



20^º COLÓQUIO
DE MODA

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES

11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

ENTRE O CORPO E O CÓDIGO: A MODA COMO LINGUAGEM EM EXPERIMENTAÇÕES COM IMPRESSÃO 3D.

Between the code and the body: fashion as a language in experimentations with 3D printing.

Magini, Luana Karan; Mestre: Universidade Federal do Ceará, luanakaran@gmail.com¹

Barros, Camila Bezerra Furtado; Doutora; Universidade Federal do Ceará, camila@dad.ufc.br²

Resumo: Este estudo propõe uma reflexão sobre a moda como linguagem sensível e simbólica, a partir de experimentações autorais com impressão 3D. Situada no campo das artes e do design, a pesquisa articula corpo, matéria e tecnologia, questionando os modos de se produzir em moda. A metodologia é qualitativa e processual, explorando a reconfiguração do corpo no meio *phygital* e expandindo noções de vestibilidade. Os resultados apontam a moda como prática poética e crítica, capaz de articular códigos materiais, simbólicos e tecnológicos em constante diálogo.

Palavras chave: Moda; Corpo; Impressão 3D.

Abstract: This study proposes a reflection on fashion as a sensitive and symbolic language, based on original experiments with 3D printing. Situated in the field of arts and design, the research articulates body, material, and technology, questioning the ways fashion is produced. The methodology is qualitative and process-oriented, exploring the reconfiguration of the body in the *phygital* medium and expanding notions of wearability. The results indicate that fashion is a poetic and critical practice, capable of articulating material, symbolic, and technological codes in constant dialogue.

Keywords: Fashion; Body; 3D printing.

¹ Mestre em Artes pela Universidade Federal do Ceará- UFC (2025), com mobilidade acadêmica no Mestrado pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto – U.Porto, Portugal (2024). Graduada em Design de Moda pela Universidade de Fortaleza – UNIFOR (2022), onde também é discente do Bacharelado em Moda. Atua entre o meio acadêmico e o mercado da moda, com ênfase em artes, criação, sustentabilidade, tecnologia e inovação. Integra o grupo de pesquisa CADAM.

² Designer e professora associada do curso de Design e do Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará, doutora em Comunicação e Semiótica da PUC-SP com mestrado pelo mesmo programa. Integrante do PADE - Grupo de Pesquisa em Arte e Design. Atualmente pesquisa a dimensão social e política no Design, em práticas projetuais, identidade local e desenvolvimento de artefatos críticos e reflexivos.



**20º COLÓQUIO
DE MODA**

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES

11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Introdução

O presente texto, fruto de uma pesquisa de mestrado, busca investigar a reconfiguração do corpo e da materialidade no espaço digital, propondo uma reflexão por meio da produção de um artefato vestível, entendendo a moda como um campo do saber e expressão artística. Compreendida como uma linguagem sensível e poética, a moda é aqui abordada não apenas como sistema ou tendência, mas como uma possibilidade de expressão estética e social que se articula ao corpo, à tecnologia e à arte.

Adotando uma perspectiva processual e experimental, esta pesquisa busca compreender o entrelaçamento entre arte, moda e tecnologia. O objetivo é refletir sobre modos transdisciplinares de criação, tensionando os limites do corpo biológico. Nesse percurso, o campo *phygital* (entre físico e digital) emerge como território fértil, onde as fronteiras entre o tangível e o intangível são continuamente esgarçadas. É nesse espaço híbrido que o corpo se configura como suporte de fabulação e de inscrição simbólica, que dialogicamente atua de maneira direta com dispositivos tecnológicos.

Ao assumir interesse voltado para os rastros do processo criativo (documentos de processo), compreendidos como redes de criação (SALLES, 2006), valoriza-se não apenas o produto final, mas também o percurso feito de erros, acertos, falhas e reinvenções, que constitui parte essencial da própria obra e da sua potência inventiva. Entendendo, que não somente o artefato final é matéria constitutiva de sentido e de investigação, mas também todo o processo de projeto e fazer artístico.

