

O projeto dentro do projeto The Project inside of the project

Eloize Navalon e Miriam Levinbook¹

Resumo

Este artigo tem a finalidade de observar e registrar os processos que se estabelecem na construção de uma coleção de moda. Pensando esta como uma atividade do campo do design, seu projeto se configura por intermédio de outras atividades também projetuais, com seus próprios métodos, onde a interconexão entre elas definirá sua construção. Com a finalidade de demonstrar como essas interconexões se estabelecem no design de moda, tomamos como base a observação das características criativas, técnicas e projetuais do design de superfície direcionado para o desenvolvimento de estampas.

Palavras chave: Design de moda, projeto, design de superfície, estamparia têxtil.

Abstract

It is the intention of this paper observe and to make a record of certain processes which take place during the elaboration of a fashion collection, with particular emphasis on surface design. While fashion design is considered as an activity which is carried out within the field of design, its projective task is much a part at the same time that it comprehends other projective activities, with their own methods, where a certain interconnection between them will define their whole.

Palavras chave: fashion design, surface design, textile printing.

¹ **Eloize Navalon** - Graduada em Comunicação e Artes pela Universidade Mackenzie. Especialista em Moda e Comunicação e Mestre em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Trabalha com desenvolvimento de produtos de moda há mais de vinte anos em empresas como Trifil, C&A, LePostiche etc. Elaborou o projeto pedagógico do curso de Bacharelado em Design de Moda que hoje coordena na Universidade Anhembi Morumbi, onde atua também como docente do curso de Bacharelado em Negócios da Moda. navalon@uol.com.br

Miriam Levinbook - Graduada em Artes Plásticas pela Fundação Armando Álvares Penteado e pós-graduada em Moda e Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi. É especialista em design de superfícies têxteis com foco em estamparia, promovendo workshops e palestras na área. Atua como docente, consultora e designer no desenvolvimento de projetos e experimentos para a área têxtil. miriam.levinbook@gmail.com

Design de Moda

A relação do projeto de uma coleção de moda com cada etapa de seu desenvolvimento dá-se por meio de pesquisas e por maneiras expressivas de concepção e configuração tais como os desenhos, esboços, colagens, modelagens, moulages etc. Compreendendo que a moda é um sistema ligado ao universo da significação, portanto da cultura, esta não se restringe ao vestuário, mas sim a tudo o que se relaciona ao caráter das sociedades modernas e individualistas. A moda, segundo SANT'ANNA (2007, p. 88) “articula as relações entre os sujeitos sociais a partir da aparência e instaura o novo como categoria de hierarquização dos significados”. Já o vestuário é algo que está ligado ao corpo e que, sem este, perde seu significado e função. Cada peça de roupa é única e possui “limitação natural vinculada à anatomia humana” (SANT'ANNA, 2007, p. 74). O conjunto das roupas, num armário, por exemplo, é composto tanto de sentidos objetivos, como cobrir o corpo; como de subjetividades com embelezamento e identificação.

Segundo Moura (2008, p. 69), a palavra design é especialmente vinculada à indústria têxtil a partir do final do século XIX, na Europa. Delineiam-se algumas inter-relações entre o design e a moda através da produção industrial de massa, que tem o seu ponto de encontro marcado pelo advento do *ready to wear*. O “pronto para usar” traduz para a moda, a necessidade de se conduzir esta repetição de produtos em série, de forma a atender consumidores ávidos por novidades, e que pudessem adquirir produtos com características da Alta-Costura, a preços mais acessíveis. Isto torna implícita a busca pela indústria, por uma composição visual no vestuário, que só poderia ser possível através de concepção/projeto/configuração/forma, ou seja, design.

Diante da criação e desenvolvimento de uma coleção de moda voltada ao vestuário, o designer necessita de um arsenal de referências que abordem a questão da roupa, portanto do corpo, da imagem, da cultura, do mercado produtor (indústria) e consumidor, dos processos produtivos, dos processos de comunicação e comercialização para que esta atinja os objetivos de sua existência: o uso. Coletar informações, realizar pesquisas, organizar referências, eleger cores, tecidos, desenhar

croquis, estampas, planejar a coordenação entre as peças, pertencem ao universo dos processos criativos em design de moda. A construção destes se dá através da elaboração de fichas técnicas, estudos de modelagens, confecção de peças-piloto e definição final de tecidos, e aviamentos, que por sua vez, orientam a produção das peças. Vale ressaltar que todas essas atividades se inter-relacionam e interdependem, e é justamente por essas interconexões que temos a configuração de uma coleção de moda. Na observação desta configuração, a realização de um projeto de estamparia, dentro de um projeto de coleção de moda, abre uma janela para a reflexão sobre a interconexão existente entre estas atividades projetuais.

