

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
DESIGN DE MODA

Gabriel dos Santos Candeias

UNIVERSO ONÍRICO
Roupas para os seus *DeSvaneios*

BELO HORIZONTE
2024

Gabriel dos Santos Candeias

UNIVERSO ONÍRICO

Roupas para os seus *DeSvaneios*

Projeto proposto como Trabalho de Conclusão de curso do bacharelado em Design de Moda da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientadora: Prof. Adriana Bicalho

BELO HORIZONTE

2025

Caminhe por qualquer trilha no jardim do destino e você será instado a escolher. Não uma, mas muitas vezes. As trilhas se bifurcam e se dividem. A cada passo, você faz uma escolha e toda escolha resulta em trilhas futuras. No entanto, no fim de uma vida de caminhadas, você pode olhar para trás e ver apenas uma única trilha se estendendo às suas costas ou olhar para frente e ver apenas trevas. As vezes sonha com os caminhos de destino e reflete sem propósito algum. Sonha com as trilhas e com as que não seguiu. As trilhas divergem-se, ramificam-se. Dizem que mesmo o próprio destino realmente sabe aonde qualquer caminho há de levá-lo, para onde cada guinada ou mudança de direção apontará. Porém mesmo se o destino pudesse lhe dar a resposta ele não faria. Destino guarda bem seus segredos. O jardim de destino você o reconheceria se pudesse vê-lo. Afinal, há de perambular por ele até morrer. Ou até muito depois. Pois as trilhas são longas e mesmo na morte, não se encerram.”

(Sandman, Volume 2, 2022, Neil Gaiman)

AGRADECIMENTOS

Orí Eni Ni Um 'Ni S'oba
(A cabeça de uma pessoa faz dela um rei.
A cabeça é sua, só você pode mudar sua vida).

A conclusão deste trabalho não é apenas fruto do esforço acadêmico, mas também de uma caminhada marcada por fé, apoio, amor e forças que transcendem meu próprio entendimento. Por isso, inicio estes agradecimentos com referência aos guias espirituais e energias sagradas que iluminaram e protegeram meu caminho.

Peço *Cumbangira* para falar o nome de qualquer *Nkisi* e entidade mencionada aqui!

Minha primeira e profunda gratidão é dirigida a *N'zambi*, a fonte de toda criação, o princípio e o fim, o Criador supremo que sustenta tudo que existe. É Ele quem me concedeu o dom precioso da vida, a força para superar os desafios e as oportunidades que pavimentaram o caminho desta jornada. Em cada passo que dei, em cada momento de dúvida ou de triunfo, senti Sua presença, guiando-me, protegendo-me e iluminando o meu destino. A Ele, dedico meu mais profundo reconhecimento e devoção, pois sei que todas as conquistas, por maiores ou menores que sejam, foram alcançadas sob Sua proteção e sob o brilho da Sua luz infinita. Agradeço por Suas bênçãos, que se manifestaram em cada escolha certa e até mesmo nos desvios que me trouxeram aprendizados valiosos. Que minha trajetória continue a ser um reflexo da fé e da confiança na grandeza de *N'zambi*, que me fortalece e me conduz sempre na direção do bem e da realização plena.

Minha gratidão se volta também aos *Nkisis*, cuja presença divina tem sido um farol em minha jornada, iluminando meus caminhos e fortalecendo meu espírito. A cada passo, sinto o poder e amor que emana de suas forças, sustentando-me nos momentos de alegria e me erguendo nas adversidades.

A *Lembá*, meu agradecimento pela clareza de pensamento, pela paz interior e pela serenidade que permitiram continuar, mesmo diante dos desafios mais difíceis. É sob Sua luz que encontro equilíbrio, e é Seu exemplo de retidão e paciência que me inspira para construir com sabedoria. Cada decisão que tomei, cada realização alcançada, esteve impregnada de Sua presença que guia meus passos e fortalece minha fé.

Lemba Kubeta Maku Kukala Uiza Lemba Dilê.

Aos meus pais de cabeça *Matamba* e *Nzaze* minha profunda gratidão. Primeiramente a minha mãe *Matamba*, soberana mãe guerreira, rainha dos caminhos e dos destinos. És a força que me sustenta nos momentos de dúvida, o amparo que me acolhe nas dificuldades e a sabedoria que me guia em cada decisão. Tua história de resistência e coragem ecoa em minha trajetória ensinando-me nunca recuar diante dos desafios da vida. Que tua energia continue a me fortalecer, me permitindo seguir em frente com retidão, paciência, e determinação. *Matamba*, minha mãe, minha guia, minha fortaleza, receba meu mais sincero agradecimento por cada benção, por cada aprendizado e por cada passo que me foi permitido dar até aqui.

Kiuá Mama Makua Ita Matamba

Kiuá Matamba!

A meu pai *Nzaze*, senhor do fogo, dono do calor da vida e o brilho da transformação, minha referência e respeito. É chama que aquece consome, luz que ilumina e purifica. Foi entre o fogo que encontrei a força para renascer, para queimar as duras e fraquezas e para forjar dentro de mim a coragem necessária para concluir esta jornada. A cada desafio, soube que teu fogo estava comigo, me lembrando que é na transformação que encontramos crescimento e evolução. *Nzaze*, que tu chama jamais se apague dentro de mim, que teu calor me envolva sempre e que eu nunca esqueça da importância de seguir em frente, firme com o ferro que resiste ao fogo.

A Ku Menekene Usoba Nzaze

Nzaze Ê!

A *Kaviungo*, guardião da cura, da renovação e dos ciclos da vida, dedico minha reverência e gratidão. A Ele agradeço por transformar dores em aprendizados, por me ensinar ressignificar as dificuldades e encontrar forças mesmo nos momentos mais sombrios. Sua energia me mostrou que a adversidade é também uma oportunidade de renascimento, e que o equilíbrio vem da capacidade de aprender e crescer com cada experiência. É em Sua força que encontro resiliência, e é em Seu poder que vejo a transformação constante da vida.

Tata Kaviungo Mateba Kukala Kuiza

Pembele Kaviungo!

Aos catiços que carrego minha profunda gratidão é dirigida a meu *Êsù* e minhas Pombo giras, guardiões incansáveis das encruzilhadas, calungas, mensageiros entre os mundos, que estiveram sempre presentes para abrir caminhos onde antes havia obstáculos. Suas forças e sabedorias afastaram tudo o que não era destinado a mim, protegendo-me de perigos visíveis e invisíveis e sempre me dando clareza para escolhas que precisei fazer. Ao meu *Êsù*, mestre da comunicação e da justiça, agradeço por sua proteção constante e por fortalecer minha coragem

em cada batalha enfrentada. Você é meu alicerce que sustenta minha caminhada, o guia que me mostrará que todo desafio pode ser vencido com determinação e fé. As minhas Moças, senhoras do mistério e do poder feminino, sou grato por seus acolhimentos e por me ensinar a resgatar minha força interior. Suas energias transformadoras me ajudaram a superar dúvidas, e encontrar equilíbrio emocional e manter minha auto confiança mesmo nos momentos de maior dificuldade. Ao meu *Êsù* e minhas Pombo Giras, dedico meu respeito e reconhecimento, pois sei que cada conquista que alcancei, cada porta que abriu e cada luta que venci foi protegido e guiado por suas mãos sábias e generosas. Que eu nunca esqueça a importância de suas presenças em minha vida, e que minha gratidão por vocês seja sempre renovada.

*Kobá Laroyê Êsu Marabô, Êsu Marabô Mojubá!
Kobá Laroyê Pombo Gira, Pombo Gira Zureta Mojubá,
Kobá Laroyê Pombo Gira, Pombo Gira Rosa Negra Mojubá!*

Aos Pretos e Pretas Velhas, eu nem sei como agradecer, pois eles com sua sabedoria ancestral, paciência infinita e compaixão desmedida trouxeram luz aos momentos de dúvida e serenidade aos momentos de angústia. Suas palavras, carregadas de simplicidade e verdade, penetraram fundo no meu coração, ensinando-me lições preciosas sobre a importância da humildade, da resiliência e da confiança no tempo divino.

Em especial Vó Maria Conga que sempre chamei e clamei por sua presença serena, me lembrou de que as maiores lições da vida estão na simplicidade e no amor ao próximo. Suas palavras, como um bálsamo e conforto, curaram angústias durante todo esse processo e trouxeram serenidade, e me mostrou que cada dificuldade carrega em si a semente do aprendizado e da renovação. Sob sua orientação, compreendi que o tempo é sábio e que é preciso paciência para permitir que a vida desenrole seus mistérios no momento certo. Sua força forjada na luta e no amor inspiram-me seguir em frente com coragem e confiança, mesmo nos caminhos desafiadores.

A Vó Maria Conga e todos os Pretos Velhos, meu maior respeito e devoção, pois suas bênçãos e conselhos foram faróis que iluminaram minha jornada. Que sua sabedoria continue a guiar meus passos e que nunca esqueça a profundidade de suas lições e o calor de sua proteção.

Adorei as almas, as Almas adorei.

À minha mãe, meu maior exemplo de amor, força e resiliência, dedico uma gratidão que nenhuma palavra será capaz de expressar por completo. Foi seu apoio incondicional que se tornou base firme sobre qual construí meus sonhos, o alicerce que sustentou minhas esperanças e ambições. Você sempre acreditou em mim, mesmo quando eu mesmo duvidava e enxergou caminhos e possibilidades na qual só conseguia ver limites. Seu amor, silencioso e inabalável,

me deu forças nos momentos mais desafiadores e sua confiança em meu potencial foi combustível que me impulsionou a continuar, mesmo diante das maiores adversidades. Cada dia de trabalho, cada esforço dedicado a esse projeto, teve como maior motivação o desejo de retribuir, ainda que de forma modesta, todo sacrifício, o cuidado e a dedicação que você sempre me ofereceu.

Mãe, você é minha inspiração, minha guia carnal e meu porto seguro. Tudo o que conquistei carrega sua marca, pois você quem me ensinou a lutar com determinação e nunca desistir, mesmo quando o caminho parecia impossível. Minha gratidão por você é eterna, e espero que, em cada passo que dou, você possa sentir o reflexo do amor e da força que meu deu ao longo da minha vida.

Agradeço aos meus amigos que estiveram ao meu lado nessa jornada. Cada palavra de incentivo, cada abraço em um momento de angústia e cada celebração compartilhada se transformaram em pilares que sustentaram meu caminho. Vocês foram e sempre serão parte dessa conquista.