Há um recorte aqui, sob o corpo humano, que performa junto às tecnologias, em que o corpo físico é acoplado a dispositivos e tem na virtualidade um espaço fértil para diversas possibilidades de extensão/representação, podendo, assim, transformar-se em um “corpo biocibernético” ou um corpo reconfigurado (SANTAELLA, 2022, p.75). A metodologia tem abordagem qualitativa com objetivo exploratório-descritivo e procedimentos bibliográficos e documentais, tensiona os limites e as aproximações entre os campos de saberes da arte e da moda, e as relações destes com a noção de corpo. Por ser um objeto emergente das novas tecnologias, o conceito de corpo digital é um assunto relativamente recente e ainda com pouco referencial teórico, principalmente no que toca ao recorte específico da pesquisa. Para a pesquisa foram utilizados como autores principais Cecília Salles (2006), Lúcia Santaella (2003, 2021,



20^º COLÓQUIO
DE MODA

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

2022), Nízia Villaça (2016), Ricardo O’Nascimento (2020), além de Donna Haraway (2016), Manuel Castells (1999), Jean Baudrillard (2004), Bruno Latour (2012), Bauman (2007) e Umberto Eco (2023), que contribuíram de maneira pontual para a fundamentação teórica.

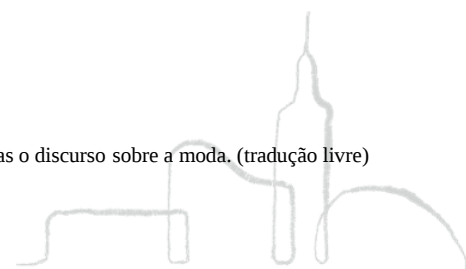
Com efeito, espera-se que por meio desta pesquisa haja uma contribuição tanto para o desenvolvimento científico da reflexão em questão, como também para o objeto artístico, produzindo uma “coisa de arte”. Ao relacionar a pesquisa com o fazer e a materialidade, este estudo propõe novas formas de pensar as reconfigurações do corpo, da materialidade e da moda.

Moda como sistema

Antes de iniciar a discussão, faz-se importante mencionar de onde partimos para compreender a moda como campo privilegiado para se pensar a relação corpo e tecnologia. Para além, de um produto mercadológico ou utilitário, a moda pode ser compreendida como um sistema semiótico, articulando signos visuais, materiais e digitais que expressam identidades e narrativas. Conforme Roland Barthes (1990, p. 13), “*The system of fashion is the language of fashion, and what constitutes the language of fashion is not fashion itself, but the discourse on fashion*”³ pois a moda, ela não reflete apenas estruturas sociais; ela realmente desempenha um papel na própria construção dos significados da sociedade”, transformando o vestir em linguagem e discurso.

As vestimentas, dentro do sistema da moda, ultrapassam sua função utilitária se tornam mensagens codificadas, um conjunto estruturado de signos que comunicam subjetividades e valores. Jean Baudrillard (2004) nos ajuda a compreender a moda de maneira ampliada ao considerar que os objetos não são apenas funcionais, mas “entidades portadoras de significados, com a potencialidade de transformação e ressignificação” (p. 32). Assim, o vestir se torna um gesto de inscrição simbólica que atravessa o corpo, articulando identidades e significados sociais. Ao trazer esse entendimento expandido para a relação com o corpo, este também não pode ser visto como mero suporte, superfície

³ O sistema da moda é a linguagem da moda, e o que constitui a linguagem da moda não é a moda propriamente dita, mas o discurso sobre a moda. (tradução livre)





20^º COLÓQUIO
DE MODA

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

passiva. De acordo com Nízia Villaça (2016), o corpo é compreendido como superfície viva, um molde dinâmico sobre o qual a moda projeta significados.

Lúcia Santaella (2003) reforça essa perspectiva ao discutir a relação entre moda, comunicação e meios digitais. Para a autora, no contexto contemporâneo a moda transcende suas funções tradicionais ao incorporar elementos tecnológicos e virtuais, criando assim uma hipermaterialidade”. Isso significa que o sistema da moda, enquanto linguagem, não se restringe ao vestuário físico, mas se expande em direção ao espaço digital e *phygital*, instaurando novas possibilidades de expressão simbólica.

