorque, em cartaz de 4 de maio à 4 de setembro de 2017. Veja mais em: <http://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2017/rei-kawakubo>.

Coleção outono 2017 *Ready-to-Wear* da Balmain

Olivier Rousteing é, desde 2011, o designer à frente da direção criativa da tradicional grife francesa Balmain. O seu trabalho se desenvolve ao longo do tempo no intuito exaltar as formas e curvas do corpo feminino, sobretudo nos vestidos muito curtos e muito ajustados, e também em manter sempre evidente a reconhecida sensualidade da marca, traduzida pela sua icônica silhueta “T” (a amplitude dos ombros trabalhados em casacos e jaquetas estruturados, em contraponto aos *bottons* alongados e justos).

Uma forte característica da identidade criativa de Rousteing é a construção de texturas em suas peças através de design de superfície: bordados e aplicações, cordéis e franjas, drapeados e babados são estruturados não com a função de ornamentar, mas de guiar o olhar do observador pelo corpo-fetice que foi milimetricamente esculpido em produtos de moda comerciais, na melhor materialização do que Löbach (2001) chama de percepção dirigida por interesse.

Na coleção outono 2017 *Ready-to-Wear*, Rousteing explorou como temática uma mulher amazona, forte e sensual. Esses aspectos podem ser percebidos através da construção das peças como mosaicos de couro em diversas texturas, franjas, tachas e bordados. A cintura bem marcada por cintos largos faz contraponto à alguns *looks* de silhueta mais relaxada, porém não menos sensuais, pois são compostos ainda por botas do tipo *cuissarde* e ombros muitas vezes deixados à mostra.

Os tons terrosos em alaranjados são trabalhados com intenção de se assemelharem ao fogo, e em algumas peças o design de superfície do material têxtil foi executado para conferir o aspecto visual de queimado. Em sequência um bloco de *looks* metalizados, nos quais o efeito é conseguido também através do trabalho da superfície, com aplicação de bordados feitos de linhas e franjas metálicas.

O desfile se encerra em um extenso bloco de *looks* em cor preta, composto por peças longilíneas confeccionadas em couro e tecidos transparentes, com recortes estratégicos que moldam e evidenciam a tradicional silhueta feminina.

A utilização dos elementos do design pela *Comme des Garçons* e *Balmain*, na temporada outono 2017 *Ready-to-Wear*

A seguir serão apresentadas as análises de imagens de alguns *looks* das coleções outono 2017 *Ready-to-Wear* da *Comme des Garçons* e da *Balmain*, refletidas na maneira como os respectivos designers trabalharam os elementos do design em suas coleções.

O primeiro grupo de *looks* observados, apresentados na Figura 1, diz respeito à análise com relação à silhueta. As formas do corpo feminino foram trabalhadas por Kawakubo e por Olivier com momentos de semelhança, porém cada um à sua maneira. Em um primeiro momento, ambos os designers moldam o corpo em formato de uma ampulheta rígida, um criticando e o outro exaltando os valores culturais ocidentais relativos ao corpo ideal. Já em outro momento, ambos trazem releituras de trajes formais nos *tops* e fluidez nos *bottons* - Kawakubo constrói seu casaco com uma distorcida amplitude horizontal e Rousteing reedita o decote da peça, porém com a estrutura dos ombros no lugar, tal qual um produto comercial. As linhas horizontais criadas na cintura de ambas as peças retomam a ideia de silhueta ampulheta.

Figura 1: Silhuetas construídas, respectivamente, pela *Comme des Garçons* e *Balmain*, 2017.



Fonte: Mower; Holgate, 2017.

O segundo grupo de *looks* analisados, retratados na Figura 2, trazem representações de ponto. Esse elemento do design aqui é tratado como forma arredondada e que atrai a atenção pelo contraste, seja na peça de Kawakubo

através do vazado na modelagem localizado na cabeça, seja na peça de Rousteing por se configurar em uma área circular central, em cores frias.

Figura 2: Pontos estruturados, respectivamente, pela Comme des Garçons e Balmain, 2017.



Fonte: Menkes; Holgate, 2017.

O terceiro grupo de *looks* avaliados observa o trabalho dos designers com relação às linhas (Figura 3). Nas duas peças as linhas são construídas de maneira sinuosa, atuando como guia do olhar pela trajetória de cima a baixo do corpo. Em ambos os trabalhos, as linhas onduladas têm por função também evidenciar a volumetria dos corpos, numa espécie de envoltório.

