

Relações sensoriais entre vestimenta e corpo: proposta para projeto de coleção*Sensorial relations among body and clothes: design collection purposes***Geraldo Coelho Lima Júnior****Universidade Anhembi Morumbi****gclj@terra.com.br****Resumo**

Muitas são as maneiras possíveis de iniciar o desenvolvimento de uma coleção. Pode-se começar por um tema, por referências culturais diversas, mas também é relevante pensar na possibilidade de eleger como ponto de partida de um projeto as relações sensoriais que um tecido ou uma peça de roupa podem ser capazes de provocar sobre o corpo do usuário. A pele recebe a vestimenta e reage ao toque das matérias-primas empregadas. Assim como a escolha de um tecido ou outro material usado na confecção da roupa, os beneficiamentos e acabamentos, ou os aviamentos, podem provocar, sobre os corpos dos mais variados usuários, percepções distintas. Neste artigo, proponho refletir sobre as etapas que um designer de moda percorre e levantar as relações que se estabelecem entre roupa e corpo, tecido e pele.

Palavras-chave: corpo, pele, tecido, sensorialidade, projeto de coleção.

Abstract

There are many possibilities to start a collection development. One can go from a theme, also from cultural references, but it is also interesting to think about the possibility to choose to work with the sensorial relations that fabric or clothes can establish with a body, as a starting point for a project. The skin receives over it the garment, and reacts to the touch of each and every material. As much as the fabric or any other material, processing and finishing, or dispatches may interact with the users' bodies, provoking diverse perceptions. In this paper, I propose to reflect about the steps that a fashion designer can take and investigate the relations between the clothes and the body, the fabric and the skin.

Relações sensoriais entre vestimenta e corpo: proposta para projeto de coleção

O ser humano pode prescindir da visão, da audição, pode perder a voz e não conseguir mais falar, mas não pode perder a capacidade de tocar e ser tocado (MONTAGU, 1988). Sua pele, ao mesmo tempo em que é uma embalagem protetora do corpo, é responsável por perceber um número ilimitado de sensações e emoções necessárias para a existência humana. Cada corpo tem sua memória na pele, que reconhece as qualidades dos toques que estabelece com a roupa, assim como os tecidos têm suas características, que variam em função das fibras usadas ou de suas construções. É possível estudar as etapas de um processo projetual tendo em vista as questões relativas à sensorialidade como um dos objetos de pesquisa para este desenvolvimento.

O desenvolvimento de um projeto de coleção pode ter seu início marcado por configurações distintas. Dentre elas proponho pensar a tutilidade de tecidos e matérias-primas como uma de suas possibilidades, não apenas à resposta dada pelo tato no reconhecimento de um produto finalizado. Igualmente, é possível elaborar as etapas do projeto tendo em vista as informações que cada matéria-prima, ou ainda, um acabamento ou beneficiamento, pode fornecer para a construção de uma peça de roupa. Anterior a tudo isso se pode delinear um processo com propostas de sensações táteis, ou até mesmo referentes a outros sentidos que se deseja pesquisar e espera-se, possivelmente, alcançar.

A sensibilidade da pele

A moda apresenta-se aos nossos olhos. Todas as informações que obtemos sobre lançamentos, seja por meio de jornais, revistas, TV, internet, são recebidas por meio da visão. Seleccionamos o que gostamos através deste sentido, mas não precisa ser exclusivamente dessa maneira.

Em seu aspecto social, a visão é o censor dos sentidos. Evidentemente, é o cérebro que efetua a censura propriamente dita, mas a visão é o meio pelo qual aquilo que é visto é transmitido ao cérebro, onde então é julgada a informação. No entanto, isto é o que acontece também com o que é tocado, apenas com uma diferença: o tato não tem qualidades reprobatórias. O tato é aberto e livre. (MONTAGU, 1988, p. 259).

Assim, por meio de uma leitura visual de uma peça de roupa, é possível perceber suas qualidades táteis e, ao identificá-las, conceder-lhes características reconhecíveis pelo tato como liso ou áspero, leve ou pesado, entre tantas outras. É possível igualmente tocá-la e dessa maneira iniciar um processo de seleção por meio do contato com a matéria-prima.