O projeto dentro do projeto

A partir do registro das pesquisas e dos primeiros esboços, anotações, colagens, sobreposições etc., o designer de moda consegue reunir elementos que, combinados, começam a definir sua coleção. Os primeiros desenhos têm a função de unir, sintetizar a totalidade das imagens e informações coletadas, delineando o caminho para a elaboração das inter-relações configuradas em croquis. Através de colagens e sobreposições com fotografias, fotocópias, recortes, postais, desenhos, anotações, etc., o designer cria uma síntese do que lhe chama mais a atenção para a criação de uma coleção. A escolha do detalhe de uma imagem combinada ao detalhe de outras, somada aos desenhos e ou anotações irá definir com quais formas, e estruturas o designer irá criar as peças. Estas formas e estruturas podem aparecer na materialização das peças através da definição dos tecidos; na aparência, na configuração das formas pelas modelagens e ou em seus acabamentos, apresentados seja na finalização e fechamento das peças, seja no tratamento das superfícies têxteis. As interconexões dessas imagens servirão para a criação de um painel, denominado por alguns profissionais da área de moda como ambiência e por outros, como painel de inspiração. SORGER E UDALE (2006) referem-se a esse painel como *Mood, theme e storyboards*, que pode ser traduzido como “espírito” ou “clima” da coleção, refletindo o sentimento do tema, expressado pela combinação de imagens, textos, palavras destacadas, materiais mais importantes etc. A fim de evitar equívocos interpretativos, aqui será adotado o uso do termo Painel de Referências.

Com as pesquisas, informações e registros organizados no painel de referência inicia-se o processo de configuração das peças e da coleção como um todo. Todas as possibilidades formais podem ser exploradas e nenhuma deve ser descartada neste estágio. Neste processo, o projeto de design estamparia têxtil (design de superfície) compõe material relevante na configuração de uma coleção, e abre, nesse momento, uma interconexão com o projeto de design de moda no vestuário.

O design de superfície em estamparia têxtil assume um papel importante quando se trata da moda, visto que os tecidos estampados são um diferencial para seus produtos, e “desempenham um papel forte e importante em qualquer coleção de moda” (MACIEIRA;RIBEIRO, 2007, p.107). Nos projetos de coleção de alguns designers, percebe-se a presença da estamparia de forma a orientar e contribuir com a organização estética da coleção. “Alguns desfiles são muito simples do ponto de vista da modelagem, porque jogam suas variações e diversificações sobre os tecidos levando em conta, cores, peso do tecido, estampas etc” (POMPAS, 1994, p.158). Ele possibilita maior diversidade de modelos, através das infinitas combinações prováveis de cada estampa nas silhuetas propostas, tornando este um projeto dentro do projeto de design de moda.

Evelise Anicet Rütchilling, coordenadora do Núcleo de Design de Superfície da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, (NDS/UFRGS)² afirma que o design de superfície surgiu no Brasil como ampliação do design têxtil³, sendo esta então, a maior área de aplicação do design de superfície e com maior diversidade de técnicas⁴.

Deparamos-nos, no design de superfície, com um corpo ou objeto que será manipulado, independente de ser uma produção em série que visa um grupo de consumo, ou uma peça única produzida artesanalmente. Em qualquer dos casos parte-se de um projeto que

² O Núcleo de Design de Superfície da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (NDS-UFRGS) é o órgão responsável pela interlocução entre universidade e indústria, e atua desenvolvendo desenhos para superfícies com aplicação em estamparia, malharia, tecelagem, papelaria, entre outros. Localizado no Instituto de Artes da UFRGS, conta com uma equipe de designers especializados em um conjunto de softwares específicos de criação de imagens para atender às necessidades do mercado.

³ Disponível em: www.arcoweb.com.br/design/design27.asp Acesso em: 08/06/2008

⁴ Disponível em: www.nds.ufrgs.br Acesso em: 08/06/2008

transformará, através de seus desenvolvimentos técnicos e criativos, a área de suporte disponível para tratamento, a qual se denomina de superfície. Na moda voltada ao vestuário, essa superfície é, na maioria dos casos, o tecido. Ele é o primeiro contato exterior, a parte visível e tátil dos corpos, e dessa forma, com o design de estamparia, sua aparência, “que emerge de uma estrutura recoberta por ela mesma ou por algo que é aderido a um corpo em sua parte externa” se transforma (MACIEIRA;RIBEIRO, 2007 p.15).