Por fim, a quem ajudou tornar realidade esse projeto dedico este parágrafo à minha orientadora Adriana Bicalho, no qual tenho minha infinita gratidão por sua orientação, paciência e dedicação ao longo de todo este projeto. Sua sabedoria, experiência e disponibilidade foram fundamentais para transformar as ideias em realidade e desafios em oportunidade de aprendizado. Mais do que uma guia acadêmica, você foi uma pessoa que me inspirou a buscar excelência, sem jamais perder a essência e o propósito do que faço. Com sua escuta atenta e suas palavras de incentivo, você me ajudou a superar dúvidas e incertezas, me mostrando que, com esforço e determinação, é possível alcançar qualquer objetivo. Sua confiança em meu trabalho e sua capacidade de apontar novos caminhos com clareza e precisão foram determinantes para cada conquista que essa jornada trouxe. Cada orientação, cada conselho e cada ajuste feito durante esse processo foram um reflexo de seu compromisso em me ajudar a crescer, não apenas como profissional, mas também como pessoa. Você, minha orientadora, minha eterna gratidão por acreditar em mim e por contribuir de forma tão significativa para que esse projeto tornasse realidade.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para que este trabalho se tornasse realidade – seja espiritualmente, emocionalmente ou na prática – meus mais profundos agradecimentos. Este trabalho não é apenas meu, mas de todos que trilharam comigo essa caminhada, em presença ou espírito. Que este marco seja uma homenagem ao amor, à fé e às forças que me guiaram até aqui.

Saravá as todas linhas que estão comigo desde o início.

Àsè a todos que estão comigo em terra.

N'zambi Waquateza!

Makuiu N'zambi Makuiu!

Confie no seu *Àsè!*

1 RESUMO

O projeto teórico-prático investiga o universo dos sonhos na mitologia greco-romana, psicanálise e nas artes visuais no movimento surrealista. Culminando na criação de uma coleção de moda agênero no estilo *Streetwear* chamada de *DeSvaneios* e um livro-objeto. A coleção e o livro combinam referências do Surrealismo, como obras de Salvador Dalí e René Magritte, e da série *Sandman*, de Neil Gaiman. São apresentados 28 looks conceituais divididos em sete famílias e acessórios que acompanham a coleção. O trabalho também inclui um editorial fotográfico que utiliza luz e sombra para evocar a atmosfera dos sonhos, reforçando o mistério e a fantasia. Técnicas surrealistas, como *frottage* e *cadavre exquis* são aplicadas para ativar o inconsciente no processo criativo. O texto discute a influência histórica do Surrealismo, movimento que buscava explorar o inconsciente como fonte de inspiração, e apresenta um panorama do universo onírico na cultura ocidental. Cada capítulo detalha aspectos teóricos, referências visuais e o desenvolvimento prático do projeto, incluindo desafios e soluções encontradas.

Palavras-chave: Onírico, StreetWear, Inconsciente, Máscara, Livro-objeto, Coleção.

2 ABSTRACT

The theoretical-practical project investigates the universe of dreams in Greco-Roman mythology, psychoanalysis and the visual arts in the surrealist movement. Culminating in the creation of an agender fashion collection in the *Streetwear* style called *DeSvaneios* and an object book. The collection and the book combine references from Surrealism, such as works by Salvador Dalí and René Magritte, and the *Sandman* series, by Neil Gaiman. 28 conceptual looks are presented divided into seven families and accessories that accompany the collection. The work also includes a photographic editorial that uses light and shadow to evoke the atmosphere of dreams, reinforcing mystery and fantasy. Surrealist techniques such as *frottage* and *cadavre exquis* are applied to activate the unconscious in the creative process. The text discusses the historical influence of Surrealism, a movement that sought to explore the unconscious as a source of inspiration, and presents an overview of the dream universe in Western culture. Each chapter details theoretical aspects, visual references and the practical development of the project, including challenges and solutions found.

Keywords: Dreamlike, StreetWear, Unconscious, Mask, Book-object, Collection.

3 LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1	<i>Morfeu</i> pintura de Jean Rastourt - 1771	33
FIGURA 2	<i>A persistência da memória</i> , Salvador Dalí, 1931	34
FIGURA 3	<i>A traição das imagens</i> , René Magritte, 1929	35
FIGURA 4	<i>Um Cão Andaluz</i> , Salvador Dalí e Luiz Buñuel, 1929	36
FIGURA 5	<i>Vestido lagosta</i> , Elsa Schiaparelli, 1937	37
FIGURA 6	<i>Vestido esqueleto</i> , Elsa Schiaparelli, 1938	38
FIGURA 7	<i>Lágrimas</i> , Man Ray, 1932	39
FIGURA 8	Série <i>Sandman</i> - 2022	40
FIGURA 9	Os Perpétuos de Neil Gaiman	41
FIGURA 10	Os Perpétuos – Destino	42
FIGURA 11	Os Perpétuos – Morte	43
FIGURA 12	Anki	44
FIGURA 13	Os Perpétuos – Sonho	45
FIGURA 14	Os Perpétuos – Destruição	46
FIGURA 15	Os Perpétuos – Desejo	47
FIGURA 16	Os Perpétuos – Desespero	48
FIGURA 17	Os Perpétuos – Delirium	49
FIGURA 18	Coleção <i>DeSvaneios</i> - 2024	50
FIGURA 19	Identidade Visual da marca Estilizarei	51

FIGURA 20	Cartela de cores da coleção <i>DeSvaneios</i> - 2024	52
FIGURA 21	<i>Moodboard</i> da coleção	53
FIGURA 22	Família – Destruição	54
FIGURA 23	Família – Morte	55
FIGURA 24	Família – Sonho	56
FIGURA 25	Família – Destruição	57
FIGURA 26	Família – Desejo	58
FIGURA 27	Família – Desespero	59
FIGURA 28	Família - Delirium	60
FIGURA 29	Primeira cartela de cores	61
FIGURA 30	Segunda cartela de cores	62
FIGURA 31	Morte	63
FIGURA 32	Ficha técnica Morte – Jaqueta	64
FIGURA 33	Ficha técnica Morte –	65
FIGURA 34	Ficha técnica Morte – Calça	66
FIGURA 35	Sonho	67
FIGURA 36	Ficha técnica Sonho – Jaqueta	68
FIGURA 37	Estampa de olhos - forro	69
FIGURA 38	Ficha técnica Sonho – Calça	70
FIGURA 39	Desejo	71

FIGURA 40	Ficha técnica Desejo –Jaqueta	72
FIGURA 41	Ficha técnica Sonho – Calça	73
FIGURA 42	Máscara de Olhos	74
FIGURA 43	Máscara Dourada	75
FIGURA 44	Máscara <i>PretOlho</i>	76
FIGURA 45	<i>Moodboar</i> – Proposta do editorial	77
FIGURA 46	Morfeu pela cidade – Volume 1, 2022.	78
FIGURA 47	<i>Moodboard</i> de poses	79
FIGURA 48	Editorial <i>DeSvaneios</i>	80
FIGURA 49	Editorial <i>DeSvaneios</i>	81
FIGURA 50	Editorial <i>DeSvaneios</i>	82
FIGURA 51	Editorial <i>DeSvaneios</i>	83
FIGURA 52	Editorial <i>DeSvaneios</i>	84
FIGURA 53	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Morte, 2024	85
FIGURA 54	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Morte, 2024	86
FIGURA 55	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Morte, 2024	87
FIGURA 56	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Morte, 2024	88
FIGURA 57	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Morte, 2024	89
FIGURA 58	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Morte, 2024	90
FIGURA 59	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Sonho, 2024	91

FIGURA 60	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Sonho, 2024	92
FIGURA 61	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Sonho, 2024	93
FIGURA 62	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Sonho, 2024	94
FIGURA 63	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Sonho, 2024	95
FIGURA 64	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Sonho, 2024	96
FIGURA 65	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Desejo, 2024	97
FIGURA 66	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Desejo, 2024	98
FIGURA 67	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Desejo, 2024	99
FIGURA 68	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Desejo, 2024	100
FIGURA 69	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Desejo, 2024	101
FIGURA 70	Editorial <i>DeSvaneios</i> - Desejo, 2024	102
FIGURA 71	Luva do livro-objeto	103
FIGURA 72	Abertura do livro-objeto	104
FIGURA 73	Desenho técnico da luva	105
FIGURA 74	Desenho técnico do corpo do livro aberto	106
FIGURA 75	Protótipo – erro na construção do corpo do livro	107
FIGURA 76	Erro na construção do corpo do livro – revestimento com papel de caderno	108
FIGURA 77	Erro na construção do corpo do livro – Transparência do bagun	109
FIGURA 78	Erro na construção do corpo do livro – Tentativa com papel branco	110

FIGURA 79	Erro na construção do corpo do livro – Enruga	111
FIGURA 80	Livro pronto – problemas resolvidos	112
FIGURA 81	Livro aberto e com os acabamentos	113
FIGURA 82	Livro aberto	114
FIGURA 83	Página – Destino	115
FIGURA 84	Página – Morte	116
FIGURA 85	Página – Sonho	117
FIGURA 86	Página – Destruição	118
FIGURA 87	Página – Desejo	119
FIGURA 88	Página – Desespero	120
FIGURA 89	Página – Delirium	121
FIGURA 90	Fotografia do livro-objeto	122
FIGURA 91	Fotografia do livro-objeto	123
FIGURA 92	Fotografia do livro-objeto	124

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1 UNIVERSO ONÍRICO	10
1.1 Sonhos na Psicanálise	11
1.2 Sonhos na Mitologia Grega	12
1.3 Sonhos nas Artes Visuais	13
2 REFERÊNCIAS VISUAIS	15
2.1 IMAGENS SURREALISTAS	15
2.2 <i>SANDMAN</i> E OS PERPÉTUOS	18
2.1.1 Destino	18
2.1.2 Morte	19
2.1.3 Sonho	20
2.1.4 Destruição	21
2.1.5 Desejo	21
2.1.6 Desespero	22
2.1.7 Delírium	22
3 CRIAÇÃO DE REALIDADE “PARALELA”	24
3.1 Vestuário	24
3.2 Acessórios	28
3.3 Editorial	30
3.4 Livro-objeto	31
4 CADERNO DE IMAGENS	34
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	126
6 REFERÊNCIAS	127

1 INTRODUÇÃO

A matéria do sonho são as memórias, ninguém sonha sem ter vivido (RIBEIRO, 2019, p. 17).

Os sonhos são uma parte intrínseca da experiência humana, povoam os reinos da mente com imagens vívidas e narrativas enigmáticas. São a fronteira entre o consciente e inconsciente, que se dissolve e dá lugar a imagens e narrativas absurdas. Os sonhos têm intrigado e fascinado a humanidade desde a antiguidade. Ao longo da história, têm sido objeto de reflexões, interpretações e especulações. Na mitologia greco-romana, ocupavam um lugar de destaque pois serviam como mensageiros dos deuses. São centrais na psicanálise e funcionam como uma janela para acessar o inconsciente e compreender melhor a mente humana. Seja nas práticas psicanalíticas, em estudos acadêmicos ou na reflexão pessoal, os sonhos continuam a desafiar e inspirar os estudiosos em busca pelo entendimento da natureza humana. Como portais para o inconsciente, são também uma fonte primordial de inspiração para os artistas e apresentam um terreno fértil para expressão da mente humana em seu estado mais profundo e irracional.

Na presente pesquisa teórico-prática, investigo o universo onírico na mitologia greco-romana, na psicanálise e nas artes e desenvolvo uma coleção agênero ¹no estilo *streetwear*, para minha marca Estilizarei. O *streetwear* tem uma forte ligação com alguns estilos de vida e se originou a partir deles. A cultura *hip hop*, que também é o estilo musical que mais cresce no mundo, está presente na maioria das marcas de *streetwear* mundiais e pode ser considerada como a cultura que mais influência até hoje essa moda, formando a partir daí seus valores, discursos, posicionamentos, ideais e a criatividade no diálogo com o seu público (NEVES, 2019, p.40).