Mais referências podem estar presentes através de sensações ou emoções percebidas ao se visualizar uma peça de roupa. “Emoção, sensação, afeto e toque são dificilmente discerníveis entre si. Emoções, mesmo quando não induzidas pelo tato, freqüentemente têm uma qualidade tátil” (*ibid*, p. 276). A visão como a audição, porém, que são sentidos de distância, são incapazes de perceber acuradamente aspectos relevantes aos sentidos de proximidade como o tato ou o paladar como, por exemplo, as diferenças de temperatura.

No tocante a uma peça de roupa é comum também que ela seja descrita como leve ou fresca, mas nem sempre a visão pode identificar com pertinência esta característica. Em certos casos, a sensação de frescor pode se perder quando o tecido da roupa entra em contato com a pele, apesar de sua aparência mostrar o contrário.

Se “a pele, tecido comum com suas concentrações singulares, desenvolve a sensibilidade” (SERRES, 2001, p. 47), por meio dela estabelecemos contato não apenas com a roupa ou diferentes objetos, mas com todos os ambientes em que cada indivíduo é capaz de conviver através do sentido do tato. “O tato nos ensina que vivemos em um mundo tridimensional” (SALTZMAN, 2004, p.22). A pele se modifica com as transformações do corpo, aumenta seu volume com o crescimento de cada pessoa e assume registros particulares e individuais que fazem com que as percepções se distingam. Como nos lembra MONTAGU (1988, p. 278), a sensibilidade da pele “pode ser consideravelmente prejudicada pela ausência de uma estimulação tátil necessária ao seu desenvolvimento correto. Neste sentido, influências tais como as da família, da classe social, da cultura, desempenham um papel fundamental”.

Com o passar do tempo cada corpo adquire suas especificidades e estas podem trazer relações com o tipo de vida e o ambiente de cada um. “Qualquer sociedade complexa consistirá, por definição, de uma certa quantidade de grupos diferentes” (BARNARD,

2003, p. 67), e o estilo de vida de cada grupo, com sua cultura, seu ritmo de vida, suas experiências pessoais ou profissionais pode deixar marcas individuais. “Esse ritmo de vida que isola nossos corpos de outros corpos, faz com que o tato – que é o sentido que primeiro desenvolvemos -, o contato, a expressão e a impressão da corporeidade se percam e se distanciem de nosso cotidiano” (PIRES, 2005, p. 88). É perceptível, para cada indivíduo, a sensação que pode provocar uma superfície áspera, ou quente, mas, nenhum ser humano se detém a todo instante para identificar a característica tátil de um objeto ou mesmo de um ambiente.

As maneiras de reconhecer, ou melhor, de identificar essas características podem também serem variáveis de um corpo para o outro. É possível dizer que talvez aqui residam as diferenças de percepção entre distintos indivíduos nos contatos com os tecidos e as roupas sobre o corpo. A identificação do toque pode levar em conta relações de ordem emocional. “De fato, sinônimos comuns para ‘tato’, ou toque são ‘sensação’ e ‘contato’”, comenta MONTAGU (1988, p.276). Ao se pensar, no início de um projeto, nas qualidades táteis presentes nos tecidos usados numa coleção, o designer de moda pode estar atento às sensações provocadas por eles.

Mesmo durante o processo de desenvolvimento de uma coleção, podem ocorrer mudanças em função de situações externas e, em alguns casos, movidas por um apelo emocional. Estes sentimentos podem vir a interferir na escolha de tecidos e da cartela de cores estabelecidos pelo designer. Ao cobrir um corpo com um tecido, couro, ou ainda qualquer outra matéria-prima, é possível promover diferentes percepções de toque a partir de variadas texturas provenientes de cada um desses materiais.

A roupa e o tecido de que é feita exercem, além de sua função protetora, um papel como interface entre o corpo e o ambiente. “A pele é uma variedade de contingência: nela, por ela, com ela tocam-se o mundo e o meu corpo, o que sente e o que é sentido, ela define sua borda comum” (SERRES, 2001, p. 77).

O corpo coberto, vestido, embalado é portador das sensações geradas pelo contato com a superfície interna da roupa. Dessa maneira, não apenas o toque do lado direito da matéria-prima é importante como também é preciso estar atento ao seu avesso. Esta é a face do tecido que verdadeiramente entra em relação com o corpo do usuário. Por meio

dela se estabelece o contato entre tecido e pele. Não só o toque da textura das fibras, mas também as sensações provocadas por compressão ou expansão são passíveis de verificação.