Moda como código

A união da moda com a internet, dispositivos tecnológicos e o meio virtual tem redefinido as relações entre corpo, materialidade e tecnologia, dando origem à moda digital. Bauman (2007) sugere que, enquanto a tradição oferece uma base sólida de conhecimento e prática, a inovação (aqui a artística e do design) surge da capacidade de reinterpretar e desafiar normas estabelecidas. Assim, no espaço virtual, surgem novas formas de materialidade, temporalidade e espacialidade, distintas daquelas habitadas no meio físico. O ambiente digital, em constante transformação, instaura diferentes estruturas e limites, construindo realidades fluidas e mutáveis.

Esse fenômeno não se limita à moda, mas é reflexo de uma transformação cultural e material mais ampla, influenciada pela revolução digital. Esta revolução redefine as formas de comunicação e expressão e introduz uma nova materialidade: o virtual, um ambiente fluido e instável. Nesse cenário, a moda digital reconfigura a criatividade e a interação estética, transcende as fronteiras físicas e explora o potencial do ambiente virtual. Ao unir as barreiras entre o real e o virtual, ela propõe campos de experimentação estética, simbólica e tecnológica (SANTAELLA, 2003). Essa transformação guarda afinidades com os movimentos de disrupção da arte contemporânea, desafiando formalismos e abrindo espaço para novas ontologias do vestir, como a impressão 3D.

O novo aqui é marcado pela crescente expansão tecnológica, das influências de inteligência artificial, da realidade aumentada ou da impressão tridimensional, em que os designers e artistas, através das plataformas digitais, exploram novos meios de criar e vivenciar a moda. Suas criações são expostas em redes sociais de alcance



**20º COLÓQUIO
DE MODA**

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

global, conectando os artistas aos consumidores. Por meio de diversas ferramentas, eles produzem objetos que vão além da mera utilidade, abordando questões de contemplação, pertencimento, *status* e engajamento (AMORIM e BOLDT, 2020).

Com essas inovações, o corpo não se limita mais a um espaço físico e fixo; ele se torna fluido, mutável e expansivo. O conceito de corpo digital amplia os limites do corpo físico, mas também desafia a ideia de identidade e presença, permitindo que uma pessoa exista simultaneamente em múltiplos espaços. Pierre Lévy (2010), em cibercultura, argumenta que o virtual não deve ser entendido como algo oposto ao real, mas como uma dimensão distinta da existência. Para Lévy, o corpo virtual não é apenas uma projeção do corpo físico, mas uma nova forma de ser que se manifesta no ciberespaço. A digitalização do corpo permite sua multiplicação e transformação, criando identidades móveis e adaptáveis que se moldam de acordo com os ambientes digitais e as interações tecnológicas. Dessa forma, o corpo não está mais limitado às suas características biológicas, mas se torna um campo de possibilidades em constante redefinição, o que questiona os conceitos tradicionais de presença e subjetividade (LEVY, 2010).

Além disso, o impacto da tecnologia vai além da mera transformação externa. As tecnologias digitais têm a capacidade de alterar o próprio funcionamento do corpo, influenciando desde os processos cognitivos até os sentidos e as emoções. A conexão constante aos dispositivos, por exemplo, pode afetar a maneira como processamos informações, como nos relacionamos com os outros e como experimentamos o mundo ao nosso redor. O corpo, assim, se torna não apenas um organismo biológico, mas um campo de experiências sensoriais mediadas. Neste cenário, onde os limites entre o físico e o digital se tornam cada vez mais tênues, surgem questões fundamentais sobre o futuro da humanidade: até onde estamos dispostos a deixar que as tecnologias digitais reconfiguram o nosso corpo e a nossa identidade? A tecnologia sempre foi parte integrante das transformações culturais e contribui para modelar subjetividades. Por isso, ao integrar os dispositivos digitais ao corpo, não estamos apenas avançando uma tendência natural de expansão das nossas capacidades, talvez haja um risco de perdermos o controle sobre essas tecnologias e de nos tornarmos excessivamente dependentes delas (CLARK, 2003). Essa problemática permanece aberta, mas o fato é que estamos, sem dúvida, avançando para uma era em que o corpo, a mente e a tecnologia são ainda mais inseparáveis. O futuro, portanto, dependerá de como decidimos



