

Moda e Design: rumo ao hibridismo?

Fashion and Design: towards hybridism?

BASTIAN, Winnie; Mestranda; Centro Universitário Senac São Paulo
winnie.bfrancisco@sp.senac.br

Resumo

É conhecido o consenso sobre a afinidade entre as áreas do design e da moda. Nos últimos anos, testemunhamos uma crescente convergência entre os dois campos: a proximidade entre moda e design, que teve início por caminhos aparentemente mais óbvios e superficiais – ambos compartilhavam cores, tramados, geometrias, construíam-se por meio do acúmulo ou da repetição –, se intensificou e atingiu a essência dos produtos. O presente trabalho busca identificar as influências da moda feminina no design de móveis e objetos para a casa, por meio da análise da produção contemporânea nos dois campos.

Palavras-chave: moda; design; hibridismo cultural

Abstract

The fact that the fields of design and fashion are related areas is widely known. Lately, however, we may observe a growing approximation between both fields: the proximity between fashion and design, which has started by apparently obvious paths – both areas used to share colors, textures and geometries – has been enhanced and now reaches the products' essence. This work aims to identify the influences on womanly fashion on the design of domestic furniture and objects, by analyzing the contemporary production in both fields.

Keywords: *fashion; design; cultural hybridism*

Introdução

Este trabalho apresenta discussões e resultados parciais da pesquisa que desenvolvo para minha dissertação, em realização dentro do programa de Mestrado em Moda, Cultura e Arte do Centro Universitário Senac São Paulo.

O escopo escolhido para estudar a proximidade entre a moda e o design é o do vestuário feminino, no que diz respeito à moda, e o dos móveis e objetos para a esfera doméstica, no que diz respeito ao design. Em termos temporais, propõe-se um recorte entre os anos de 1997 e 2007, período que permite a identificação e o fortalecimento do intercâmbio entre moda e design. Os móveis e objetos analisados serão aqueles apresentados no Salão do Móvel de Milão, principal evento do setor, que acontece anualmente e concentra as empresas mais inovadoras e os designers mais reconhecidos.

A pesquisa realizada possui caráter exploratório, e envolveu os seguintes procedimentos: levantamento bibliográfico, levantamento iconográfico, pesquisa *in loco* (no caso do Salão do Móvel, anos de 2002 e 2003) e análise comparativa. Após tais etapas, foram estabelecidas categorias referentes aos níveis de proximidade/influência entre moda e design, ou seja, de como elementos da moda se inserem em um móvel ou objeto, interferindo em seu projeto, desde a simples referência até a combinação total (hibridismo). Vale ressaltar que a análise foi realizada sempre com base na produção contemporânea de moda e design, com foco especialmente dirigido para o *cross-over* de conceitos, materialidades e soluções funcionais entre os dois campos.

Moda e design: convergência crescente

A afinidade entre a moda e o design de produtos é, como sabemos, bastante antiga. Ambas as manifestações envolvem a criação artística – apoiada na técnica, evidentemente – para satisfazer a necessidades e desejos humanos. Como nos lembra Gilda de Mello e Souza, “o costureiro, ao criar um modelo, resolve problemas de equilíbrio de volumes, de linhas, de cores, de ritmos”¹, questões que também permeiam a criação no campo do design industrial e das demais “artes do espaço”.

Moda e design também estão, há muito, relacionados por constituírem dois componentes de nossa cultura material e, como tais, refletirem os sinais do tempo em que foram concebidos (*zeitgeist*). Como bem sintetiza James Laver, “cada época possui suas unidades estéticas básicas, que se refletem nas diversas artes contemporâneas”².

Nos últimos anos, contudo, especialmente após o final da década de 1990, testemunhamos a acentuação da convergência entre a moda e o design, em suas diversas vertentes. O design, que surgiu associado à racionalidade e à função³, passou a incorporar estampas, cores, formas e outros elementos intrinsecamente ligados ao sistema da moda, como a obsolescência programada, a personalização e a diferenciação marginal. Esta última, por exemplo, manifesta-se no crescimento das linhas de produtos, que passam a ser

¹ SOUZA, Gilda de Mello e. O espírito das roupas: a moda no século dezenove. São Paulo: Companhia das Letras, 1987, p.33.