Nas palavras de Melo (2005, p. 63) “o ponto de intersecção da imensa gama de mensagens e produtos que chamamos de design visual é o projeto”. Reforçando as questões que envolvem o projeto para posterior tratamento em uma superfície, e relacionando-o com a criação de imagens, Evelise Anicet Rüttschilling, afirma que o design de superfície:

é uma atividade técnica e criativa cujo objetivo é a criação de imagens bidimensionais (texturas visuais e tácteis), projetadas especificamente para a constituição e/ou tratamento de superfícies, apresentando soluções estéticas e funcionais adequadas aos diferentes materiais e processos de fabricação artesanal e industrial (RÜTHSCHILLING, 2006)⁵.

Por meio deste conceito, podemos entender que a expressão visual contida nos processos de criação para uma superfície, dialoga com os métodos de desenvolvimento do projeto, refletindo seu resultado, através da pesquisa e análise da definição do estilo de vida de seus usuários.

Geração de idéias e alternativas, necessidades específicas de um cliente e ou de uma marca, coleta de informações, conceituação, criação e desenvolvimento, avaliação de produção, domínio da técnica, conhecimento do usuário, são algumas das ações apontadas por vários autores (LOBACH, 2001, p. 143; MACIEIRA, 2007, p. 105; SANCHES,2008, p. 270; BURDEK, 2006, p. 252), como sendo uma prática de processos em projetos de design em diversos campos tais como o gráfico, de produtos e de moda.

⁵ Disponível em: www.nds.ufrgs.br/novo/index.html Acesso em: 08/06/2008

A sazonalidade das coleções se configura na criação e desenvolvimentos de produtos destinados a uma determinada estação climática. Na maioria das vezes, em coleção Primavera/Verão e coleção Outono/Inverno. Esta sazonalidade precisa ser contemplada no projeto, de forma que, entendendo a capacidades de produção de cada elo da cadeia produtiva, com seus tempos necessários de processamento de cada elemento material – dos fios e seus beneficiamentos para os tecidos; destes, também com seus beneficiamentos, para as roupas - da coleção, esta esteja pronta em tempo hábil para atender a estação a que se destina. Há que se ter um método de trabalho que minimize estas questões que deflagram o processo de ajustes no projeto. Fica evidente que “as ferramentas de projeto, irão promover a sistematização do processo criativo e sua interação com o mercado e sistemas produtivos” (SANCHES, 2008, p. 294). Sistematização de procedimentos ou método, tornam a atividade projetual mais próxima de um contexto organizador de idéias, funcionando de forma a priorizar atividades, ou até mesmo deslocá-las conforme as necessidades que se apresentam no decorrer do processo. O design de moda voltado para o vestuário, sistematiza seus métodos e procedimentos, e da mesma forma, o design de superfície textil de estamparia.

Respeitadas as especificidades técnicas em estamparia têxtil, organizam-se aqui os procedimentos na estrutura projetual de uma coleção de estampas dentro do projeto de design de moda da seguinte maneira:

- Planejamento estrutural;
- Pesquisas;
- Processo de criação;
- Composição do desenho;
- Variantes de cor;
- Produção industrial;

As pesquisas, a criação, e a composição do desenho, apontam para o “fazer” prático/criativo de um desenho, mostrando os caminhos da concepção e criação da coleção como um todo. Já a produção industrial é cuidadosamente acompanhada pelo

designer, para que o planejamento estrutural seja seguido, conforme o direcionamento do projeto. Estas etapas são analisadas, e desenvolvidas a seguir.

Planejamento estrutural

Esta é a etapa de organização do inicial caminho a ser percorrido, onde indentificam-se as necessidades e objetivos para a estruturação de uma coleção em design de estamparia têxtil com foco em moda, levando-se em consideração, a busca de dados e coleta de informações que contribuam na construção do projeto. Entre estas informações recolhidas, temos às pesquisas em áreas diversas, tais como: bibliográficas, tecnológicas, de materiais, em design, comportamentais, em viagens de pesquisa entre outras, que é quando se delinham as características referenciais dos desenhos, o que Sanches (2008, p. 294) denomina de “Conceito Gerador”, traduzido através dos temas que servem “como fio condutor de integração e harmonia do conjunto de produtos que são lançados simultaneamente”. Estes aspectos permeiam a coleção que, desta forma, serão desenvolvidos por elementos de ordem conceitual que se identificam e se relacionam entre si.