Em seu papel de mediador entre o corpo e o contexto, a roupa deve ser considerada um condicionante da postura e do movimento, uma fonte de sensações táteis e visuais, de comodidade e incômodo, como também um meio de adaptação entre o meio social e o meio ambiente (SALTZMAN, 2004, p. 15).

As relações com o meio social, por sua vez, permitem indicar diferenças de comportamento também no que diz respeito às posturas de cada indivíduo no tocante às questões relativas às condutas táteis, pois “a existência de uma gama tão ampla de diferenças entre as classes sociais e culturais (...) representa um campo fértil de pesquisas sobre as relações entre tais diferenças sociais nas experiências táteis” (MONTAGU, 1988, p. 279).

O corpo: sensações táteis

Ao ver o corpo que se modifica na moda não se nota claramente suas sensações, suas percepções. Mais evidentes estão as formas e os volumes que ele pode adquirir. Mas SALTZMAN (2004, p. 71) salienta que a roupa “comprime, pressiona, roça, pesa, raspa ou acaricia, condicionando a atitude, a gestualidade e o modo de andar e de experimentar e perceber o espaço circundante”. Na realidade o que a autora exprime diz respeito aos efeitos causados pela roupa sobre o corpo, são manifestações táteis entre tecido e pele. E, a partir destas manifestações, deste contato entre corpo e tecido, é possível pensar no corpo tendo em vista suas reações em relação ao toque da roupa. Um só tecido pode provocar muitas sensações sobre o corpo e, neste caso, torna-se necessário refletir sobre o que o design de uma peça de roupa pode provocar sobre o corpo do usuário.

Falar deste corpo neste artigo é refletir sobre a sua sensibilidade. O corpo, como a moda, é um objeto de transformação. “Ela (a moda) oferece estratégias ao corpo para sua expressão/liberação e, por outro lado, os mecanismos de controle do corpo embutidos nas imagens do mundo *fashion*”. (VILLAÇA, 2007, p. 150-151). O corpo é capaz de se exprimir por meio de uma roupa, mas, ao mesmo tempo, fica sujeito às

engrenagens da moda que, por outro lado, pode se transformar num meio de aprisionamento, pois o corpo também pode ser levado a se adaptar a elas.

As reações ao toque se modificam de acordo com a sensibilidade da pele, pois como relata SERRES (2001, p. 32), "nossa veste cutânea traz e expõe nossas lembranças, não as da espécie, como acontece com os tigres e os jaguares, mas as da pessoa, a cada um sua máscara, sua memória exteriorizada", memória individual e, portanto, uma resposta também única de cada sujeito.

Corpo e vestimenta, como extensão mútua, estabelecem tipos de relações juntivas, que, complexas, podem, de um lado, criar uma conjunção entre roupa e corpo e, de outro, uma disjunção. Em ambos os casos, porém, a roupa é uma segunda pele, (...) que, recobrando a primeira, compõe com ela a aparência final do sujeito (CASTILHO, 2006, p. 89).

Trabalhar sobre sua aparência é trabalhar sobre a estética, a maneira de sentir do corpo. Reconhecer o tecido como segunda pele é também representá-lo como base do projeto da vestimenta. Ele se expressa por meio de características e qualidades táteis que só faz sentido a partir da existência de um corpo. "O corpo do usuário contextualiza a roupa, e o corpo vestido se contextualiza a partir do cenário em que se apresenta" (SALTZMAN, 2004, p. 124).

O processo de desenvolvimento

A confecção de cada peça de roupa de uma coleção acontece após um longo e diferenciado trabalho preliminar de pesquisa sobre as fibras (a indústria química e de fiação), tecido e processos de acabamento (a indústria têxtil), que determinam a seleção do produto pelo designer de moda (indústria de confecção do vestuário). Porém, é necessário lembrar que, da mesma maneira com que uma escolha de materiais é feita e as maneiras de sentir os tecidos são variáveis, estas variantes nascem em momentos anteriores à recepção do tecido pelo usuário.

A escolha das fibras com as quais um tecido será construído já traz as primeiras diferenciações de percepção tátil. Após o trabalho em tecelagem, quando os fios são tramados e ocorrem os primeiros beneficiamentos, caberá ao designer de moda escolher

entre os tecidos de uma coleção aqueles que melhor representam suas opções de trabalho para seu futuro projeto.