Criei para a coleção 28 *looks* conceituais² divididos em 7 famílias de 4 *looks*. Os tecidos escolhidos para a coleção, inclusive os utilizados nos forros, são 100% algodão. Atualmente 3 *looks* estão em processo de confecção.

Além da coleção, criei também 3 máscaras e um livro-objeto com uma narrativa não-linear. As máscaras são usadas metaforicamente para descrever diferentes personas que as pessoas usam em diferentes situações sociais. Frequentemente, simbolizam os desejos reprimidos que não são aceitos pela sociedade ou pela consciência individual. Ao usar

¹ Segundo MENEZES, uma coleção agênero ou gênero neutro refere-se a uma linha de moda que é projetada para ser usada por qualquer pessoa, independentemente de sua identidade de gênero (MENEZES, 2021, p. 10)

² Roupas conceituais pode ser entendida como uma área da moda que tem um caráter experimental e como objetivo, a expressão de valores estéticos e a divulgação de ideias e concepções (BRAGA, 2008, p. 29).

máscaras, existem aspectos ocultos da personalidade que são disfarçados. As máscaras que criei para a coleção partem dessa mesma ideia. O intuito delas no trabalho é gerar algum tipo de incômodo.

Um livro objeto é uma forma de expressão que transcende a concepção tradicional de um livro como simples veículo de texto e alude à forma de um livro. Incorpora elementos visuais, táteis e conceituais para comunicar a mensagem. O livro objeto convida o leitor a exploração sensorial e intelectual, muitas vezes exigindo que o leitor participe ativamente na interpretação.

Os livros-objeto não se prendem a padrões de forma ou funcionalidade, extrapolam o conceito livro rompendo as fronteiras comumente atribuídas aos livros de leitura para se assumirem como objetos de arte. São objetos de percepção. Normalmente, são obras que dialogam com o campo da escultura, produzidos enquanto múltiplo, em tiragens que variam conforme a complexidade da produção, custo e/ou proposta do artista. Podem ser feitos como peça única, podendo chegar a tiragens maiores, ou mesmo serem produzidos em tiragens reduzidas (TERÇA, 2002 p.1).

Além do livro-objeto e das máscaras, estou desenvolvendo um editorial com fotografias que capturam movimentos. As imagens apresentam uma narrativa que leva o espectador ao questionamento sobre os modelos, no qual se dissolvem em um jogo de luz e sombra. A iluminação difusa cria um ambiente fantasioso. Alguns filtros de luz como o azul são adicionados para reforçar a fantasia e o mistério dos sonhos. Com essas fotografias faço a diagramação do catálogo da coleção. Que as páginas serão diagramas com elementos gráficos e algumas edições experimentais que traduz o conceito do trabalho.

O nome da coleção é *DeSvaneios*. A palavra *desvaneio* significa o mesmo que *devaneio*: Desvaneio, s.m. Desvanecimento. Delírio. Desvario (PINTO, 1832, p. 368).

Minhas principais referências visuais são *Sandman*, série de HQs (histórias em quadrinhos) criada pelo escritor inglês Neil Gaiman (1961) entre 1988 e 1993 e também uma seleção de obras de artistas surrealistas. *Sandman* conta a história de Morfeus, o Senhor dos Sonhos, e de seus irmãos, os Perpétuos. Os Perpétuos – Destino, Morte, Sonho, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio – são personificações antropomórficas de conceitos comuns a várias culturas e religiões. A série de HQs é uma mistura única de fantasia e questionamentos sobre a natureza e a humanidade. *Sandman* combina mitologia, história, literatura e cultura pop, e apresenta histórias autônomas intercaladas com arcos narrativos longos. Os Perpétuos são a base para o desenvolvimento do livro-objeto e das famílias da coleção.

Outras referências visuais para o desenvolvimento do trabalho são obras de arte surrealistas de René Magritte (1898-1967), Salvador Dalí (1904-1989) e Luis Buñuel (1900-

1983) com *Um Cão Andaluz* (1929), de Elsa Schiaparelli (1890-1973) e de Man Ray (1890-1976). Nas artes visuais ocidentais, os artistas surrealistas se destacaram na exploração do inconsciente e dos sonhos. O movimento surrealista aconteceu no século XX e pertencia às vanguardas da época que marcaram a história e o imaginário artístico. O movimento surgiu após a Primeira Guerra Mundial, no período de grandes transformações sociais e culturais. A guerra havia deixado um sentimento de desilusão com os valores tradicionais e muitos artistas e intelectuais buscavam novas formas de expressão sobre a complexidade da experiência humana.

Liderado por André Breton (1896-1966) e influenciado pelas teorias psicanalíticas de Sigmund Freud (1856-1939), o movimento buscou liberar a mente do controle racional e explorar o inconsciente. Ao mergulhar nas profundezas do inconsciente, os surrealistas encontraram um grande reservatório de imagens e elementos que alimentaram sua criatividade e os levaram a novas fronteiras de expressão artística.

Na história do pensamento, o Surrealismo é sem dúvida o primeiro movimento intelectual que se propôs deliberadamente fazer com que os meios de expressão artística servissem a algo distinto da anedota (emotiva ou intelectual, vide 'abstrata'). A refundição integral do espírito humano, que constitui a redução mais satisfatória de suas ambições, não podia se ater à iconoclastia pura e simples que fora promovida pelo Dadá. Assim, reencontrando a Arte, o Surrealismo devia procurar-se em suas origens, fazendo-a percorrer se possível um caminho onde está claro, a partir de Paracelsus e Rousseau, de Sade e Fourier, de Engels e Nietzsche, de Bakounine e Freud (como também a partir de Rimbaud e Lautréamont), que a humanidade só se distanciou, em detrimento de si mesma: ou seja, a via real/"la voie royale", onde a introspecção em profundidade do campo mental e a participação sem fim nas tempestades do cosmos e da paixão constituem uma única senda (LIMA, 1995, p. 21).

O surrealismo teve um impacto duradouro nas artes, literatura, no cinema e na moda e influenciou as formas de expressão artística ao redor do mundo. Hoje em dia, muitos artistas ainda se inspiram em obras surrealistas para criação.

Exploro também técnicas usadas pelos artistas surrealistas para ativar o inconsciente. Uma delas é a *frottage* (esfregar), um método “automático” de produção criativa criado pelo artista surrealista alemão Max Ernst (1891-1976). Essa técnica consiste na colocação de variadas superfícies texturizadas e fricção de um material, desde madeira, folhas e até tecidos, para capturar a textura da superfície subjacente. O resultado são composições que podem ser abstratas, bem como figurativas, dependendo da intenção do artista e da interpretação do observador.

O primeiro capítulo é um panorama do universo onírico na cultura ocidental, através de uma apresentação dos principais deuses e mitos da mitologia greco-romana, das teorias psicanalíticas mais influentes a respeito dos sonhos e também nas artes visuais.

No Capítulo 02, apresento minhas referências visuais mais importantes, *Sandman* e uma seleção de obras surrealistas. Discuto dois elementos visuais recorrentes no meu trabalho, o olho e a máscara, e suas ligações com o surrealismo e com a psicologia. Explico também como adotei métodos surrealistas de criação visual como a técnica de *frottage* e o *cadavre exquis*.

Já o Capítulo 03 é uma descrição do desenvolvimento prático do trabalho. Cada uma das partes do trabalho – vestuário, acessórios, livro-objeto e editorial – é descrita quanto aos métodos adotados, dificuldades e soluções encontradas e resultados finais.

1 UNIVERSO ONÍRICO

A palavra *onírico* está relacionada a tudo que diz respeito aos sonhos. Essa palavra tem sua origem no grego e é derivada da palavra *onár*, que significa “sonho”. Da mitologia grega às teorias psicanalíticas, os sonhos têm sido vistos como uma janela para o inconsciente, fonte de *insights*³, inspiração e veículos para a exploração do desconhecido.

Se os antigos se deixavam guiar pelos sonhos, a intimidade dos contemporâneos com eles é bem menor. Quase todos sabem o que o sonho é, mas poucos se lembram dele ao despertar de manhã. O sonho em geral nos aparece como um filme de duração variável, muitas vezes de início indefinido, mas quase sempre levado até um desfecho conclusivo. Numa definição preliminar, o sonho é um simulacro da realidade feito de fragmentos de memórias. Dele participamos normalmente como protagonistas, o que não significa que tenhamos controle sobre a sucessão de eventos que perfazem o enredo onírico. Por atuarmos nele sem conhecer seu roteiro e direção, muitas vezes experimentamos surpresas e até mesmo euforia durante o sonho. Da mesma forma, é comum que o sonho encene situações de grande frustração ou decepção (RIBEIRO, 2019, p.14).

Segundo Ribeiro (2019, p.14), cada sonho pode ser visto como uma expressão do inconsciente, na qual pensamentos, emoções e memórias se entrelaçam de maneiras complexas e simbólicas. Durante o período do sono, a mente processa informações do dia a dia, e isso pode se manifestar de diversas formas. Ribeiro (2019, p.15) declara: “A interpretação de um sonho pressupõe a compreensão profunda do contexto real e emocional do próprio sonhador, e pode ser extremamente transformadora”. Os avanços na tecnologia de imagem cerebral e na compreensão dos processos cerebrais durante o sono têm permitido uma investigação mais profunda sobre a natureza dos sonhos e seu papel na consolidação da memória na resolução e na regulação emocional.

A interpretação dos sonhos continua a ser uma área de interesse para psicanalistas e terapeutas que buscam acessar o conteúdo do inconsciente e entender melhor os padrões de pensamento e comportamento dos indivíduos. Os sonhos têm sua individualidade, e isso se dá em como o sonhador está vivendo seu atual momento.

O sonho é um construto fisiológico, uma trajetória específica de ativações mnemônicas orientada firmemente pela bússola do desejo, mas nem sempre cada sonho é um ensaio em si mesmo, uma possibilidade de representações

³Do mesmo modo que a percepção, a intuição é um processo dinâmico e ativo, uma participação atuante no meio ambiente. É um sair-de-si e um captar, uma busca de conteúdos significativos. Os processos de perceber e intuir são processos afins, tanto assim que não só o intuir está ligado ao perceber, como próprio perceber talvez seja senão um contínuo intuir (OSTROWER, 1987, p.66).

que pode fracassar na primeira imagem, tropeçar na primeira cena, ou seguir em fabricação dinâmica até formar uma catedral de significados, com imensa liberdade de variações que vão desde o sonho das imagens imperfeitas e mortíferas, bailado de sombras desandado em associações reprováveis, que pode causar sustos terríveis ou levar a situações tristes e lamentáveis, como também tecer enredos de profunda ressonância com as emoções vitais do sonhador, cheios de detalhes que se encaixam comoventemente para gerar uma composição autoral e verdadeira sobre si (RIBEIRO, 2019, p.267).