É nesta fase que se decide em quais tecidos os desenhos serão estampados, visto que, um importante fator a ser considerado pelo designer têxtil é o material aonde a estampa será impressa. Cada tipo de tecido apresenta em suas composições de fibras, qualidades físico/químicas que reagem diferentemente à cor e à estampagem, com características e propriedades de absorção de corantes, distintas entre si. Enfatiza-se aqui, a importância dos conhecimentos técnicos por parte do designer responsável pelo projeto, para melhor planejamento e realização do produto.

Pesquisas

Aperfeiçoamentos técnicos ou participação em eventos e congressos da área fornecem informações relevantes, por exemplo, sobre os acontecimentos emergentes. O acompanhamento dos lançamentos internacionais em fios e matérias-primas em feiras especializadas deve ser considerado fundamental, na medida em que traz informações do que será produzido e desenvolvido pelas fiações.

“Não é possível começar a criar sem olhar ao meu redor, e este redor não está mais restrito ao meu bairro, minha cidade, meu país. Tudo é observado quando é feita a pesquisa da coleção, que em determinado momento restringe o foco de observação de acordo com o objetivo da coleção. As pesquisas são fundamentais no processo de desenvolvimento e, no meu caso, elas não estão restritas a informações visuais, mas todos os sentidos devem estar de prontidão para poder captar o que de verdade interessa”. (LIMA JUNIOR, 2008).⁶

A pesquisa para a elaboração e criação de desenhos para estampa têxtil com foco produtivo em moda, é um dos instrumentos do projeto em design, que prevê uma coleta de informações abrangente. Aqui, novamente com as pesquisas citadas acima, organizam-se as informações relevantes, que facilitarão o processo de criação do designer. É fundamental que durante as pesquisas, sejam coletadas imagens de formas, texturas, e elementos da composição visual, que possam contribuir na visualização de uma definição de tema para a coleção, usualmente facilitada por meio da elaboração de um painel, que possibilite a organização destas informações.

Processo de criação

Apesar de alguns designers encontrarem nos programas gráficos, um meio que facilite o registro de seu percurso de criação, outros manifestam suas idéias sobre o desenho a desenvolver por meio de esboços feitos à mão, e que posteriormente são digitalizados e preparados em forma de arte final. Em ambos os casos digital ou manual, podemos refletir a respeito das fases que norteiam o processo de criação pelos quais caminha o design de superfícies têxteis em estampa direcionada à moda, tanto para os desenhos corridos quanto para desenhos localizados, por intermédio dos documentos de processo⁷ gerados a partir das pesquisas. Usualmente, são traçados manualmente os primeiros esboços dos desenhos que fazem parte do projeto de estampas, aonde riscos, rabiscos e

⁶ Geraldo Coelho Lima Junior é designer de moda, desenvolvendo as estampas de sua própria coleção. Esta citação é fruto da resposta à seguinte questão, feita em forma de entrevista: “As pesquisas em áreas diversas facilitam a definição do tema e consequentemente dão início ao processo de criação do desenho”?

⁷ Rascunhos, esboços ou experimentações; traços ainda sem o compromisso com o desenho finalizado. (Salles, 2004).

linhas começam a surgir, manifestando-se através de ferramentas de escrita ou desenho, como lápis, canetas coloridas, lápis de cores, pincéis, tintas etc., sobre qualquer tipo de papel, seja pautado ou liso, de qualquer tamanho ou cor. Estes registros manuais são transportados do papel para o computador, e seus elementos visuais armazenados para serem posteriormente utilizados na composição do desenho. Assim, fica resolvido o encaixe/repetição do desenho, permitindo que o designer prossiga em seu processo de criação, porém agora, com a disponibilidade de outros instrumentos tais como: pincéis que promovem texturas, preenchimento de motivos com cor, pincéis com vários tipos de espessura, elementos geométricos como bolas e quadrados em várias dimensões, linhas retas ou curvas, proteção de cores, entre outros.

Composição do desenho

A composição de uma estampa, diz respeito à distribuição e organização de elementos visuais⁸ dentro de uma moldura de referência⁹. Por meio da forma¹⁰ dos elementos visuais, das relações entre eles, e da direção em que serão dispostos, determinarão o conteúdo final do desenho¹¹.