² LAVER, James. Taste and fashion from the French Revolution to the present day. Londres: Harrap, 1947. Apud SOUZA, Gilda de Mello e, *op. cit.*, p.35.

³ São emblemáticas deste fato as experiências de Peter Behrens com a fábrica alemã AEG (a partir de 1907), e da escola alemã Bauhaus (1919-1933).

compostas, assim como na moda, por modelos criados “a partir de elementos-padrão e que só se distinguem ao termo da linha de montagem por pequenas diferenças combinatórias”⁴.

Esta intensificação das relações entre a moda e o design acaba por refletir concretamente na aparência dos móveis e objetos. Se anteriormente o design era afetado pela moda de forma mais periférica, absorvendo tendências de cores e estampas ditadas pelo “mundo *fashion*”, hoje o que se observa é uma convergência efetiva entre ambos. A moda, então, passa a penetrar no design de móveis e objetos para a casa de diversas maneiras, que podem ser mais suaves ou incisivas.

Interferências concretizadas: alguns exemplos da materialização da convergência entre moda e design

A primeira – e mais sutil – forma de aproximação observada envolve a busca de referências estéticas ou conceituais, por parte do designer, no universo da moda.

Um caso interessante é o da linha Moooi Boutique, apresentada no Salão do Móvel de Milão em 2006 e introduzida no mercado europeu no início de 2007. Seu criador, o designer holandês Marcel Wanders, propôs uma linha de sofás que pode ser vestida com diversas versões de “roupas” e, desta forma, transferiu para a esfera do design aspectos conceituais característicos da moda, como a experiência de se comprar – e experimentar – uma roupa. No ponto-de-venda, o sofá é exposto “nu”, somente em sua estrutura básica, “esperando para ser vestido”, tendo, a seu lado, a coleção de “roupas” penduradas em cabides. Fotos dos diversos modelos acompanham o sofá e ilustram seu uso, mas o próprio cliente poderá vestir a roupa no sofá, para “vê-la, senti-la, testá-la e entendê-la”⁵, explica Wanders. Segundo ele, a linha Moooi Boutique terá grande variedade de modelos (já eram 14 no lançamento) e será constantemente renovada, exatamente como ocorre com as coleções de moda.



Figura 1: alguns modelos da linha Moooi Boutique.

Um prenúncio dessa coleção – e provavelmente a primeira aproximação mais explícita e consciente de Wanders com a moda – foi a linha Bottoni de sofás, criada em 2003 também

⁴ LIPOVETSKY, Gilles. O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 1989. p. 162.

⁵ Expressões utilizadas por Wanders ao descrever a coleção em seu *website*, disponível em <http://www.marcelwanders.nl/wanders/pages/new-moooi_3_4_groupage.shtml> Acesso em 18 jun. 2006

para a Moooi, que dispunha de uma linha de “xales”, peças criadas sob medida para serem colocadas sobre o encosto, integrando-se visualmente ao sofá. Estes acessórios eram vendidos separadamente e o fato de serem trocados com facilidade permitia renovar a aparência do sofá com frequência. “Um *look* novo a cada estação ou em qualquer outra ocasião. Você pode mudar seu interior trocando seu ‘xale’”, anuncia a empresa em seu *website*⁶.

O observador mais atento notará a utilização, pelo designer, do termo “*look*”, intrinsecamente ligado à esfera da moda, para descrever a atmosfera doméstica. Este tipo de deslocamento tem sido usado com frequência, sendo que o exemplo mais conhecido reside na expressão “vestir a casa”, utilizada de forma crescente por designers e empresas do setor de móveis e objetos. No campo teórico, Giulio Carlo Argan já anunciava este paralelo em 1983, em seu livro *História da Arte como História da Cidade*, ao afirmar que “os objetos variam e personalizam o ambiente amorfo da casa, como uma *écharpe* ou uma gravata personalizam a roupa em série”⁷.