Figura 3: Linhas traçadas, respectivamente, pela Comme des Garçons e Balmain, 2017.



Fonte: Mower; Holgate, 2017.

No quarto grupo de *looks*, apresentado na Figura 4, é observada a maneira como as cores são trabalhadas. Em ambos os desfiles as cores funcionam como

elemento de delimitação de blocos e são apresentadas, inclusive, em uma mesma sequência – ocre, seguidos por metalizados, seguidos por contrastes entre preto e branco – desenvolvendo o clima da coleção dentro de cada uma das temáticas escolhidas pelos designers.

Figura 4: Cores utilizadas, respectivamente, pela Comme des Garçons e Balmain, 2017.



Fonte: Mower; Menkes; Holgate, 2017.

Por fim, o quinto bloco de *looks* analisados, retratados na Figura 5, demonstra o trabalho de superfície que Kawakubo e Roustein desenvolvem construindo texturas. Para a *Comme des Garçons* as formas quadrangulares são de material não tecido e para a Balmain são couros e malhas. As superfícies elaboradas como uma espécie de *patchwork* corroboram para o aspecto de rigidez que é trabalhado em ambas as coleções, cada uma à sua maneira.

Figura 5: Texturas trabalhadas, respectivamente, pela Comme des Garçons e Balmain, 2017.



Fonte: Mower; Holgate, 2017

Considerações Finais

O designer de moda é responsável por retratar e (re)construir as formas do corpo humano através da criação de peças de vestuário e essas formas são dimensionadas de acordo com diversos fatores. Dentre eles, estão a narrativa que deseja desenvolver ao longo de uma coleção/temporada, como também os desejos e particularidades de sua identidade criativa. As peças de vestuário criadas por esses profissionais têm o papel de representar aspectos culturais de uma determinada época, portanto, a evolução da moda com o passar do tempo torna-se interessante observatório de como os valores culturais se estabelecem na sociedade.

Para que tenha sucesso no desenvolvimento de tal construção-manipulação é imprescindível ao designer de moda conhecer com propriedade os chamados elementos do design. São eles que irão dar suporte técnico ao seu processo criativo e também irão se configurar em linguagem visual. O domínio desses elementos – silhueta, ponto, linha, cor e textura – é primordial para que ele consiga conduzir a percepção e a emoção do usuário.

Rei Kawakubo, designer à frente da *Comme des Garçons* e Olivier Rousteing, designer à frente da Balmain são dois exemplos de profissionais – dentro de suas particularidades enquanto criadores de marca conceitual e comercial, respectivamente – que dominam muito bem a utilização dos elementos do design. Foi possível observar essa rica característica de seus processos criativos ao realizar a análise de suas coleções outono 2017 *Ready-to-Wear*. A narrativa que ambos

desejam contar, dentro de suas temáticas escolhidas para a temporada, está inteiramente amarrada através da utilização desses elementos.

Assim sendo, verifica-se a importância de que tanto jovens quanto experientes profissionais passem a ter como referência os dois designers apresentados e que, através da análise de seus trabalhos, possam cada vez mais compreender a importância da teoria do design em qualquer processo criativo de produto de moda.

REFERÊNCIAS

BRAGA, João. **História da moda: uma narrativa**. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2004.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blucher, 1982.

FISCHER, Anette. **Fundamentos de design de moda: construção de vestuário**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

FISCHER, Ernst. **A necessidade da arte**. 8. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1983.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2002.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual**. São Paulo: Escrituras Editora, 2009.

HOLGATE, Mark. **Balmain**. 2017. Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2017-ready-to-wear/balmain#coverage>>. Acesso em: 25 jul. 2017.

JONES, Sue Jenkyn. **Fashion design: manual do estilista**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

LÖBACH, Bernd. **Desenho Industrial: bases para a configuração de produtos visuais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MENKES, Suzy. **#SUZYPFW: Comme des Garçons – The Future of Silhouette**. 2017. Disponível em: <<http://www.vogue.co.uk/article/suzypfw-comme-des-garcons-the-future-of-silhouette>>. Acesso em: 25 jul. 2017.

MOWER, Sarah. **Comme des Garçons**. 2017. Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2017-ready-to-wear/comme-des-garcons>>. Acesso em: 25 jul. 2017.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PEDROSA, Israel. **O universo da cor**. Rio de Janeiro: Senac, 2003.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

TREPTOW, Doris. **Inventando moda**: planejamento de coleção. São Paulo: D. Treptow, 2013.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.