Muitos fatores podem entrar em jogo quando se inicia um projeto. A começar pelas sensações que se busca. Estas podem variar a cada coleção. E quando digo isto não me refiro às mudanças decorrentes das estações. Não é a temperatura o foco de atenção. O que importa salientar diz respeito às sensações e percepções táteis. E elas podem ser diferentes dentro de uma mesma coleção. É possível refletir sobre cada grupo de peças dentro do conjunto total do projeto. É cabível propor a complementaridade de sensações como também sugerir oposições entre elas. O designer de moda pode estabelecer suas propostas ou sugestões iniciais e desenvolvê-las segundo as etapas do projeto. Não é imprescindível a indicação de um tema como ponto de partida. Mas sim torna-se factível iniciar por sensações táteis.

As sensações geralmente têm uma qualidade tátil. (...) O tato é uma língua em si, dotada de um vocabulário muito extenso. Por meio do tato comunicamos aquilo que não pode ser pronunciado, pois o tato é a verdadeira voz da sensação, já que até mesmo as melhores palavras carecem da honestidade do tato (MONTAGU, 1988, p. 298).

Em função de toda a complexidade das sensações táteis, não é fácil descrever cada uma delas no momento em que se pretende desenvolver uma coleção. Mas, ao mesmo tempo, esse pode ser um grande exercício para o designer.

O processo projetual apresenta-se como um momento da moda. Em geral, ele não ganha visibilidade, mas nele podem estar presentes as conexões entre moda e sociedade que norteiem o trabalho de investigação das qualidades táteis dos materiais empregados na confecção de vestuário. Tais qualidades estarão diretamente relacionadas com o corpo do usuário, e este dará as respostas relativas ao toque por meio de sensações provocadas sobre a pele.

Projetos em design de moda mostram-se mais consistentes quando estão bem definidas e identificadas as características do usuário do produto. É recomendável que o olhar do designer de moda se atenha inicialmente às pessoas que estão à sua volta, suas características físicas, seus desejos, suas opiniões. Isto pode ser feito na sua cidade,

estado e país, para melhor adequar as referências internacionais ao usuário, pois como argumenta POLHEMUS (1996, p. 15-17), há uma quebra de regras em que se mistura “o antigo e o novo, subvertendo as divisões de gênero tradicionais, alternando entre o proletário e o elitista, justapondo o natural e o artificial, casando o vulgar e o respeitável... deliberadamente gerando confusão, igualando sinais contraditórios”.

As relações estabelecidas entre sujeitos de um mesmo grupo podem, dessa maneira, criar laços de identidade perceptível por meio da roupa que vestem o que inclui se alterar de acordo com o contexto em que estejam inseridos.

Um projeto não é definido apenas pelo desenho traçado no papel. Há muitas etapas que orientam a estrutura de trabalho de um designer de moda. É necessário perceber a existência do corpo que vista uma forma que, por sua vez, está impregnada de significados. É importante esclarecer que para este corpo ao qual me refiro, é possível ainda pesquisar sua morfologia, suas sensações, percepções e relações com o contexto em que vive. Pode-se pensar em especial na pele que “é uma espécie de traje espacial. Com ela nos expomos à (e nos protegemos de) atmosfera, milhares de gases ásperos, radiações solares e todo tipo de elementos” (SALTZMAN, 2004, p. 21). Isto permite considerar o contato entre tecido e pele.

Ao descrever os elementos que serão utilizados no projeto é possível relacionar o tecido, sua composição, os beneficiamentos – lavanderia, tinturaria, bordados, plissados, os adornos, botões, passamanarias, galões, etiquetas, fivelas, bem como a idéia que permeia a utilização de todo este arsenal de matérias-primas e recursos.

O designer pode optar por criar a coleção a partir de grupos de peças, ou famílias, coordenadas entre si, mas ao mesmo tempo independentes umas das outras. Cada grupo, ou família, pode ser elaborado a partir de uma textura, uma forma, uma cartela de cores, uma sensação, um assunto específico, mas que terá uma interação, e também uma complementação com as outras, ao se visualizar a coleção completa. “Alguns designers começam explorando o têxtil e suas relações com o corpo (...) um exemplo notável disto é o designer japonês Issey Miyake” (SALTZMAN, 2004, p. 133).