Outra forma de referência, já mencionada, é a que reflete diretamente no aspecto estético do produto, com a transposição de elementos típicos da moda para o repertório do design. Neste caso, as peças incorporam a plasticidade típica do vestuário, seja em elementos mais concretos (como tecidos, rendas e plissados) ou mesmo impalpáveis, como o movimento e o caimento de uma roupa. A luminária Ysmen (1998), criada pelo designer alemão Ingo Maurer em parceria com Dagmar Mombach, pode ilustrar as duas situações citadas acima: não apenas ganha forma por meio de um finíssimo plissado, mas também remete ao movimento permitido por este plissado (em seu contexto original, vale destacar, pois a luminária é executada em papel, e não em tecido, e, desta forma, ela oferece ao usuário apenas a *sensação* do movimento). É como se as pregas “vestissem” a estrutura metálica que sustenta a luminária, fazendo alusão ao caimento de uma roupa.



Figura 2: luminária Ysmen.

⁶ <<http://www.mooui.nl/content/collections/collection.php?unid=27>> Acesso em 06 jul. 2007

⁷ ARGAN, Giulio Carlo, *História da arte como história da cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1998, p. 274.

Os exemplos acima citados ilustram como a moda pode referenciar formal e conceitualmente a criação de móveis e objetos para a casa. Indo mais além, é possível observar que alguns móveis, mais do que incorporar certos subsídios da moda com fins estéticos, utilizam tais recursos de forma funcional, em alguns casos até mesmo estrutural – ou seja, a peça não poderia ter sido concebida sem aquele elemento.

Os elementos utilizados vão desde detalhes construtivos, como dobras e recortes, até materiais e peças funcionais, como os aviamentos. Um caso interessante é o da poltrona Airbag (1998), criada pelo designer finlandês Ilkka Suppanen, na qual fivelas em plástico originalmente desenvolvidas para bolsas e mochilas fazem o travamento entre assento e encosto, permitindo ajustar a inclinação do último conforme o desejo do usuário.



Figura 3: poltrona Airbag.

O zíper, inventado na Suécia em 1913 e responsável por um grande avanço funcional no vestuário, também migrou para o campo do design, assumindo papel fundamental na concepção da mesa baixa Miss Folding (2007), de Pierre-Léon Luneau. A mesa é formada por peças planas que, após serem dobradas, são unidas por zíperes nas arestas; é esta ação que dá estabilidade ao conjunto, além de trazer mais versatilidade à peça, por permitir que a mesma seja desmontada para armazenagem e transporte.



Figura 4: mesa Miss Folding.

Em alguns casos, a transposição funcional de elementos da moda vai além: o que se desloca é o pensamento construtivo do vestuário, que passa a interferir na concepção geral dos móveis, chegando, em alguns casos, a eliminar completamente a tradicional estrutura rígida que caracteriza o mobiliário.

É o que acontece com a cadeira Knotted, que tem na técnica do *macramê*⁸ seu ponto de partida. Criada pelo designer Marcel Wanders em 1996, esta peça introduziu uma forma construtiva inédita no universo do mobiliário: após o tramado das cordas (compostas de aramid⁹ e fibra de carbono) no formato da cadeira, o conjunto, é mergulhado em resina epóxi e pendurado em uma estrutura para secar e, assim, endurecer. “Gaudí revisitado: a gravidade cria a forma final”¹⁰, explica o designer. O banho de resina, neste caso, constitui uma linha divisória: antes dele, por ainda estar maleável, a peça se assemelhava muito mais a uma roupa do que a um móvel. É interessante observar que a técnica construtiva em nada se assemelha às técnicas tradicionalmente ligadas à execução de mobiliário em geral: a cadeira não foi serrada, lixada, aparafusada, ou mesmo injetada, mas sim tramada. A forma final da cadeira já está definida – ainda que latente – quando o tramado é concluído, e é revelada com o auxílio da gravidade, após o banho de resina.