Segundo Freud (2001, p.31), “Todo material que compõe o conteúdo de um sonho é derivado, de algum modo, da experiência, ou seja, foi reproduzido ou lembrado no sonho – ao menos isso podemos considerar que é algo indiscutível”. Além disso, os sonhos podem servir como janela para questões emocionais e psicológicas mais profundas. Os sonhos podem revelar os desejos ocultos, conflitos internos não resolvidos, e até fornecer pistas fragmentadas sobre o estado emocional e mental. Nas palavras do pioneiro neurobiólogo dos sonhos, Jonathan Winson (1923-2008) “Os sonhos simplesmente refletem aquilo que acontece ao sonhador agora” (RIBEIRO, 2019, p.17). As práticas de interpretação dos sonhos, sejam elas de forma individual ou com ajuda de um profissional, podem ajudar a compreender melhor e encontrar soluções para desafios da vida.

1.1 Sonhos na Psicanálise

Na psicanálise, os sonhos são vistos como expressões simbólicas do inconsciente, que refletem todo tipo de sensação humana, como o desejo, medos, preocupações e experiências de cada indivíduo. Existem diferentes abordagens na psicanálise que interpretam os sonhos de formas variadas, desde a perspectiva psicanalítica freudiana, que os considera como impulsos reprimidos, até as interpretações que os consideram processos mentais importantes para o processamento emocional.

A contribuição de Sigmund Freud (1856-1939) sobre os sonhos para a psicanálise foi pioneira e ainda é bastante importante para os estudos e pesquisadores que tentam entender e interpretar os sonhos.

Foi nesse contexto de relegação do fenômeno onírico aos folhetins baratos que Sigmund Freud desenvolveu sua teoria, na qual o sonho nasce como objeto de estudo racional, fenômeno biológico de suma relevância para a compreensão da mente humana. A psicanálise marca um retorno de olhos abertos às práticas oníricas da Antiguidade, ao encarar o sonho como ferramenta essencial para desbravar as redes simbólicas e seus nós cegos. A contribuição inestimável de Freud para recolocar os sonhos no centro da vida humana partiu da observação de que eles são muito reveladores da estrutura da mente do sonhador. Uma fonte especialmente rica de relações simbólicas, que permitem compreender a vida psíquica pela escuta atenta que mapeia associações de palavras com relevância terapêutica. Publicado em 1900, A interpretação dos sonhos fundou a psicanálise ao focar na experiência noturna para decifrar memórias da vigília (RIBEIRO, 2019, p. 81).

Em sua obra *A interpretação dos sonhos* (1900), Sigmund Freud propôs que os sonhos são estradas reais para o inconsciente. Ele argumentava que os sonhos são manifestações simbólicas dos desejos reprimidos e dos conflitos internos. Para Freud, a interpretação dos sonhos era uma ferramenta fundamental na prática psicanalítica, que permitia o acesso a conteúdo e que facilitava o processo de autoconhecimento e cura psicológica. Embora a teoria dos sonhos de Freud tenha sido revolucionária, também enfrentou críticas. Alguns críticos apontaram que a teoria é excessivamente centrada no desejo sexual. Em algumas pesquisas exploram o papel dos sonhos na regulação emocional, memória e processamentos de informações.

Carl Gustav Jung (1875-1961), psiquiatra e psicoterapeuta suíço, via os sonhos como expressões de processos mais amplos de individualização e crescimento pessoal. Jung argumentava que os símbolos nos sonhos refletem não apenas os conteúdos pessoais, mas também arquétipos universais presentes no inconsciente coletivo.

Outras abordagens psicológicas, como a cognitiva, enfocam os sonhos como uma forma de processamento de informações e emoções do dia a dia.

Sonhos são narrativas subjetivas, muitas vezes fragmentadas e compostas de elementos — seres, coisas e lugares - interagindo com uma autorrepresentação do sonhador, que em geral apenas observa o desdobramento de um enredo. Os sonhos variam em intensidade, indo desde impressões confusas e débeis até intrincadas epopeias de imagens vívidas e reviravoltas surpreendentes. Às vezes podem ser plenamente agradáveis ou desagradáveis, mas em geral são caracterizados por uma mistura de emoções. Podem ainda antecipar acontecimentos do futuro imediato, em especial quando o sonhador ou sonhadora experimenta extrema ansiedade e expectativa, como nos sonhos de estudantes nas vésperas de exames difíceis, muitas vezes repletos de detalhes de contexto e conteúdo (RIBEIRO, 2019, p.16).

1.2 Sonhos na Mitologia Grega

“Entregou-se nos braços de Morfeu” - assim dizemos quando alguém dorme com tranquilidade e sossego. (Ditado popular)

O deus do sonho na mitologia grega era conhecido como Morfeu (FIGURA 1). Ele é descrito como um ser alado, capaz de assumir diferentes formas para se comunicar com os mortais durante os sonhos. Ele era considerado o mensageiro dos sonhos, responsável por trazer imagens vívidas aos indivíduos enquanto dormiam. De acordo com a mitologia grega, Morfeu era um dos filhos de Hipnos, o deus do sono, e Nix, a deusa da noite. Seus irmãos incluíam os

Oneiros, deuses dos sonhos específicos, como Fobetor (sonhos de medos), Fantaso (sonhos de fantasias) e Ícelo (deus dos pesadelos). No entanto, Morfeu era o mais relevante entre eles, sendo muitas vezes chamado simplesmente de “O Sonho”.

Morfeu desempenhou um papel importante nas narrativas da mitologia. Nelas, ele aparecia como herói, deus e mortal em sonhos proféticos e reveladores. Ele tinha o poder de influenciar o conteúdo do sonhador que se moldava em formas e mensagens de acordo com os desejos dos sonhos. Morfeu era associado à arte da metamorfose, o que refletia sua capacidade de assumir diferentes formas e aparências nos sonhos. Ele e seus irmãos desempenharam um papel crucial na compreensão dos sonhos na mitologia grega, que representava a conexão entre o mundo dos mortais e o reino dos deuses, onde tudo ocorria através do sonhar.

A presença de Morfeu na mitologia grega indica a profundidade de compreensão dos antigos gregos sobre os sonhos e sua relevância na vida cotidiana e na religião. Sua figura não apenas enriquece as narrativas mitológicas, mas também oferece uma visão sobre o mundo e as crenças dos povos em relação ao mundo onírico e à influência divina sobre ele.

Portanto, ao abordar o papel do sonho na mitologia grega, os antigos gregos demonstravam que o onírico e o real estavam intimamente interligados e refletiam uma visão de mundo em que o sobrenatural e o humano se fundiam. Os sonhos influenciaram a mitologia grega para compreender melhor a maneira como os gregos antigos interpretavam o papel dos sonhos em suas vidas e religião. Assim, forneciam uma perspectiva valiosa sobre a interação entre o consciente e inconsciente na formação da experiência humana e cultura.

1.3 Sonhos nas Artes Visuais

Os sonhos têm sido uma fonte rica de inspiração para artistas ao longo da história. Muitos cineastas, escritores, músicos e pintores exploram temas oníricos em suas obras, usando a imaginação e fantasia para criar mundos alternativos e narrativas simbólicas. Os sonhos podem ser imagens de diversas maneiras, desde representações literais até interpretações mais abstratas. Eles permitem que os artistas expressem emoções, medos, desejos e reflexões profundas, com uma janela para o inconsciente e complexidade da mente humana.

O surrealismo foi um movimento artístico e literário que surgiu primeiramente na década de 1920, destacava a expressão do inconsciente, do sonho e do irracional. Em 1924, o movimento foi formalizado pelo poeta André Breton (1896-1966) que foi escritor francês, poeta e teórico do surrealismo que publicou o manifesto no qual enfatizava a importância do

automatismo psíquico, na busca por expressar pensamentos e sentimentos sem intervenção do consciente.

De acordo com Teles (1986, p.171), o movimento surrealista após 1924, entrou em uma fase marcada pela exploração profunda do inconsciente e das narrativas dos sonhos. Essa fase representou a busca intensa por novas formas de expressão que transcendiam a lógica e razão. A partir de 1925, o surrealismo começou a incorporar uma consciência política mais acentuada. Essa combinação de introspecção psicológica e engajamento político conferiu ao movimento uma dimensão mais ampla e complexa.

Depois de 1924 sucede a fase das declarações e descobertas surrealistas, predominando a exploração do inconsciente, as narrações dos sonhos, as experiências com o sono hipnótico e, também, a partir de 1925, de fase de conscientização política, quando a frase Marx (transformar o mundo) vinha, segundo eles, completar e substituir a de Rimbaud (TELES, 1986, p.171).

Os surrealistas procuravam transcender à lógica e explorar o mundo dos sonhos, do absurdo e do irracional. Suas obras desconcertadamente simbólicas e fantásticas criaram um universo visual único e perturbador. Os artistas sempre buscavam provocar a ruptura da realidade, estimulando assim a imaginação de quem os admirava. O legado do surrealismo é evidente na contínua influência que exerce sobre artistas contemporâneos, cineastas e designers, reafirmando seu impacto duradouro na arte e na cultura. Em essência, o surrealismo expandiu os limites da criatividade e transformou a percepção da realidade através da imaginação.

2 REFERÊNCIAS VISUAIS

2.1 Imagens surrealistas

Os sonhos servem como inspiração para os artistas surrealistas. Alguns artistas bem conhecidos são Salvador Dalí, René Magritte, Man Ray e Max Ernst. Esses artistas procuram capturar a essência dos sonhos em que as fronteiras entre o real e imaginário se tornam borradas. O Surrealismo valoriza a liberdade criativa e expressão do inconsciente de cada artista.

Os surrealistas frequentemente utilizavam técnicas como automatismo psíquico que consistia em deixar a mente fluir livremente sem interferência racional. Muitas vezes esses artistas se juntavam para criar obras com técnicas que inventavam, como *frottage* (esfregar), *grattage* (arranhar), colagem, usos de drogas ilícitas e a que mais me chama atenção, o *cadáver exquis*, que é um método colaborativo de criação artística. Desenvolvida pelos artistas surrealistas, essa técnica envolve vários participantes que contribuem sequencialmente para uma obra, sem ver as contribuições anteriores. O processo começa com um participante desenhando ou escrevendo algo em uma parte do papel, dobrando para ocultar a sua contribuição e passando para o próximo. Isso continua até que todos tenham contribuído, resultando em uma obra coletiva que combina elementos inesperados.

Salvador Dalí (1904-1989), um dos mais conhecidos artistas surrealistas, era conhecido por suas pinturas meticulosamente detalhadas e imagens bizarras e surreais, como os relógios derretidos em *A persistência da memória* (1931) (FIGURA 2). Nessa obra, criou um mundo no qual o cenário se arrasta desolado, desafiando a lógica e o tempo. Dalí frequentemente utilizava elementos como ovos, muletas e formigas, para explorar temas sobre sexualidade e a morte.

Gerard (1987, p.137) afirma que a genialidade de Dalí consistiu em transformar obsessões, sonhos e delírios em ferramentas artísticas e acreditava que era uma condição inerente à nossa existência, uma verdade que se revelaria se ousasse ver além das aparências.

Obsessões, sonhos, sono, devaneios, paranóias, delírio, instrumentos da loucura controlada, analisados, sublimados, transformados em uma centelha inspiradora, aspirando uma vida no mundo do além que tanto pode ser apoiada em muletas ou perfeitamente subscientes, estas são às armas que Dalí manipula com magnífica destreza. Além disto, ele acrescenta, a loucura seria nossa sina, se quiséssemos abrir os olhos. O modo que as coisas parecem ser, tão definitivamente categóricas, esconde as imagens paranóias mais fascinantes (GERARD, 1987, p.137).