20^º COLÓQUIO
DE MODA

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

lidar com as tensões entre os corpos biológicos e digitais, e como essas interações afetam nossa experiência de ser humano.

Pode-se dizer, então, que a relação entre corpo, matéria e moda encontra-se em um momento de transição, impulsionada por transformações tecnológicas. O corpo físico, entendido como a materialidade biológica que carrega a vida, ainda atua como ponto de partida, mas, na contemporaneidade, ele transcende suas limitações tangíveis para adentrar novos territórios. Segundo Santaella (2003), o corpo biológico, com suas texturas, limites e fragilidades, é resignificado à medida que as tecnologias digitais permitem a criação de extensões e simulações desse corpo no espaço virtual. Em que as fronteiras entre o físico e o virtual tornam-se porosas, possibilitando a coexistência de um corpo híbrido, composto tanto por matéria quanto por dados.

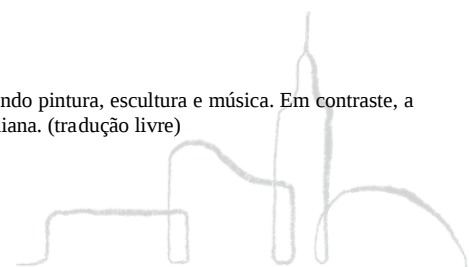
Afirmando um ambiente fértil para novas criações e disrupções no âmbito do vestível, tanto no material quanto no corporal. Como aponta Nízia Villaça (2016), a moda atua no limiar entre o corpo e a tecnociência, operando como uma edição contínua da aparência corporal e das identidades sociais, revelando-se assim como uma prática profundamente imbricada nas transformações culturais e tecnológicas do nosso tempo. Em que no caso foi possível criar assim um objeto artístico de moda.

Moda como coisa de arte.

Is fashion art? And who decides? Art is usually understood to be a restricted field of high cultural production, including painting, sculpture, and music. By contrast, fashion is primarily viewed as an industry, albeit one with an element of creativity, and as a part of daily life. (GECZY e KARAMINAS, 2012, p 14)⁴

Diante do questionamento "A moda é arte? E quem decide?" (GECZY & KARAMINAS, 2012, p. 14), este trabalho propõe a moda como um campo expandido de criação. A resposta a essa pergunta é explorada por meio da produção de um artefato vestível, concebido como manifestação estética e narrativa, e não apenas para fins utilitários

⁴ moda é arte? E quem decide? A arte geralmente é entendida como um campo restrito de alta produção cultural, incluindo pintura, escultura e música. Em contraste, a moda é vista principalmente como uma indústria, embora com um elemento de criatividade, e como parte da vida quotidiana. (tradução livre)





20º COLÓQUIO DE MODA

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES

11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

ou comerciais. Ao atribuir valor ao percurso criativo, que inclui concepção, experimentação, erro e adaptação, o processo de construção de saber é valorizado tanto quanto o produto final. Assim, a moda se apresenta como um espaço de fabulação, onde o processo criativo dialoga constantemente com materiais, tecnologias e o corpo que a veste.