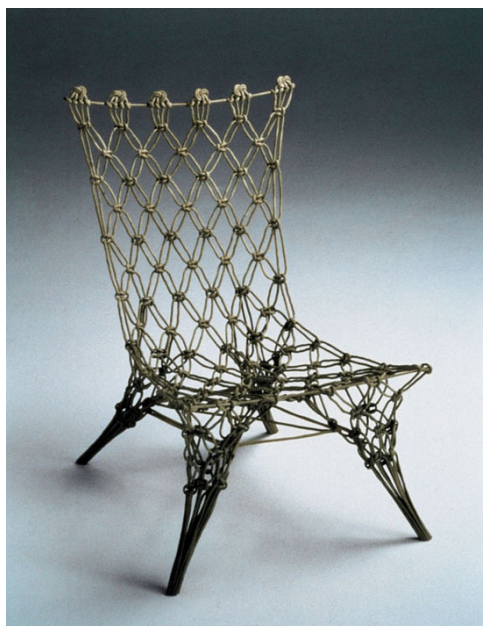


Figura 5: cadeira Knotted.

Em outras situações, a utilização construtiva dos elementos originários da moda acontece de forma a dispensar o uso de qualquer estrutura rígida, como ocorre com a poltrona Sushi (2002), criada pelos brasileiros Fernando e Humberto Campana e produzida pela empresa italiana Edra. Composta apenas por tecidos de diversos tipos, sua sustentação

⁸ Definição de *macramê*, segundo o Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa: *espécie de passamanaria feita de linha grossa ou barbante que se entrelaça formando variados nós e desenhos.*

⁹ Fibra sintética altamente resistente, e que é, por seu peso, mais forte do que o aço; comercialmente conhecida como Kevlar e Twaron. Fontes: < http://www.tensiontech.com/tools_guides/glossary_terms.html > e <<http://www.tire-information-world.com/tire-glossary.html>> Acessados em 05 jul. 2007

¹⁰ < http://www.marcelwanders.nl/wanders/pages/seaters-knotchair_1_8_grouppage.shtml > Acessado em 27 jun. 2007

provém da própria maneira como é construída: as tiras de tecido são enroladas e fixadas por uma cinta elástica. Em 2005, o lançamento de uma versão limitada, executada com paetês, evidenciou a proximidade deste produto com o universo da moda.

As estruturas rígidas estão igualmente ausentes no sofá Boa (2002), também criado pelos irmãos Campana para a Edra. Ao contrário da poltrona Sushi, que se estrutura por meio de uma percinta elástica, ele não possui qualquer tipo de estrutura: consiste em um longo tubo de veludo com preenchimento macio, o qual é tramado para criar um grande “ninho”, que pode ser usado por uma ou mais pessoas, sentadas ou deitadas. Sua trama larga e irregular permite que o usuário “penetre” no sofá e seja recebido pela maciez do veludo – material característico do universo da moda, vale destacar. Ou seja: não apenas a concepção do móvel dispensa as estruturas tradicionais do design, mas os designers tiram partido das características oferecidas por uma matéria-prima associada à moda – o veludo: macio e de brilho sedutor.



Figura 6: poltrona Sushi (à esquerda) e sofá Boa.

Além dos elementos isolados da moda migrarem para o campo do design, também o produto final da moda, a roupa, passa a ser usada para a criação de móveis, sendo, então, tratada como um material construtivo. Um exemplo intrigante é o da Rag Chair (1991), criada pelo designer holandês Tejo Remy, associado ao grupo Droog Design. Embora situada fora do recorte temporal da pesquisa, esta peça deve ser mencionada devido à sua força e significância: trata-se de um dos primeiros sinais concretos da convergência efetiva entre moda e design. A poltrona é construída a partir de diversas peças de roupa empilhadas e fixadas por percintas de aço, as quais dão forma e estabilidade ao conjunto.



Figura 7: poltrona Rag Chair.

Note-se que aparência da Rag Chair dependerá da seleção das roupas utilizadas em sua construção. O produto final, portanto, é uma peça que se identifica profundamente com seu proprietário, refletindo com exatidão seus gostos e seu estilo de vida. Como afirma Renny Ramakers¹¹, ao compilar as roupas descartadas pelo usuário, “o produto se torna parte de sua personalidade”¹².

Tal tendência à personalização/personificação dos produtos – natural em uma época dominada pela produção massificada – é outro fator ligado à aproximação entre a moda e o design. O consumidor deseja que o mobiliário de sua casa, da mesma forma que suas roupas, se identifiquem com ele, reflitam a sua personalidade.