René Magritte (1898-1967) explorava palavras e imagens em suas pinturas misteriosas e irônicas. Em *A traição das imagens* (1928-1929) (FIGURA 3), o autor desafiava a noção de representação visual ao retratar cachimbo acompanhada da frase “isso não é um cachimbo”, que questionava a natureza da realidade e da linguagem.

O desenho de Magritte (só falo por ora da primeira versão) é tão simples quanto uma página tomada de um manual de botânica: uma figura e o texto que a nomeia. Nada mais fácil de reconhecer do que um cachimbo desenhado como aquele; nada mais fácil de pronunciar - nossa linguagem bem o sabe em nosso lugar - do que o "nom d'une pipe". Ora, o que produz a estranheza dessa figura não é a "contradição" entre a imagem e o texto. Por uma boa razão: não poderia haver contradição a não ser entre dois enunciados, ou no interior de um único e mesmo enunciado. Ora, vejo bem aqui que há apenas um, e que ele não poderia ser contraditório, pois o sujeito da proposição é um simples demonstrativo. Falso, então, porque seu "referente" — muito visivelmente um cachimbo — não o verifica? Mas quem me dirá seriamente que este conjunto de traços entrecruzados, sobre o texto, é um cachimbo? Será preciso dizer: Meu Deus, como tudo isto é bobo e simples; este enunciado é perfeitamente verdadeiro, pois é bem evidente que o desenho representando um cachimbo não é, ele próprio, um cachimbo? E, entretanto, existe um hábito de linguagem: o que é este desenho? É um bezerro, é um quadrado, é uma flor. Velho hábito que não é desprovido de fundamento: pois toda função de um desenho tão esquemático, tão escolar, quanto este é a de se fazer reconhecer, de deixar aparecer sem equívoco nem hesitação aquilo que ele representa. Por mais que seja o depósito, sobre uma folha ou um quadro, de um pouco de plumbagina ou de uma fina poeira de giz, ele não "reenvia" como uma flecha ou um indicador apontado a um certo cachimbo que se encontra mais longe, ou alhures; ele é um cachimbo. Desconcerta o fato de ser inevitável relacionar o texto com o desenho (como no-lo convidam o demonstrativo, o sentido da palavra cachimbo, a semelhança da imagem) e ser impossível definir o plano que permitiria dizer que a asserção é verdadeira, falsa, contraditória (FOUCAULT, 1998, p. 19).

Magritte usava de forma as palavras e imagens para desafiar a percepção e explorar o significado. Sua abordagem criativa e provocativa convidava os espectadores a questionar as relações entre a linguagem, representações e realidade.

Filmes surrealistas rompem com as convenções de narrativas lineares, que apresentam histórias não lineares e elementos que transportam o espectador para mundo de sonho, fantasia e assim, promovem uma experiência cinematográfica única e imersiva. O cinema surrealista é um campo rico e complexo que continua a fascinar estudiosos e cineastas. Ao explorar o inconsciente e subverter as convenções de narrativas, os filmes surrealistas não apenas expandiram os limites do cinema como forma de arte, mas também ofereceram novas maneiras de compreender a *psique* humana e a realidade. O legado do Surrealismo no cinema é duradouro e atesta a profundidade e a inovação desse movimento, que afirma seu lugar central na história do cinema.

Um dos filmes mais famosos dirigidos por artistas surrealistas foi o *Um Cão Andaluz* (1929) dirigido por Luis Buñuel (1900-1983) e Salvador Dalí (1904-1989). Esse filme é um

curta-metragem surrealista e continua a ser referência em estudos do cinema experimental e de vanguarda. O filme explora temas comuns do surrealismo como desejo, sexualidade, morte e o inconsciente. A cena do olho cortado é interpretada como uma metáfora para visão surrealista e ver além das aparências (FIGURA 4). Essa cena é uma grande inspiração para meu trabalho, em que na maior parte os olhos criam uma ligação entre a coleção e o livro-objeto.

Segundo Bradley (2001, p.70), o olho é um elemento recorrente no Surrealismo, que representa a visão, percepção e introspecção. Essa cena tem vários tipos de interpretação e para Djulia Justen (2012 p.30-31), desafia nosso próprio sentido de visão. A imagem do olho cortado tem a ideia do reconhecimento da violência pelos surrealistas. Já a minha visão sobre esse dilaceramento do olho é que representa o corte da realidade e o olhar para si mesmo. Contudo, sobre esse incômodo visual, decidi criar uma máscara cheia de olhos que assim como no curta, consegue gerar um incômodo.

O olho daria um bom ícone para o surrealismo. Aparece diversas vezes na imagética surrealista, visual ou poética, como local de confronto, articulação e comunicação. Liga o interior ao exterior, o subjetivo ao objetivo. É um "glace sans tain", quer dizer: um espelho sem a película de aço, através do qual o maravilhoso surreal pode ser entrevisto e talvez atingido. (BRADLEY, 2001, p.70)

No contexto do Surrealismo, a moda foi vista como forma de expressão artística que podia desafiar as questões estéticas e sociais, assim como as obras visuais e literárias do movimento. Designers de moda como Elsa Schiaparelli (1890-1973) foram pioneiros em trazer elementos surrealistas para suas criações. Schiaparelli colaborou diretamente com Dalí. Ela criou peças que fugiam do convencional, incorporando imagens surrealistas em bordados, estampas e cortes diferentes nos tecidos. Seus famosos vestidos *Lagosta* (1936, FIGURA 5) e vestido *Esqueleto* (1938, FIGURA 6), são inspiração até hoje. O vestido *Lagosta* é feito para noite com organza de seda que apresenta uma grande lagosta pintada por Dalí. Ele é um exemplo clássico do surrealismo na moda, que combina o movimento artístico de vanguarda com a alta costura. Já o vestido *Esqueleto* faz parte da coleção *Circus* (1938), o design é uma exploração visual do corpo humano que apresenta costuras acolchoadas que imitam a estrutura óssea, criando uma aparência tridimensional.

A moda surrealista não se limitou a roupas e acessórios. As fotografias de moda da época, especialmente as criadas por Man Ray, também usavam a estética surrealista com composições que evocavam mistério e fantasia (FIGURA 7). Além de suas experimentações técnicas, Man Ray também era notável fotógrafo de moda. Seu trabalho nesse campo é

reconhecido pela sua capacidade de capturar a essência e a personalidade de quem está sendo fotografado.

2 2.2 *Sandman* e Os Perpétuos

Sandman (FIGURA 8) é uma série de histórias em quadrinhos criada por Neil Gaiman, publicada pela primeira vez pela Vertigo, um selo da DC Comics, entre 1989 e 1996. A série é amplamente aclamada por sua narrativa inovadora e por ter elevado os quadrinhos a um patamar de reconhecimento literário, sendo considerada uma das obras mais importantes do gênero. A série segue a jornada de Morfeus, também conhecido como Sonho ou Sandman, que é uma das sete entidades conhecidas como os Perpétuos. A narrativa de *Sandman* é não-linear e frequentemente incorpora elementos de fantasia, mitologia, literatura, história e até mesmo de outros quadrinhos da DC. Cada arco de história pode variar em estilo, tema, desde contos de terror até histórias de amor, passando por tramas políticas e entidades sobrenaturais. A narrativa que Gaiman cria, permite que ele explore uma ampla gama de temas e estilos, com uma rica e complexa teia de histórias interligadas.

2.2 Os Perpétuos

Os Perpétuos (FIGURA 9) são um grupo de seres imortais e poderosos que desempenham um papel central no universo de *Sandman*. Não são deuses, mas personificação de conceitos fundamentais que influenciam o funcionamento do universo e da existência. São sete irmãos, cada um representa um aspecto essencial da vida e da experiência humana: Destino, Morte, Sonho, Destruição, Desejo, Desespero e Delirium (anteriormente conhecida como Deleite). Esses seres antropomórficos são uma grande inspiração na criação da coleção, editorial e livro-objeto.

2.1.1 Destino

Destino (FIGURA 10) é o mais velho dos Perpétuos e representa o conceito de destino ou fatalismo. Ele carrega consigo um livro enorme, no qual está escrito tudo o que já aconteceu e o que ainda acontecerá no universo. Este livro está acorrentado a ele e simboliza que ele

próprio não pode desviar do curso predeterminado das coisas.

Destino é o mais velho dos Perpétuos; no Início, era o Verbo, que foi traçado à mão na primeira página de seu livro, antes mesmo de ser proferido em voz alta. Destino também é, aos olhos mortais, o mais alto dos Perpétuos. Há muitos que creem que ele seja cego; enquanto outros, talvez com mais razão, afirmem que ele transitou para muito além da cegueira, e que, na verdade, nada pode fazer senão enxergar: que vê o refinado ornato que as galáxias traçam enquanto movem-se em espiral pelo vazio, e observa os intrincados padrões que as coisas vivas desenham em sua jornada pelo tempo. Destino cheira a pó e a bibliotecas noturnas. Não deixa pegadas. Não lança sombras (GAIMAN, 2022, Vol. 2 pág. 22).

Destino é um personagem silencioso e impassível. Ele é uma figura que raramente se envolve diretamente nos eventos, pois seu papel é observar e assegurar que o curso do destino seja cumprido. Ele é o menos emocional dos Perpétuos, e representa inevitabilidade da vida e da morte.

O Destino sempre é visto usando uma longa túnica com capuz, que cobre todo o seu corpo. A túnica geralmente é cinza ou marrom, dando-lhe uma aparência austera e misteriosa. Sua roupa simples e oculta sugere a impassividade e a inevitabilidade do destino. Ele não revela suas emoções ou intenções, permanecendo sempre distante e impenetrável. O capuz que cobre seu rosto também simboliza o mistério do futuro e como ele é desconhecido para todos, exceto para ele.

2.1.2 Morte

A Morte (FIGURA 11) é a segunda mais velha e uma das personagens mais populares da série. Ela é a personificação da morte e é retratada de forma muito diferente das representações convencionais. Ao invés de ser uma figura sombria e temida, a Morte é amigável, compassiva e acolhedora. Com aparência mais jovem e um comportamento positivo, a Morte é descrita como uma figura que ajuda os mortos a fazerem a transição para o além. Ela é simpática e sábia, muitas vezes confortando aqueles que estão no fim da vida. Em sua abordagem, a Morte ensina que a mortalidade é uma parte natural e bela da vida.

A Morte é frequentemente retratada com uma roupa simples: uma camisa preta, calça preta e botas. Ela também usa um colar com símbolo de *Ankh* (um símbolo egípcio da vida) (FIGURA 12). A simplicidade de suas roupas contrasta com a função e o conceito assustador da morte. Sua aparência casual e amigável reflete a ideia de que a morte não é algo a ser temido,

mas uma parte natural da vida. O *ankh*, representando a vida eterna, reforça sua conexão com o ciclo de vida e morte.