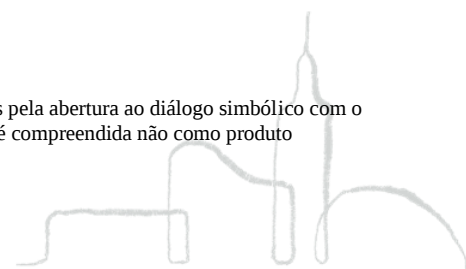
O objeto vestível, entendido aqui como “coisa de arte”⁵, como proposto por Umberto Eco (2023), busca explorar como o corpo está sendo reconfigurado no meio *phygital* (físico/digital). As interfaces tecnológicas e sensoriais transformam as percepções e práticas do vestir, e as experimentações realizadas com softwares de simulação e prototipagem permitiram que o corpo fosse vestido por peças (como na figura 1) que transitam entre a materialidade e a virtualidade, instaurando uma noção de presença expandida. A moda deixa, assim, de ser pensada apenas como produto e passa a ser compreendida como dispositivo de significação, meio de questionamento e ferramenta de criação de outros possíveis.

Figura 1: Corset impresso em 3D, 2024.



Fonte: Roberto Arruda, 2025.

⁵ A “coisa de arte” aqui é - O objeto artístico resultante da pesquisa que não se define apenas por sua materialidade, mas pela abertura ao diálogo simbólico com o espectador, onde a criação e a interpretação se entrelaçam, como propõe Umberto Eco (2023). A moda, nesse contexto, é compreendida não como produto mercadológico, mas como linguagem, gesto, dispositivo e campo epistêmico. Objeto que propõe a reflexão.





**20º COLÓQUIO
DE MODA**

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES

11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Os principais resultados da pesquisa revelam a potência da moda como linguagem que ultrapassa o vestuário, operando como sistema semiótico e poético, segundo a perspectiva de Lúcia Santaella. A impressão 3D aflora nesse contexto como meio híbrido, entrelaçando o tangível e o intangível, o artesanal e o automatizado, o gesto e o algoritmo. Ao mesmo tempo em que preserva a dimensão sensível do fazer, introduz a lógica maquínica do código e da repetição, resultando em objetos que carregam tanto a presença do movimento criador quanto a objetividade do processo automatizado, como pode ser visto na Figura 1, imagem fruto do ensaio fotográfico com a peça desenvolvida.

Em diálogo, há uma reflexão sobre a relação sujeito e objeto, que se manifesta tanto na materialidade do corpo quanto na compreensão subjetiva e social deste. Para o desenvolvimento do projeto, realizou-se inicialmente uma investigação conceitual, acompanhada de aproximações com o universo digital, advindas de experiências prévias em pesquisa e prática profissional, situadas entre o fazer manual e a linguagem da máquina. Essa travessia deu-se por meio do uso de softwares (*Photoshop, Blender, Cura*) e da exploração material da impressão 3D, permitindo a construção de um processo híbrido, em que o gesto artesanal e a programação digital se entrecruzam. Nesse sentido, como discute Bruno Latour (2012), todo fazer é também um pensar, e a prática material se configura como espaço de mediação, onde humanos e não-humanos se articulam na construção de sentidos. A criação não se restringiu, portanto, ao domínio tecnológico ou ao simples ato de “fazer”, mas foi atravessada por questões mais profundas, que emergiram tanto no plano conceitual quanto no projetual: pensar as dualidades entre manual e maquínico; tradição e inovação; passado e presente.

Sobre a ação projetual, as peças criadas em impressão 3D (Figura 2) demonstram como o corpo se torna superfície de experimentação estética, inscrito em narrativas visuais que tornam fluídas as fronteiras entre roupa, escultura e dispositivo tecnológico.





20º COLÓQUIO DE MODA

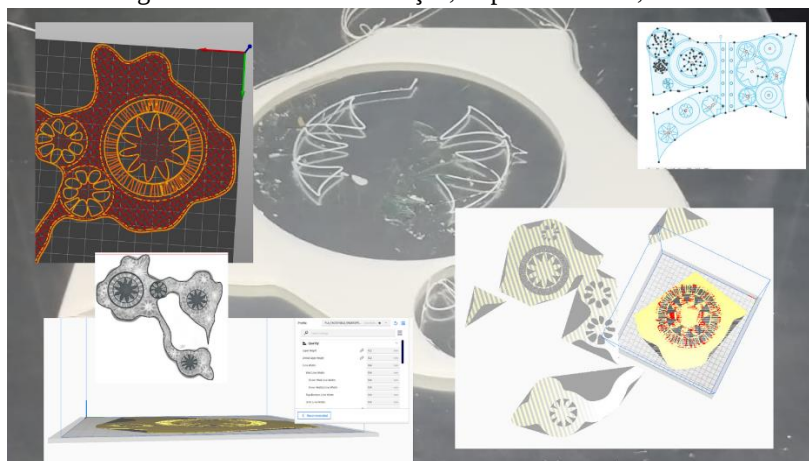
17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Figura 2: Corset em construção, impresso em 3D, 2024.