Mas essa preocupação não se restringe a peças como a Rag Chair, cuja produção é artesanal. Peças produzidas industrialmente, em larga escala, também demonstram a difusão desta busca pelo objeto “único”, que se ligue, por meio de histórias e significados, a seu proprietário. Um bom exemplo é a Clothes Hanger Lamp, que, assim como a poltrona, é personalizada com o auxílio das roupas do usuário, embora seja produzida industrialmente. Vendida apenas em sua estrutura, a peça precisa ser completada por uma camisa do usuário, que também pode variar as peças utilizadas e, assim, modificar a atmosfera do ambiente iluminado pela peça.



Figura 8: luminária Clothes Hanger.

A inserção de peças de roupa no universo do design também é explorada pelo designer Toord Boontje, que em 2004 propôs, em conjunto com o fashion designer Alexander McQueen, a instalação Happy Ever After, na qual cadeiras básicas eram “vestidas” com roupas que lhes emprestavam “personalidades”. Cada capa era concebida de forma a nos remeter a algum personagem¹³ ligado aos contos de fadas, e cristalizado no imaginário coletivo: a bruxa, a princesa, a floresta... A cadeira Princess (princesa), por exemplo, era recoberta por uma capa muitíssimo semelhante a um vestido de orientação romântica,

¹¹ Jornalista e crítica de design, fundadora, juntamente com o designer Gjis Bakker, do grupo Droog Design, conhecido por seu design irreverente, comunicativo e provocativo.

¹² RAMAKERS, Renny, et al. *Simply Droog: 10+1 years of creating innovation and discussion*. Amsterdam: Droog, 2004, p. 60.

¹³ Fonte: <www.tordboontje.com> Acessado em 11 jul. 2007

executado em seda e organza e bordado com cristais, enquanto a cadeira Witch (bruxa) era vestida com uma capa feita com escamas pretas de couro, imediatamente associada à maldade e ao obscurantismo. Desta forma, o papel da roupa na construção da imagem do indivíduo¹⁴ é transferido para o móvel. Além disso, o uso destas “roupas” faz com que as proporções da cadeira se assemelhem às do corpo humano; é como se trajes existentes tivessem sido modificados para “servir” nos móveis – afinal, a roupa é o cânone no qual os designers se basearam para a criação das capas.



Figura 9: cadeiras Witch (à esquerda) e Princess.

As fronteiras entre a moda e o design se tornam ainda mais diluídas com a proposta de determinadas peças que podem transitar livremente entre os dois universos, como a criada pelo designer Ron Arad em parceria com os *fashion* designers Issey Miyake e Dai Fujiwara e apresentada pela empresa Driade no Salão do Móvel de Milão em 2006. A partir do sistema A-POC¹⁵, os designers criaram peças que podem “vestir” – com o mesmo grau de satisfação – a cadeira Ripples (criada por Arad em 2005) ou seu proprietário: capas e estofamentos se transformam em blusas e coletes, respectivamente.

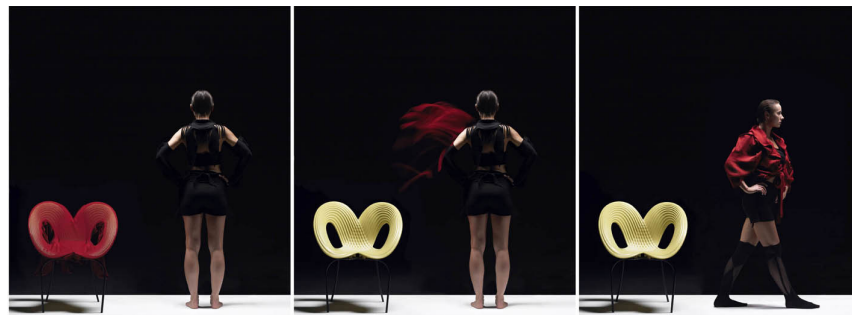


Figura 10: a cadeira Ripples vestida com o sistema A-POC.

¹⁴ Sobre este tema, ver: CRANE, Diana. Moda, identidade e mudança social. In: _____. A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006, p. 21-63.