2.1.3 Sonho

O Sonho, Morfeus ou Sandman (FIGURA 13), é o protagonista da série de *Sandman* e representa os sonhos, a imaginação e as histórias. Ele é o Senhor do Sonhar, lugar para onde as pessoas vão quando dormem. Sua responsabilidade é garantir que o sonhar funcione adequadamente e que os sonhos, tanto bons quanto ruins, sejam parte da vida humana. Morfeus é uma figura complexa, muitas vezes retratada como severa e distante, mas também capaz de grande compaixão e vulnerabilidade. Ele é, no entanto, uma entidade em constante mudança, passando de um arco de redenção e autoconhecimento ao longo da série. Ele é atormentado por seu senso de dever, que às vezes o leva a ser inflexível com aqueles ao seu redor, o que resulta em sofrimento tanto para ele quanto para os outros.

Sonho dos Perpétuos: ah, eis um enigma. Quanto à sua aparência (e a aparência é tudo que percebemos dos Perpétuos, como quando se vê a luz brilhando sobre uma pequena faceta de alguma pedra preciosa enorme e impecavelmente cortada), ele é magro feito um rastelo, com a pele cor da neve que cai. Sonho acumula tantos nomes quanto outros fazem amigos; mas amigos, ele se permite poucos. Se é mais próximo de alguém, seria de sua irmã mais velha, a quem raramente vê. Muito tempo atrás, ele ouviu num sonho que, num dia em cada século, a Morte assume um corpo mortal, para melhor compreender como são as vidas que ela toma, para sentir o gosto amargo da mortalidade: este é o preço que ela deve pagar por ser quem divide os vivos de tudo que já houve antes e tudo que há de vir. Ele medita a respeito dessa história, mas jamais questionou a irmã sobre sua veracidade. Talvez receie que ela lhe responda. De todos os Perpétuos, exceto talvez Destino, é o mais consciente de suas responsabilidades, o mais meticuloso em sua execução. Sonho emite uma sombra humana, quando lhe ocorre fazê-lo (GAIMAN, 2022, Vol.2, pág., 23).

Morfeus frequentemente usa um manto longo e fluído, geralmente em tons escuros como preto ou azul profundo. Sua vestimenta às vezes parece ter uma textura etérea, quase como se fosse feita da própria substância dos sonhos. Ele também pode aparecer com roupas mais cerimoniais e históricas, dependendo da época ou contexto de cada arco. A fluidez e a escuridão de suas roupas refletem a natureza dos sonhos, algo que escapa da realidade e é frequentemente enigmático. Sua vestimenta muitas vezes parece parte de sua própria aura, na qual destaca a conexão com o reino do sonhar. A flexibilidade no estilo das roupas de Morfeus, também sugere sua maleabilidade e capacidade de se adaptar às diferentes eras e culturas.

2.1.4 Destruição

Destruição (FIGURA 14), é o quarto dos Perpétuos e representa a destruição, mas também a criação, pois toda destruição inevitavelmente leva à criação. No entanto, ele abandonou seu cargo muito séculos antes dos eventos da série, deixando o universo sem alguém para gerenciar o processo de destruição. Ao contrário do que seu nome sugere, Destruição é um personagem amável, filosófico e até otimista. Ele decidiu abdicar de suas responsabilidades por acreditar que a humanidade deveria determinar seu próprio destino, em vez de estar sujeita aos Perpétuos. Sua decisão de se afastar reflete sua busca por um significado maior e um desejo de liberdade em relação às suas responsabilidades.

Destruição, quando aparece, é frequentemente retratado como um homem robusto, com roupas simples e práticas. Muitas vezes trajes de viajantes ou roupas casuais, como camisas largas e calças. Ele também é visto com uma espada pendurada na cintura, que simboliza sua antiga função de agente de destruição.

2.1.5 Desejo

Desejo (FIGURA 15) é a personificação do desejo humano, representa tudo aquilo que as pessoas querem, seja físico ou emocional. Desejo é andrógino, ou seja, assume características tanto masculinas quanto femininas. Consegue manipular os eventos e as pessoas de acordo com seus próprios caprichos. Desejo é astuto, calculista e muitas vezes cruel. É um personagem que se diverte interferindo na vida dos outros, inclusive dos próprios irmãos, muitas vezes tramando contra o Sonho. Desejo vê os seres humanos e seus próprios irmãos como uma peça de jogo, satisfazendo seu próprio egoísmo ao fazer com que as pessoas cedam às suas vontades.

Desejo é de estatura mediana. É improvável que qualquer retrato lhe faça justiça, uma vez que olhar para ela (ou ele) significa amá-lo (ou amá-la) dolorosa e apaixonadamente, a ponto de nada mais importar. Desejo tem o aroma quase subliminar de pêssegos no verão, e lança duas sombras: uma preta e de contornos bem definidos, a outra translúcida e eternamente bruxuleante, como ondas de calor. Desejo sorri em lampejos breves, como raios de sol refletindo no afiado gume de uma lâmina. E há muito mais que é afiado em Desejo. Nunca uma posse, sempre quem possui; com a pele tão pálida quanto a fumaça, e olhos fulvos e aguçados como vinho dourado. Desejo é tudo que você sempre quis. Seja lá quem você for. Ou o que for. Tudo (GAIMAN, 2022, Vol. 2 pág. 21).

O/a Desejo é andrógino e tem uma aparência que pode mudar conforme sua vontade. Suas roupas, assim como sua aparência, são fluídas e glamorosas, projetadas para seduzir e

impressionar. Ele/ela pode ser visto(a) usando roupas que destacam seu corpo, sempre com uma aparência provocativa e estilosa. As roupas de Desejo refletem a ambiguidade de gênero e natureza sedutora de seu domínio. Elas são sempre projetadas para atrair e despertar desejo nos outros. Ele/ela se molda com sua aparência conforme a vontade e necessidade do momento. Essa mudança constante também reflete a natureza volátil e manipuladora de Desejo.

2.1.6 Desespero

Desespero (FIGURA 16) é a irmã gêmea de Desejo e representa a desesperança e o desespero que todos experimentam em algum momento da vida. Ela é uma figura sombria e desoladora, que reina sobre a tristeza e depressão. Desespero é descrita como uma figura corpulenta, nua e de aparência triste, que se mutila constantemente com um anel afiado. Ela governa um reino de escuridão e sofrimento. Seu poder se manifesta nas profundezas da alma humana, quando alguém sente que não há mais esperança. Ao contrário de Desejo, que é ativo em seus esquemas, Desespero é mais passiva e resignada e aceita sua existência com melancolia.

Desespero, a irmã gêmea de Desejo, é a rainha de seus próprios limites desolados. Dizem que, espalhada pelos domínios de Desespero, há uma infinidade de janelas que pendem no vazio. Cada uma contempla uma cena diferente, sendo, em nosso mundo, um espelho. Às vezes, ao fitar um espelho, você notará os olhos de Desespero sobre si e sentirá cravar em seu coração o anzol que ela arremessa. Sua pele fria e pegajosa; seus olhos são da cor do céu nos dias úmidos e cinzentos que privam o mundo de cor e significado; sua voz é um pouco mais do que um sussurro e, embora ela não tenha odor, sua sombra tem um cheiro almiscarado e pungente, como a pele de uma cobra. Desespero fala pouco e é paciente (GAIMAN, 2022, Vol. 2, pag. 21).

Sua nudez representa a vulnerabilidade total e o despojamento emocional que o desespero traz. Não há adornos ou distrações – Desespero é crua e visceral. O anel que usa é tanto um símbolo de dor auto infligida quanto da natureza cíclica e auto alimentada do desespero, em que a própria existência pode ser um ciclo contínuo de sofrimento.

2.1.7 Delirium

Delirium (FIGURA 17) é a mais nova dos Perpétuos, e antes de tornar-se Delirium, ela era conhecida como Deleite, a personificação da alegria e do prazer. Porém, algo aconteceu que a fez mudar, levando-a a representar o delírio, a loucura e o caos. Delirium é instável e imprevisível, muitas vezes alterna entre momentos de lucidez e divagações absurdas. Sua aparência muda constantemente, refletindo a natureza caótica de sua mente. Apesar de sua

loucura, Delirium tem momentos de profunda sabedoria e sua visão fragmentada do mundo a torna uma personagem intrigante. Ela representa a incerteza e a fluidez da mente o que a torna uma das personagens mais complexas e imprevisíveis.

Delirium é a mais jovem dos Perpétuos. Ela cheira a suor, a vinhos azedos, a tarde da noite e a couro velho. Seu reino é muito próximo, e está aberto, a visitas; no entanto, as mentes humanas não foram talhadas para compreender seu domínio, e os poucos que realizaram a jornada foram incapazes de, ao voltar, relatar mais da que minúsculos fragmentos. O poeta Coleridge afirmava conhecê-la intimamente, mas o homem foi um mentiroso inveterado, e, neste caso, como em tantos outros, devemos duvidar de sua palavra. Seu aspecto é o mais variável entre todos os Perpétuos, que, na melhor das hipóteses, são ideias feitas a imagem da carne: A forma e o contorno de sua sombra não têm relação alguma com os de qualquer corpo que ela use, e é tangível, como veludo envelhecido. Alguns dizem que a tragédia de Delirium é seu conhecimento de que, apesar de ser mais idosa do que sois, mais antiga do que os deuses, ela é eternamente a mais jovem dos Perpétuos, seres que não mensuram o tempo como nós, ou enxergam o mundo por olhos mortais. Outros negam esse fato, e dizem que Delirium não vive tragédia alguma, mas, quanto a isso, falam sem refletir. Pois Delirium outrora foi Deleite. E, embora tenha sido muito tempo atrás, ainda hoje seus olhos não se equipararam: um é uma vívida esmeralda verde, salpicada de corpúsculos prateados que se movem; o outro, por sua vez, é azul como as velas. Quem há de dizer o que Delirium vê por seus olhos não equiparados? (GAIMAN, 2022, Vol.2, pag. 22).

Delirium é representada com roupas que mudam constantemente, que reflete sua natureza caótica. Suas roupas nunca seguem um padrão fixo, variando de cores, estilos e formas. Muitas vezes ela usa trajes que combinam elementos desconexos e vibrantes, com cores brilhantes e formas assimétricas. Assim como sua mente, as roupas de Delirium são um reflexo da loucura e da imprevisibilidade. Sua aparência fragmentada reflete sua própria percepção de mundo, no qual nada é estático ou fixo.

Em conclusão, os Perpétuos de Gaiman transcendem a ideia de figuras mitológicas fixas para se tornarem reflexos multifacetados das forças que moldam a vida. Os Perpétuos não apenas enriquecem o universo de Sandman, mas também oferecem aos leitores, uma lente poética e filosófica para contemplar a existência, que torna um marco na literatura contemporânea.

3 CRIAÇÃO DE REALIDADE PARALELA”

3.1 Vestuário

A coleção *DeSvaneio* (FIGURA 18) desenvolvida para minha marca Estilizarei explora o universo onírico. A coleção é inspirada nos Perpétuos de Neil Gaiman e com o segmento de moda *streetwear*. Na coleção confeccionei três peças com tecido algodão, sendo elas a Morte, o Sonho e O/a Desejo. As peças são criadas com shapes e volumetrias exageradas para remeter o universo dos sonhos. A paleta de cores da coleção segue algumas das cores do vestuário dos Perpétuos.