Pompas (1994, p. 160) propõe para o início da composição de um desenho, a análise da distribuição das formas que o envolvem tais como: o agrupamento dos motivos segundo seu gênero¹², a quantidade de elementos visuais e suas dimensões, a distribuição compositiva dos elementos no módulo, quais motivos aparecerão mais do que outros, qual a técnica a utilizar (se linhas grossas ou finas, sem linhas, pontilhado, chapado, etc) e finalmente a análise do número de cores a ser utilizada no desenho. Esta prática da avaliação do número de cores por estampa, está diretamente relacionada às possibilidades de produção, tais como máquinas que apresentam limitação de cores, e ao

⁸Elementos visuais são os que formam a parte mais proeminente de um desenho, pois são aquilo que podemos ver de fato (WONG, 2001, p.43)

⁹A borda circundante de uma composição. Esta pode ser a margem do papel que contém o desenho ou uma moldura linear especialmente traçada para definir a área do desenho.

¹⁰Qualquer entidade visual que compreenda todos os elementos visuais de formato, tamanho, cor e textura, sugerindo ou incorporando plano e/ou volume. O formato é normalmente definido por um contorno que pode ser preenchido com cor, textura ou padrão.

¹¹Segundo Wong (1998, p. 41) o desenho é um processo de criação visual e constitui a melhor expressão visual possível da essência de algo. É o resultado visual geral obtido com a disposição de formas no interior de uma moldura de referência.

¹²Refere-se ao tipo de motivo que pode ser: floral, geométrico, animal, abstrato, figurativo, entre outros.

custo elevado de cada quadro ou cilindro, cujo investimento está atrelado ao número de cores na estampa.

As estampas localizadas não requerem que a composição seja criada com a preocupação técnica de encaixe e repetição, visto que o desenho localiza-se em algum lugar da peça já confeccionada. Quando um módulo se repete ao longo do desenho, o tecido estampado é denominado de estampa corrida.

Variantes de cor

A composição das cores em um desenho têxtil e suas variações (comumente chamada na indústria têxtil de variantes) é um elemento importante que reflete visualmente no resultado final do projeto, e que, ou tornam o desenho atraente em seu entrelaçamento de cores, ou podem criar uma imagem que não reflete a idéia da criação que se quer como resultado. Para Pompas (1994, p. 53), as cores são um componente a mais de valor à estampa, por meio de sua organização visual. As combinações de cores são usualmente criadas, a partir da cartela de cores que é definida no planejamento estrutural, acompanhando o tema da coleção, e transmitidas para seu desenvolvimento em produção, por intermédio do “Pantone Têxtil”®, que é um sistema criado nos Estados Unidos e difundido em todo o mundo. Este consiste em um sistema numérico das cores, que permite a integração entre o designer e a produção responsável pelo desenvolvimento da estampa em escala industrial. No momento de elaboração das variantes, o conhecimento por parte do designer a respeito das características do círculo cromático, possibilita mais opções e diversidade nas combinações, trazendo a compreensão por intermédio desta organização das cores, de como estas podem se relacionar umas com as outras. Atributos como matiz (tom ou gama que indica a cor), luminosidade (grau de claridade ou obscuridade da cor) e saturação (intensidade das cores), também são informações que auxiliam no momento em que a cor é disposta uma ao lado de outra.

Depois de vários estudos de cores, e definidas as variantes que irão compor a coleção, é fundamental o acompanhamento da produção industrial dos desenhos. É nesta etapa do processo, que se materializa o que foi planejado, do desenho no papel à estampa no

tecido, e, portanto, deve-se verificar se as cores, os tecidos e a composição dos desenhos, seguirão de forma a refletir o que foi proposto no projeto.

Produção industrial

Normalmente, as variantes de cores depois de definidas, são impressas em papel e enviadas para produção, devidamente numeradas com as cores do Pantone®. Porém, antes da produção em escala industrial propriamente dita, são feitas “bandeiras”, ou seja, amostras das combinações de cores, nos tecidos já definidos por meio do planejamento. As amostras deverão ser aprovadas pelo designer, e deve ser verificado se as cores solicitadas estão de acordo com as amostras em tecido. Este processo faz parte das atividades do designer nas estamparias, e minimiza problemas que possam surgir em consequência de cores fora do padrão previsto. Assim, o acompanhamento da produção na aprovação das combinações é fundamental, visto que podem ocorrer divergências técnicas entre o que foi desenvolvido e o que de fato ocorre na produção do desenho ou das cores.