Fonte: Produzida pela autora.

Como peça final, foi projetado um objeto artístico vestível, vazado e escultural, feito com impressão 3D. O design explora padrões biológicos, remetendo à leveza e complexidade da renda artesanal. A peça cobre o tronco, de forma desconstruída, com um comprimento que finaliza acima do umbigo, remete também um pouco a renda.

Figura 3: Corset impresso em 3D, 2024.



Fonte: Lorena Sanay, 2025.





20^º COLÓQUIO
DE MODA

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

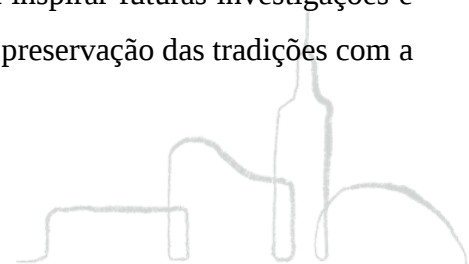
Considerações Finais

Ao longo desta pesquisa, a jornada de investigação revelou-se um diálogo contínuo entre teoria e prática. Ao explorar a interseção entre o físico e o digital, foi possível abordar a virtualização do corpo, o papel da moda como dispositivo artístico e a expansão dos processos criativos. O objetivo foi demonstrar que, ao se articular com a tecnologia, a moda transcende seu *status* de produto para se consolidar como um campo de pensamento e experimentação.

Esse arcabouço teórico, que compreende a moda como linguagem crítica e poética, foi materializado na produção de um objeto vestível impresso em 3D. Este artefato, que une a delicadeza e a complexidade da renda tradicional, com as texturas futuristas da fabricação em máquina, exemplifica o diálogo entre tradição e inovação. A peça se torna a própria evidência da pesquisa, mostrando como a moda pode operar como uma ferramenta de (re)configuração, criando novas narrativas e materialidades para o corpo. A análise do conceito de corpo reconfigurado, com base em Lúcia Santaella (2022), permitiu entender como esse espaço híbrido, o *phygital*, desafia noções tradicionais de presença, identidade e materialidade, abrindo um vasto território para a criação de futuros.

Contudo, ao apontar para as transformações que nos direcionam a um futuro em que corpo, tecnologia, arte e moda se entrelaçam de formas cada vez mais inovadoras, a pesquisa convida ao final a deixar um questionamento e uma reflexão entre a ética e o social. É essencial questionar: que corpos estamos “moldando” e como o uso constante de tecnologias e a virtualização das imagens corporais impactam as percepções individuais e noções coletivas de corpo em nossa sociedade? Estamos construindo algo sustentável, em termos ambientais e sociais, para as futuras gerações e para o planeta?

Estas questões devem nos levar a repensar não apenas as práticas criativas, mas também os desdobramentos culturais e éticos dessas novas realidades. Este trabalho espera inspirar futuras investigações e produções artísticas que desafiem os limites do corpo e da moda, equilibrando a preservação das tradições com a construção de futuros mais conscientes e inclusivos.





20^º COLÓQUIO
DE MODA

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Referências

AIRES, Aliana ; SOUZA, Josenilde. **Ciborgues Invadem A Moda: Corpo, Gênero E Medicina**. Arte 21, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 18–29, 2019. DOI: 10.62507/a21.v12i1.136. Disponível em: <https://revistas.belasartes.br/arte21/article/view/136>. Acesso em: 29 jan. 2025.