A Estilizarei é uma marca de moda *streetwear* agênero (FIGURA 19). A marca busca oferecer peças que transcendam as normas de gênero. A Estilizarei, assim como o nome sugere, é a junção de estilo e futuro, tenta proporcionar não apenas estilo, mas também uma sensação única, para além do presente. Portanto, a Estilizarei busca não ser apenas uma coleção de roupas, mas uma declaração de independência visual. A marca tem uma grande influência do *streetwear*. A coleção também carrega a essência do *streetwear* com as fortes *shapes* da linha H.

O *streetwear* surgiu nos anos 80 e 90 a partir da subcultura como skate, o hip-hop e o surf, e evoluiu significativamente ao longo das décadas e continua influenciando a maneira como as pessoas se vestem.

A moda *streetwear* no mundo tem uma forte ligação com alguns estilos de vida e também se originou a partir deles. A cultura hip hop, que também é o estilo musical que mais cresce no mundo, está presente na maioria das marcas de *streetwear* mundiais. Podendo ser considerada, como a cultura que mais influencia até hoje essa moda, formando a partir daí seus valores, discursos, posicionamentos, ideais e a criatividade no diálogo com o seu público (NEVES, pág.40, 2024).

Um dos elementos mais notáveis do *Streetwear* contemporâneo é o uso do volume nas roupas, o que consiste em peças com cortes amplos, silhuetas exageradas e sobreposições. Esse segmento de roupas volumosas, calças largas, jaquetas *oversized* e camisetas grandes tem em sua raiz o conforto e a liberdade de movimento.

O volume no *streetwear* também é uma expressão de individualidade e atitude. Roupas *oversized* não apenas criam um visual imponente, mas também são formas de resistir aos cortes ajustados à formalidade da moda tradicional. Além disso, esse estilo é muito versátil, que

permite que as peças sejam combinadas com outras mais ajustadas, e assim se cria um jogo de proporções e contrastes que marca o visual.

O streetwear é o espelho do jovem oriundo das grandes metrópoles, o estilo é a expressão da personalidade, uma mistura entre estilo musical, arte e política, tudo traduzido na forma de se vestir, com o passar dos tempos esses jovens foram mudando, incorporando novos elementos de outros estilos, como skate, surf, reggae, hip-hop, e outras tendência encontradas nas grandes cidades. O streetwear vem em uma constante adaptação e busca nas roupas conforto e sintonia com uma filosofia de vida. Não existe regras para se vestir nesse seguimento, ao combinar diferentes estilos, grades de tamanhos, cores, o que importa é passar no modo de vestir seu estilo e personalidade, tudo baseado no seu gosto (SILVA, pág. 17, 2017).

No cenário atual, o volume também ganhou ainda mais destaque, influenciada por designers de alta moda que incorporam o streetwear nas passarelas. Marcas como Balenciaga, Off-White, Yeezy e Dendezeiro abraçam esse segmento elevando a novos patamares e mostrando que peças volumosas podem ser sofisticadas, além de confortáveis. Portanto, a volumetria no Streetwear representa não apenas uma questão estética, mas também um manifesto cultural que preza pela liberdade de expressão e conforto.

No processo de criação da coleção faço um moodboard de inspiração (FIGURA 20). Que através desse moodboard retiro as cores presente na coleção.

A paleta de cores da coleção *DeSvaneio* são cores fortes e marcantes (FIGURA 21), que evoca mistérios, emoções e desejos. As cores do vestuário de cada Perpétuo na minha coleção são resultado da minha interpretação dos personagens.

O cinza e o preto, associado ao Destino (FIGURA 22) representa um destino predeterminado. Destino é sempre retratado em tons escuros e sombrios. O cinza reflete a neutralidade e a impessoalidade de Destino, sendo um tom que não se associa a emoções intensas. Já o preto pode ser associado à escuridão, ao desconhecido e ao fim. O preto e o cinza juntos realçam o mistério e a força imutável do Destino. Enquanto o cinza é a cor do caminho e da constante transição, o preto evoca o mistério final.

A cor branca simboliza pureza, clareza e luz, enquanto o preto é símbolo de mistério e do desconhecido. O branco representa o oposto: o novo começo. Na decisão de usar o branco para a Morte (FIGURA 23), acredito que a morte é uma nova jornada para outra vida e não o final de tudo, isso depende de cada indivíduo, religião e cultura. A Morte encontra no branco uma representação visual do que é intocável e imutável. Assim como o branco evoca a vastidão do vazio, a morte, quando vista como um ciclo eterno, também se torna esse campo infinito de presença e ausência.

Na coleção, usei a cor preta para o vestuário que é inspirado no personagem Morfeu (FIGURA 24) porque geralmente a cor preta pode ser associada ao mistério, à elegância, à proteção. O preto pode simbolizar o infinito, o mundo dos sonhos que tudo é possível, mas nada é completamente compreensível.

O cinza, quando associado ao Perpétuo Destruição (FIGURA 25), tem uma rica e ambígua. Destruição é a personificação do conceito de mudança, fim e renovação, e o cinza sendo uma cor intermediária entre o preto e o branco, reflete essa transição e ambiguidade. Além disso, o cinza também pode representar a neutralidade e a distância que Destruição mantém em relação ao seu papel.

O vermelho, uma cor vibrante e intensa, está profundamente ligada ao desejo, evocando emoções positivas e negativas. O representado na coleção é O/a Desejo (FIGURA 26) é uma força vital que não se esgota. O vermelho, com sua energia representa o calor da paixão, o desejo de querer algo além de si mesmo, uma pulsação que nunca acaba.

O vinho é um tom intenso e misterioso e na coleção representa a Desespero (FIGURA 27). Por sua vez a ideia de uma dor ou angústia contínua, algo que nunca cessa. A cor vinho, em sua profundidade e intensidade, pode simbolizar essa permanência – um fardo emocional sempre presente. Assim como o vinho pode remeter à passagem do tempo.

Usei verde musgo para a minha interpretação da personagem Delirium (FIGURA 28) porque se conecta profundamente com sua natureza caótica e mutável. Delirium é a personificação da loucura, confusão e da imprevisibilidade. Portanto, o verde musgo reflete o desordenado e o estranho, que é natural, mas ao mesmo tempo caótico, e se conecta à essência da personagem.

Durante o processo de criação da cartela de cores ocorreram algumas mudanças significativas. A coleção começou com a cartela de cores inspirada nas cores da obra de Salvador Dalí *A persistência da memória* (1931). Porém no decorrer do processo percebi que as cores remetiam a algo tecnológico e não à proposta dos sonhos (FIGURA 29). Nessa mudança resolvi neutralizar a cartela, porém mantive o vermelho que representa o/a Desejo para dar pontos de luz. Nessa mudança resolvi colocar um tom terroso, o marrom para representar de forma literal o Destino, pois nas HQ's o personagem usa uma roupa desse tom. No entanto, em algumas orientações, percebi que a roupa se associava a vestes religiosas (FIGURA 30). Com intuito de continuar com cores neutras e o ponto de luz de vermelho, cheguei na paleta definitiva, na qual usei subtons das cores vermelho e verde.

Portanto, ao relacionar a paleta de cores na coleção *DeSvaneios*, pode-se imaginar uma interpretação que reflete a transição entre o real e imaginário de forma dramática e poética. Essas cores, normalmente mais fortes e contrastantes, podem representar tanto o lado sombrio quanto o vibrante de um sonho.

O desenvolvimento das peças desse trabalho envolveu um processo detalhado e criterioso, que abrangeu desde a pesquisa inicial até a finalização das peças apresentadas. Para garantir um resultado de qualidade, foi necessário algumas técnicas presentes do ramo da moda, como – modelagem, *moulagem*, corte, costura e acabamento.

A primeira etapa do processo consistiu na realização de uma pesquisa para definir o conceito da coleção. Esse estudo envolveu a análise de tendências, referências visuais, bem como a identificação do público alvo. Durante essa fase, foram reunidas imagens, texturas, cores e elementos visuais que contribuíram para construção de um painel de referências, fundamental para orientar as decisões criativas ao longo do desenvolvimento das peças. E foi elaborado um planejamento detalhado para estabelecer prazos e organização na etapa de confecção.

Com tudo definido e a ideia de utilizar apenas tecidos de algodão fui em busca do material adequado para realização das peças. A escolha do tecido foi levado em consideração fatores como o caimento, textura e composição. Foi priorizado o caribe e o tricoline para os forros, que são tecidos 100% algodão, pois proporcionam conforto e valoriza as modelagens propostas.

A modelagem foi um dos aspectos mais técnicos do processo, que exige precisão para que as peças apresentassem um caimento adequado. Para isso, foram utilizados tanto a modelagem plana, baseada na construção de moldes a partir das medidas do manequim 44, quanto a técnica de *moulagem*, que permitiu testar diretamente no manequim diferentes possibilidades estruturais. Após a finalização dos moldes, foram realizados testes com protótipos em americano cru, a fim de verificar a visibilidade e realizar os ajustes necessários antes do corte no tecido principal.

A etapa seguinte envolveu o corte dos tecidos, um momento que exigiu atenção para minimizar desperdícios e garantir um aproveitamento eficiente do material. O corte foi realizado seguindo as marcações dos moldes e considerando o sentido do fio do tecido. Comecei as costuras, na qual cada parte das peças foi montada gradativamente. Durante esse processo foram aplicadas diferentes técnicas de costura e acabamento, como bainha de lenço, overloque

para reforço das bordas, franzidos, estrutura com filó e entretela, engoma de algumas peças e pespontos decorativos para agregar valor estético às peças.

Após a montagem final, foram realizados testes de vestibilidade em manequins e modelos vivos. Essa etapa foi essencial para identificar possíveis ajustes de modelagem, para garantir um melhor encaixe e proporção das roupas. Com base nos testes, pequenos ajustes foram feitos, com adaptação de reforços estruturais. Somente após essa revisão, as peças passaram pelo processo de passadoria e de arremate, que foram alisadas e moldadas com uso do ferro a vapor para aprimorar os acabamentos.

A finalização inclui uma última verificação minuciosa de cada peça, assegurando a ausência de falhas e garantir que todos detalhes estivessem de acordo com a proposta do projeto. Posteriormente, as peças foram registradas por meio de fotografias e preparadas para apresentação final.

Os looks confeccionados são – Morte (FIGURA 31; Desenho técnico FIGURA 32, 33, 34), Sonho (FIGURA 35; Desenho técnico FIGURA 36; forro com estampa de olhos FIGURA 37; Desenho técnico FIGURA 38) e Desejo (FIGURA 39; Desenho técnico 40,41). E cada peça tem uma estrutura que dá volume necessário.

3.2 Acessórios

Verdadeiramente, aquele que olha o espelho da água vê em primeiro lugar sua própria imagem. Quem caminha em direção a si mesmo corre o risco de encontro consigo mesmo. O espelho não lisonjeia, mostrando finalmente o que quer nele se olhe; ou seja, aquela face que nunca mostramos ao mundo porque a encobrimos com a persona, a máscara do ator. Mas o espelho está por detrás da máscara e mostra a face verdadeira (JUNG, 2016, p. 38).