Muitos são os tecidos lançados a cada estação, resultantes de uma gama variada de mistura de fios, e nem todos apresentam características táteis iguais e capazes de promover a mesma sensação. Estar atualizado em relação aos desenvolvimentos da indústria têxtil tornou-se uma atitude rotineira do designer de moda. Peso, queda, elasticidade, movimento, aderência e textura são qualidades dos tecidos tanto quanto a cor, a estampa, a trama, a estrutura, o brilho, a opacidade ou a transparência, a flexibilidade, a maleabilidade (SALTZMAN, 2004). Estas características ou qualidades têxteis dizem respeito igualmente ao comportamento dos tecidos em relação ao tato.

Algumas referências visuais dos tecidos como, por exemplo, a cor, a estampa, ou o brilho, mesmo que percebidos pela visão podem ser descritas tendo o tato como parâmetro. “Ver é uma forma de tocar à distância” (MONTAGU, 1988, p. 127), e desta forma pode-se fazer um *contato* visual com uma cor e torná-la tangível. “*Tocar* é definido como ‘a ação, ou um ato de sentir alguma coisa com a mão, etc.’”, mas “quando falamos de sermos tocados, (...) queremos descrever o ato de estarmos emocionalmente mobilizados” (*ibid*, p. 131), o que pode ocorrer quando uma imagem ou uma estampa é vista pelo usuário ou pelo designer, e ela o toca, ou é identificada uma sensação ao vê-la.

A matéria-prima pode conduzir o trabalho por diversas direções. Os tecidos se diferenciam por suas características de acabamento, visual ou técnico, originais de tecelagem. Eles podem ser classificados em cinco grupos que se dividem entre os comuns ou planos, as malhas, a malharia de urdume, os não tecidos e os tecidos especiais. Quanto às fibras, elas se apresentam separadas entre as naturais, de origem vegetal, animal ou mineral, e as químicas, subdivididas entre artificiais e sintéticas. Entre todas elas, uma das fibras naturais com maior utilização na fabricação de tecidos é o algodão (CHATAIGNIER, 2006).

É factível levar em conta essas particularidades, em meio a várias outras, no momento em que se opta por um tecido. Essas diferenciações se refletem diretamente sobre a sua aparência, seu toque e textura. Isso implica pensar sobre a maneira com que cada um é manuseado e também os processos de costura e beneficiamento na confecção de artigos do vestuário.

Processos como envelhecimento, alvejamento ou tingimento, são opções com as quais um designer de moda pode trabalhar. Neste caso, o tecido selecionado deve permitir a utilização de tais recursos, para que ele não seja danificado. Nestes acabamentos, “as texturas são as mais beneficiadas, pois além de serem visíveis, funcionam como sensações de contato” (CHATAIGNIER, 2006, p. 57). Ainda segundo a autora, “as texturas podem ser planas – muitas vezes quase uma superfície lisa e imperceptível aos olhos – e aquelas que se mostram com certos relevos, leves ou não, regulares ou acidentais” (*ibid*, p. 47).

Também com relação às texturas vale lembrar que elas podem ser obtidas por meio do uso de estampas, bordados, tricô, crochê, ou mesmo com a aplicação de aviamentos sobre o tecido. Estes recursos podem estar presentes no tecido lançado pela tecelagem ou podem ser aplicações feitas sobre a peça confeccionada.

Os procedimentos de beneficiamento, que podem ser previstos nas etapas iniciais do desenvolvimento do projeto, já indicam possíveis alterações que devem ocorrer na estrutura do tecido como, por exemplo, encolhimento ou esgarçamento e, por conseguinte, afetam a silhueta da roupa. O tipo de toque que se pretende com os beneficiamentos pode, em consonância com a pesquisa, ser apresentado nessas primeiras etapas.

Estas definições interferem na modelagem, uma outra etapa no projeto da coleção. Tecidos naturais e sintéticos podem reagir de formas diversas se a eles se aplicam um mesmo molde. “São infinitas as possibilidades formais, mas a conformação da vestimenta está atrelada à natureza dos materiais utilizados e às soluções estruturais que permitem, definindo o modo como se articulam ao redor do corpo” (SOUZA, 2006, p. 64). É importante pensar que “o tecido não é apenas uma somatória de fios ou fibras, mas a textura que estas fibras produzem” (BAITELLO JUNIOR, 1999, p.44), e a partir destas texturas podem ser abertos caminhos que incorporem ao projeto os aspectos relativos à sensorialidade.