¹⁵ Acrônimo de A Piece Of Cloth, criado por Issey Miyake e Dai Fujiwara em 1998. Trata-se de um longo tubo de altíssima elasticidade, que contém peças de diversos tipos (vestidos, camisetas, calças, *underwear*). “Tudo o que você precisa fazer é pegar uma tesoura e cortar seguindo os contornos predispostos – e eis que surge a roupa, pronta para usar”, explica Miyake em matéria publicada na revista *Domus* (SATO, Kazuko. *Abiti viventi*. *Domus*, Milão, n.828, jul./ago. 2000).

Esta dualidade também permeou a criação de uma capa de chuva criada por Moreno Ferrari e lançada pela empresa italiana CP Company, em 2001. Trata-se de uma capa de chuva que, ao ser inflada, transforma-se em poltrona. Um simples gesto modifica a natureza do produto, e a roupa se converte em móvel. A peça integrava a série “I Trasformabili” (os transformáveis), cujo nome já anunciava a essência mutante dos produtos.



Figura 11: capa de chuva inflável da linha I Trasformabili.

Intensificando ainda mais as relações de hibridismo entre moda e design – especialmente no que diz respeito à simultaneidade das funções –, o estúdio japonês Ixilab propôs o High Tension (c.2006), um macacão que estrutura o corpo do usuário por meio de tiras que podem ser fixadas, com fivelas, em diversos pontos da peça, fornecendo-lhe apoio e permitindo seu descanso. Neste caso, a roupa não tem nenhum vestígio que denuncie, à primeira vista, sua “faceta-mobiliário”, embora a função que seria cumprida pelo móvel se manifeste de forma plena.

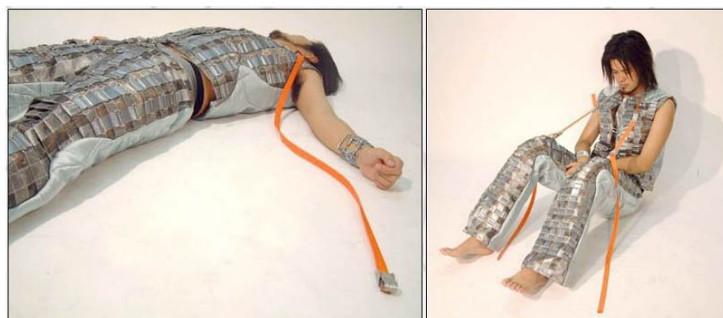


Figura 12: macacão Hightension.

Sistematização das interferências concretizadas

Acima relacionamos, de forma livre, alguns exemplos selecionados que podem mostrar a diversidade de situações em que se observa a interferência da moda no universo do design. Nesta leitura, para uma melhor compreensão dos fenômenos estudados, optou-se pela sistematização dos cases pesquisados em diferentes categorias, conforme o grau de profundidade das interferências. A seguir, como um complemento às informações acima

referidas, conceituamos as categorias estabelecidas para a interpretação de tais interferências e relacionamos o(s) exemplo(s) citado(s) neste texto.

1. Referências e influências criativas

Este tipo de aproximação acontece quando o designer busca estímulos e subsídios no universo da moda e os utiliza no desenvolvimento de móveis e objetos para a casa. As peças resultantes podem trazer resultados claramente visíveis, ou que se restrinjam à esfera conceitual, não sendo, neste caso, identificáveis de maneira tão imediata.

Exemplo citado: linha Moooi Boutique.

2. Transposição estética entre moda e design

Neste segundo nível de convergência, características e elementos típicos de um universo são incorporados pelo outro, mas com uma abordagem estritamente estética, formal. Os itens apropriados podem ser os mais diversos, desde os materiais até as formas (bi ou tridimensionais), passando pelos elementos construtivos.

Exemplo citado: luminária Ysmen.

3. Transposição funcional entre moda e design

Alguns móveis, mais do que incorporar certos subsídios da moda com fins estéticos, utilizam tais recursos de forma funcional, em alguns casos até mesmo estrutural – ou seja, a peça não poderia ter sido concebida sem aquele elemento. A importância funcional destes itens de moda não significa, no entanto, que eles não tenham apelo estético no objeto – em grande parte das vezes este aspecto está presente, embora em outros momentos haja uma diluição desse apelo visual.