Outra questão que requer cuidado, diz respeito aos tecidos para os quais foram determinados os desenhos para serem estampados. A partir das características das fibras e fios, os tecidos reagem de formas distintas. Algumas bases, construções de fios, aceitam determinados corantes para impressão, quando outros rejeitam outras composições de tintas. São reações diversas nos tecidos, e que precisam fazer parte do conhecimento do designer que projeta a coleção, para evitar que aconteçam divergências de tonalidades nas propostas de variação de cores. Informações relativas à dificuldade de adequação de um desenho a determinado tecido devem ser observadas antes de o tecido entrar em produção para ser estampado. Desenhos com grandes áreas pontilhadas, por exemplo, não são aconselháveis para a estamparia em malhas, visto que, a estampa pode se apresentar como manchada em seu aspecto final. Este tipo de desenho, portanto, é mais adequado para impressão em tecidos planos.

Desde as etapas de planejamento estrutural da coleção, as pesquisas em áreas diversas, o estudo da composição visual do desenho, até a maneira como podem ser desenvolvidas as variantes de cor, torna-se fundamental o envolvimento do designer, na manutenção e aplicação das especificações projetuais. Em virtude de certa complexidade dos processos produtivos, que gera a necessidade de uma integração entre o desenvolvimento dos produtos e a produção industrial, o acompanhamento que o designer precisará realizar, só será possível por meio das diretrizes que norteiam o projeto dentro do projeto.

Algumas considerações

O projeto de uma coleção de moda voltado ao vestuário, estabelece, em seu processo de criação e desenvolvimento de produtos, interconexões metodológicas. Aqui realizamos um breve relato sobre uma delas: o design de superfície em estamparia têxtil.

Com a finalidade de demonstrar como essas interconexões se estabelecem no design de moda, tomamos como base a observação das características criativas, técnicas e projetuais do design de superfície direcionado para o desenvolvimento de estampas. Um “projeto dentro do projeto” foi a denominação que escolhemos, pois enxergamos que esta atividade, assim como todas as pertencentes a uma coleção, tem suas especificidades. Desta forma, propusemos aqui a observação sobre seus métodos de criação e desenvolvimento, na tentativa de organizar e registrar parte da construção de uma coleção de moda, entendendo e observando esta como uma atividade projetual que se estabelece e se configura por intermédio de outras atividades também projetuais, e com seus próprios métodos.

Referências

BÜRDEK, Bernhard E. *História, teoria e prática do design de produtos*. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

CALDAS, Dario. *Observatório de Sinais: Teoria e prática da pesquisa de tendências de moda*. Rio de Janeiro: Editora Senac, 2004.

CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do Design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.

CHATAIGNIER, Gilda. *Fio a fio: tecidos, moda e linguagem*. São Paulo: Estação das Letras, 2006.

GRUNOW, Evelise. *Design de superfície para ver e tatear*.

Disponível em: <<http://www.arcoweb.com.br/design/design27.asp>>. Acesso em: 03/04/2008

LÖBACH, Bernd. *Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Editora Blücher, 2001.

MACIEIRA, Cássia; RIBEIRO, Juliana Pontes (Orgs). *Na rua: pós-grafite, moda e vestígios*. Belo Horizonte, 2007.

MELO, Chico Homem de. *Signofobia*. São Paulo: Editora Rosari, 2005.

MOURA, Monica. *A moda entre a arte e o design*. In: PIRES, Dorothéia B. (Org) *Design de Moda: olhares diversos*. São Paulo, Estação das Letras, 2008.

NAVALON, Eloize. *Design de Moda: interconexões metodológicas*. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008.

POMPAS, Renata. *Textile Design: Ricerca – Elaborazione - Progetto*. Milano: Edimatica, 1994.

SALLES, Cecília Almeida. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. 2. ed. São Paulo: FAPESP: Annablume, 2004.

SANCHES, Maria Celeste de Fátima. *Projetando moda: diretrizes para a concepção de produtos*. In: PIRES, Dorothéia B. (Org) *Design de Moda: olhares diversos*. São Paulo, Estação das Letras, 2008.

SANT'ANNA, Mara Rúbia. *Teoria da moda: sociedade, imagem e consumo*. São Paulo: Estação das Letras, 2007.

Núcleo de Design de Superfície da Universidade Federal do Rio Grande do Sul UFRGS. Disponível em: <http://www.nds.ufrgs.br/usoteorico/ds_principio_basico.php>. Acesso em 05/04/2008.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. *Design de Superfície 2008*.

Disponível em: <<http://www.nds.ufrgs.br>>. Acesso em 11/03/2008.