Se a construção dos tecidos não altera sua estrutura de trama e urdume, com relação às fibras, abrem-se cada vez mais opções para misturá-las e, por conseguinte, obtêm-se novas texturas. Se em outras épocas o corpo estava acostumado a receber sobre ele

tecidos com fibras de algodão, linho ou seda (naturais), atualmente as novas pesquisas propõem tecidos sintéticos cujas texturas se assemelham e chegam mesmo a substituir os anteriores. “É a textura do tecido o elemento que sinaliza as sensações recebidas” (CHATAIGNER, 2006, p. 47).

Alguns desses processos de beneficiamento podem até mesmo chegar a interferir na estrutura original do tecido. Mais de uma técnica de beneficiamento pode ser aplicada sobre o tecido, reconfigurando seu aspecto inicial. A estamparia como um dos beneficiamentos a qualificar um tecido, pode promover interferência nas relações de peso ou caimento. Atualmente, a tecnologia existente na área têxtil permite não apenas pensar nas possibilidades de sobreposição de tintas, resinas ou pigmentos nos tecidos, mas também nos efeitos causados por meio da estampa à laser, que em lugar de adicionar, retira partes do tecido, recortando-o, vazando-o ou até mesmo criando efeitos de traços abertos por um estilete.

Outro fator a ser considerado, tanto em relação aos tecidos acabados em tecelagem, quanto àqueles que recebem beneficiamentos durante o processo de confecção da roupa, refere-se ao caimento, pois como narra CHATAIGNIER (2006, p. 65),

O caimento, que também pode ser denominado queda, pode ser definido como o grau maior ou menor de flexibilidade ou consistência que o tecido, ou peça confeccionada, ou ainda parte da mesma, apresenta em termos de maleabilidade. Esta maleabilidade ou flexibilidade é que o faz cair ou apoiar-se sobre o corpo com elegância, especialmente no sentido vertical.

A aplicação de aviamentos costurados sobre o tecido, bordados, apliques plásticos ou metálicos, entre outras possibilidades, merecem ser lembrados como alternativas a serem empregadas na confecção das peças de vestuário. Eles podem estar presentes nos tecidos originários das tecelagens ou surgirem como propostas do designer de moda para a coleção.

Esses recursos utilizados em momentos da moda no passado ornamentaram tanto o vestuário feminino quanto o masculino. De certa maneira abandonados pela moda

masculina, eles são recuperados na contemporaneidade e amplamente empregados na confecção de vários itens do guarda-roupa do homem atual.

Como foi possível observar muitos fatores relativos à percepção e sensorialidade táteis entram em foco no processo de desenvolvimento de coleções no segmento do vestuário. O designer de moda deve estar atento a estas questões e ao mesmo tempo pode propor seus projetos tendo as relações sensoriais entre o corpo e a roupa como ponto de partida.

Referências

- BAITELLO JÚNIOR, Norval. *O animal que parou os relógios: ensaios sobre comunicação, cultura e mídia*. São Paulo: Annablume, 1999.
- BARNARD, Malcolm. *Moda e comunicação*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- CASTILHO, Kathia. “Interrelações da mídia, do design do corpo e do design da moda”. In: GARCIA, Wilton (org.). *Corpo e subjetividade: estudos contemporâneos*. São Paulo: Factash Editora, 2006.
- CHATAIGNIER, Gilda. *Fio a fio: tecidos, moda e linguagem*. São Paulo: Estação das Letras, 2006.
- MONTAGU, Ashley. *Tocar: o significado humano da pele*. São Paulo: Summus, 1988.
- PIRES, Beatriz Ferreira. *O corpo como suporte da arte*. São Paulo: Editora Senac-SP, 2005.
- POLHEMUS, Ted. *Style surfing: what to wear in the 3rd millennium*. London: Thames and Hudson, 1996.
- SALTZMAN, Andrea. *El cuerpo diseñado*. Buenos Aires: Piados, 2004.
- SERRES, Michel. *Os cinco sentidos*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- SOUZA, Patrícia de Mello. *A modelagem tridimensional como implemento do processo de desenvolvimento do produto de moda*. 2006. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, SP, 2006.
- VILLAÇA, Nízia. *A edição do corpo: tecnociência, artes e moda*. Barueri, SP: Estação da Letras, 2007.