Exemplos citados: poltrona Airbag, mesa Miss Folding, poltrona Knotted, poltrona Sushi, sofá Boa.

4. Combinação sutil entre elementos da moda e do design

Esta forma de aproximação acontece quando elementos da moda e do design são combinados sem qualquer alteração significativa em sua configuração original. Ambos permanecem intactos, mas têm sua leitura modificada quando apresentados juntos.

Exemplo citado: luminária Clothes Hanger.

5. Hibridismo parcial

Na maioria dos casos, trata-se de uma interpenetração entre peças de moda e design, na qual ainda é possível identificar todos os elementos da composição, embora eles se encontrem em um estado de “fusão”. Na peça que resulta desta fusão, a função original de um dos elementos pode se sobrepor à do outro, embora esta não seja uma condição *sine qua non* para o hibridismo parcial. Em alguns casos, contudo, a sobreposição é de tal forma intensa que uma função chega a anular a outra de forma irreversível.

Embora os elementos se encontrem em um estado de “fusão”, esta união pode ser temporária ou permanente. No primeiro caso, é possível desfazer a fusão e utilizar as peças separadamente; no segundo, a junção dos elementos é permanente, não pode ser desfeita.

Exemplos citados: poltrona Rag Chair, móveis da instalação Happy Ever After.

6. Hibridismo total

No hibridismo total, não existe a junção de dois elementos para formar uma nova peça: o “híbrido total” consiste de uma peça única, que pode servir com a mesma desenvoltura a dois propósitos diferentes, um relacionado à moda e outro ao design. Neste caso, não há uma função dominante: as duas encontram-se em equilíbrio, ou porque a alternância entre elas ocorre de forma simples e rápida, ou porque ambas as funções podem ser realizadas simultaneamente.

Exemplos citados: capa/colete em tecido A-POC, capa de chuva/poltrona da série I Trasformabili, macacão Hightension.

Rumo ao hibridismo?

Os exemplos aqui apresentados atestam a convergência efetiva que hoje se verifica entre os campos da moda e do design de móveis e objetos para a casa. Tal interferência, como aqui relatamos, pode ocorrer em diversos níveis, desde a simples utilização de referências do universo da moda até a criação de peças híbridas, novos objetos que não são simplesmente a soma de outros dois, mas sim uma terceira coisa, algo totalmente novo. A hibridação, como nos esclarece Canclini, é um processo no qual “estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas”¹⁶.

Este fenômeno não significa, contudo, que todas as criações do universo e do design irão necessariamente convergir, gerando produtos híbridos. No entanto, as interferências cada vez mais frequentes e profundas entre os dois universos produzem um ambiente rico para experimentações e, por consequência, para a inovação. Apesar de parte das aproximações verificadas acontecerem de forma experimental ou não-comercial, é revelador o fato de empresas reconhecidamente de vanguarda (Driade, CP Company, Droog Design) apresentarem peças que explorem, em diversos níveis, a relação entre design e moda, ou, em outros casos, apoiarem experimentos conceituais (a instalação Happy Ever After, por exemplo, foi apresentada ao público no showroom da Moroso em Milão). Trata-se de um claro sinal de que a indústria já descobriu o potencial de inovação presente na exploração das relações possíveis entre o design e a moda.

Referências

ARGAN, Giulio Carlo. **História da arte como história da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas: estratégias para entrar y salir de la modernidad**. Barcelona: Paidós, 2001.

CRANE, Diana. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

¹⁶ CANCLINI, Néstor García. *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 2001, p.14.

DORFLES, Gillo. **Modas & modos**. Lisboa: Edições 70, 1990.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

RAMAKERS, Renny, et al. **Simply Droog: 10+1 years of creating innovation and discussion**. Amsterdam: Droog, 2004.

SATO, Kazuko. Abiti viventi. **Domus**, Milão, n.828, jul/ago. 2000. p.112-117

SOUZA, Gilda de Mello e. **O espírito das roupas: a moda no século dezenove**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.