AMORIM, Wadson Gomes; BOLDT, Rachel Sager. **Moda Virtual: aceleração no processo de transformação digital devido à pandemia de COVID-19**. Colóquio Internacional de Design, 2020.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. Tradução Zulmira Ribeiro Tavares. São Paulo: Perspectiva, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

BARTHES, Roland. **The Fashion System**. London, England. Editora: University of California Press, 1990.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. volume 1. São Paulo: Paz e terra, 6 edição. 1999.

COPPOLA, Soraya. **Arte, moda, ciência e tecnologia: permeabilidade e experimentação**. Ciência e Cultura, v. 62, n. 2, p. 36-38, 2010.

CHAUÍ, Marilena. **Cultura e democracia**. *Crítica y emancipación*, 2008, 1.1: 53-76.

CIDREIRA, Renata. **Moda e artisticidade: introdução a uma estética da moda**. Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura Disponível, v. 4, p. 1-13, 2008.

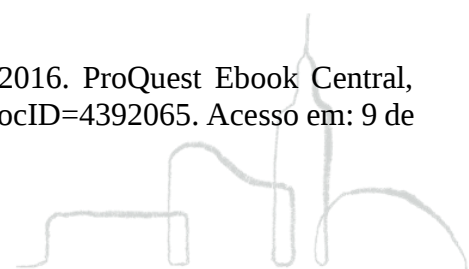
CLARK, Andy. **Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence**. Oxford: Oxford University Press, 2003.

ECO, Umberto. **A definição da arte**. Record, 2023.

GECZY, Adam; KARAMINAS, Vicki. **Fashion and Art**. Bedford Square, London. Berg, 2012.

GROSZ, Elizabeth. **Corpos reconfigurados**. Cadernos pagu, 2000: pp.45-86. Disponível em: [https://ieg.ufsc.br/public/storage/articles/October2020/Pagu/2000\(14\)/Grosz.pdf](https://ieg.ufsc.br/public/storage/articles/October2020/Pagu/2000(14)/Grosz.pdf) . Acesso em : 6 de Janeiro de 2025.

HARAWAY, Donna. **Manifestly Haraway**. University of Minnesota Press, 2016. ProQuest Ebook Central, 2016. Disponível em: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/warw/detail.action?docID=4392065>. Acesso em: 9 de Março de 2024.





20^º COLÓQUIO
DE MODA

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

LATOURE, Bruno. **Reagregando o Social. Uma Introdução à Teoria do Ator-Rede.** Editora Edufba, 2012.

LEPECKI, André.; MAYER, Tânia.S. **9 variações sobre coisas e performance.** Urdimento: Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 2, n. 19, p. 093-099, 2019. DOI:10.5965/1414573102192012095. Disponível em:<https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/3194>. Acesso em: 1 de Julho de 2024.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 2010.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero: A moda e seu destino nas sociedades modernas.** São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

O'NASCIMENTO, Ricardo. **Tecnologias Vestíveis: combinando moda e tecnologia.** São Paulo: SENAC, 2020.

ONUKI, Gisele Miyoko. **Tecnologia e Cultura: Corpo Reconfigurado.** Interin, v. 9, n. 1, p. 1-8, 2010.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da Criação: Construção da Obra de Arte.** Editora Horizonte, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e Artes do Pós-Humano: Da Cultura das Mídias à Cibercultura.** 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Humanos hiper-híbridos: Linguagens e cultura na segunda era da internet.** Paulus Editora, 1ª edição, 2021.

SANTAELLA, Lucia (ORG). Vários autores. **Simbiose Do Humano E Tecnologias: Impasses, Dilemas, Desafios.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo/ IEA-USP, 2022.

SIBILA, Paula. **O homem pós-orgânico: A Alquimia dos corpos e das almas á luz das tecnologias digitais.** Contraponto editora, Rio de Janeiro, 2015.

VILLAÇA, Nízia. **A edição do corpo: Tecnociência, artes e moda.** 2ª edição. São Paulo: estação das letras e cores editora Ltda, 2016.