Os acessórios do presente projeto são máscaras que causam algum desconforto visual. Elas são inspiradas no movimento surrealista que foram inspiradas em algumas teorias psicanalíticas.

Máscaras são objetos/acessórios antigos, usados para representar identidades alternativas, espíritos, emoções ou ocultar características do rosto. O uso da máscara cria uma dissociação entre o “eu” verdadeiro e o “eu” representado. Psicologicamente, isso pode simbolizar as diferentes facetas de personalidade, como parte de esconder ou enxergar para se adaptar a diferentes contextos sociais. Segundo Jung (2016, p.231):

A expressão do indivíduo humano desaparece, mas no seu lugar o portador da máscara adquire a dignidade e a beleza (e também a expressão aterradora) de um demônio. Em termos psicológicos, a máscara transforma o seu portador em uma imagem arquetípica (JUNG, 2016, p.231).

A máscara de olhos (FIGURA 42) é inspirada em uma das cenas do curta metragem *Um Cão Andaluz* (1928). O intuito dessa máscara é causar incômodo visual assim como a cena do olho dilacerado. A confecção dessa máscara exigiu tempo e paciência, mesmo usando pouco material. Os olhos móveis de diversos tamanhos causam esse estranhamento. Para a confecção, utilizei cola de silicone e os olhos móveis. Após colar do meio para fora para que não corresse o risco de não preencher o centro, coloquei a cola de pouco em pouco, pois a secagem dela é rápida. Depois de terminado, a peça ficou descansando para que a cola firmasse e não corresse o risco de se soltar.

A máscara dourada (FIGURA 43) é inspirada em obras do Surrealismo que apresentam com recorrência esta cor. A confecção dela precisa de alguns materiais, sendo eles, a máscara, folhas de ouro, verniz mordente, goma laca e pincel. Sobre a superfície da máscara, primeiro, fiz uma camada fina com o pincel e o verniz mordente. Foi feito em um lugar aberto, usando máscara e luvas, pois o cheiro é forte. O verniz precisou secar por uns quinze minutos, o ponto certo é este em que o verniz fica grudado na máscara. Quando seco, foi importante usar de delicadeza para pegar a folha de ouro e aplicar sobre a máscara. Em seguida, com ajuda de um pincel fofo, pressionei sobre a máscara tirando todo excesso. Secou-se totalmente, e por fim, passei a goma laca para evitar que a folha de ouro oxidasse com o tempo.

A máscara *PretOlho* (FIGURA 44) é uma junção das duas primeiras, porém com textura. Essa máscara é mais complexa de se confeccionar, pois exige mais materiais, além de mais paciência e tempo. Com a base branca da máscara, passei o spray de jato seco e fosco sobre a superfície e deixei secar totalmente. Depois de seca, passei o verniz mordente com uma camada mais grossa e deixei secar, seguindo os cuidados necessários com o produto. A textura dessa máscara é feita com fraldinha de algodão. Desfio de pouco a pouco e vou colocando sobre a máscara de forma aleatória para não criar um padrão. Depois de colada, deixo secar por duas horas. Mais uma vez usei o spray preto e passei sobre a máscara para deixá-la totalmente preta. Atentei-me aos cantos, pois não é sempre que o spray vai penetrar sobre eles. Depois de seco, venho colando alguns olhos móveis com a cola de silicone sobre alguns pontos da máscara. Para um toque final, uso as folhas de ouro em alguns pontos da máscara que possam destacar o seu brilho. Passei o verniz mordente onde desejo colocar a folha de ouro e deixei secar. Quando

a máscara se secou, coloquei as folhas nos determinados lugares com auxílio de um pincel e, assim, esfreguei para espalhar. Deixei em um canto para secar completamente.

2.1 3.3 Editorial

O editorial da coleção *DeSvanios* captura a fluidez e a imprevisibilidade dos sonhos onde o impossível se torna possível e os sonhos ganham forma. A mistura de movimentos mais estáticos e outros fluídos cria esse universo onírico. O foco é na leveza, na desconexão entre realidade e fantasia. As expressões do corpo em harmonia com os tecidos pesados, com as cores e jogo de luzes reforça a ideia dos sonhos.

O objetivo do editorial é capturar a essência dos sonhos com os movimentos de *Sandman*. Não existe cenário para o desenvolvimento das fotografias, apenas fundo infinito branco, para dar a ilusão de imensidão. O contraste das cores da paleta da coleção com o do editorial na qual se usa luz azul, com o jogo de luz e sombra para reforçar a ideia de desconexão da realidade. Para captar a proposta do editorial criei um *moodboard* (FIGURA 45) para que o fotógrafo entendesse minha proposta.

As inspirações para poses surgiram na leitura do primeiro arco de *Sandman*, quando vi Morfeu perambulando pela cidade (FIGURA 46), e através desse movimento fui em busca de referências de poses parecidas e criei um *moodboard* de inspiração (FIGURA 47). As fotografias foram executadas e na pós-produção, reforcei nas edições a ideia principal dos sonhos, com movimentos mais brutos e outras mais estáticas, porém deixando um pouco nebuloso.

As fotografias do Editorial *DeSvaneios*:

DeSvaneios: todos modelos juntos (FIGURA 48, 49, 50, 51, 52).

Morte: (FIGURA 53, 54, 55, 56, 57, 58).

Sonho: (FIGURA 59, 60, 61, 62, 63, 64).

Desejo: (FIGURA 65, 66, 67, 68, 69, 70).

Editorial completo: <https://drive.google.com/drive/folders/10bg4l1O8Nn-s5QoZDPnKRXXVHKXXKylw2z>

Portando, o editorial *DeSvaneios* é uma ode à imaginação, um mergulho na fluidez dos sonhos. Cada peça, cada movimento, cada sombra e cor foi criado para capturar o momento

exato em que o real se dissolve no impossível – e onde, por um breve instante, tudo parece ser possível.

3.3 Livro-objeto

Livro é uma sequência de espaços (planos) em que cada um é percebido como momento diferente. O livro é, portanto, uma sequência de momentos.
(SILVEIRA, 2001, pág. 60).

Um livro-objeto é uma forma de arte que desafia as convenções convencionais da literatura, na qual explora a materialidade e a interatividade como elementos essenciais da experiência do leitor. Segundo Silveira (2001) livro-objeto, é um objeto que alude à forma de um livro. Em vez de se concentrar exclusivamente no texto, um livro-objeto incorpora uma variedade de elementos visuais, táteis e conceituais. Esses elementos podem incluir formatos não convencionais, como estruturas tridimensionais, materiais incomuns, técnicas de encadernação elaboradas, manipulação do espaço e do tempo.

O texto verbal contido num livro ignora o fato que o livro é estrutura autônoma espaço-temporal em sequência. Uma série de textos, poemas ou outros signos, distribuídos através do livro, seguindo uma ordem particular e sequencial, revela a natureza do livro como estrutura espaço-temporal. Essa disposição revela a sequência, mas não incorpora, não assimila (SILVEIRA, 2001, pág. 60).

A ideia do livro-objeto desenvolvido no presente projeto é criar um livro que seja tátil e não linear, que leve o leitor ao meu universo onírico. Cada página tem o nome de um Perpétuo e a minha percepção sobre eles. O livro anda em paralelo a coleção *DeSvaneio* e contém algumas cores presentes na coleção e o dourado presente em algumas obras do Surrealismo.

O livro-objeto tem uma luva (FIGURA 71) que é repleta de olhos móveis, inspirada na cena do curta-metragem *O Cão Andaluz -1928*. A execução dessa luva necessitou de alguns cálculos. A base da luva é de papel paraná e revestida com tecido preto para dar acabamento. A luva é 5mm maior que o livro-objeto para todos os lados, para que assim o livro se acomode bem. Para ajudar a retirar o livro de dentro da luva, fiz uma leve abertura (FIGURA 71) de encaixar o dedo para facilitar o manuseio. Para confeccionar a luva que cobre o livro (FIGURA 72), colei os olhos sobre o tecido, usei a cola de silicone, a mesma usada na máscara de olhos. Para colar usei do mesmo procedimento: colei aos poucos, dos cantos para dentro, não passei cola na luva toda, pois a cola seca rápido e cria uma leve crosta que é difícil de tirar depois.

Com calma e paciência coleí um por um até preencher toda a luva, deixei reservada para que, assim, a cola se assentasse e os olhos não ficassem se soltando.

O corpo do livro é manipulável e não linear (FIGURA 73), o leitor pode interpretar da forma que quiser. O livro é do mesmo tamanho dos arcos definitivos de *Sandman* 20x26x3,5cm. A base do livro é de papel paraná, o revestimento de bagun e color plus preto para os acabamentos. A capa é pressa por três imãs.

Para a construção do livro, foi importante tirar todas as medidas para que o livro fechasse de forma correta (FIGURA 74). O grande erro no protótipo foi não considerar essas medidas e colocar as mesmas para todos os lados com 5cm (FIGURA 75). Assim, o livro não fechou adequadamente e ficou estranho. Outra coisa que precisei me atentar é sobre qual tipo de material que utilizei. Usei o bagun, que é um tipo de plástico e quando revesti o papel paraná e o avesso do bagun com folha de caderno e cola branca (FIGURA 76) as linhas apareceram do outro lado do plástico (FIGURA 77). Na tentativa de resolver o problema, fiz o revestimento com papel branco e cola branca, e mais uma vez apareceu um problema (FIGURA 78). O papel com a cola começa a enrugar e não deixa a superfície lisa e uniforme (FIGURA 79). Após de soluções, busquei a cola de sapateiro, também conhecida como cola de contato. A cola de sapateiro é forte e precisei usá-la em local aberto com luvas e máscaras de proteção. Depois de testar em um pequeno pedaço, veio o resultado positivo, a cola deixou a superfície lisa e uniforme. Depois de todos os testes, confeccionei o livro-objeto tomando todos os cuidados aprendidos com os erros cometidos nos protótipos. Uma observação sobre a cola de contato, é que passei sobre a base principal que é o paraná, deixei secar por uns 15/20 minutos e assim coleí o bagun com auxílio de uma régua para não criar bolhas, mas caso criasse algum tipo de bolha, eu usaria um secador e iria empurrar com o dedo para fora até a bolha sumir (FIGURA 80). O acabamento do livro é feito com papel *color plus* preto. Todas as dobras tiveram que ser vincadas para não criar um vão dentro do papel que atrapalhasse a acomodação do livro. O papel utilizado foi A1 e para o tamanho do livro utilizei duas folhas: uma cortada para o acabamento da parte superior e a outra para parte inferior, que é colada por cima de tudo para dar o acabamento necessário (FIGURA 81). Para colar o papel também usei a cola de contato, da mesma forma e com as observações.

Cada página do livro são minhas interpretações dos Perpétuos de Gaiman:

- Destino - (FIGURA 82).

- Morte - (FIGURA 83).
- Sonho - (FIGURA 84).
- Destruição - (FIGURA 85).
- Desejo - (FIGURA 86).
- Desespero - (FIGURA 87).
- Delirium - (FIGURA 88).

Fotografias do livro: (FIGURAS: 90, 91, 92)

4 CADERNO DE IMAGENS

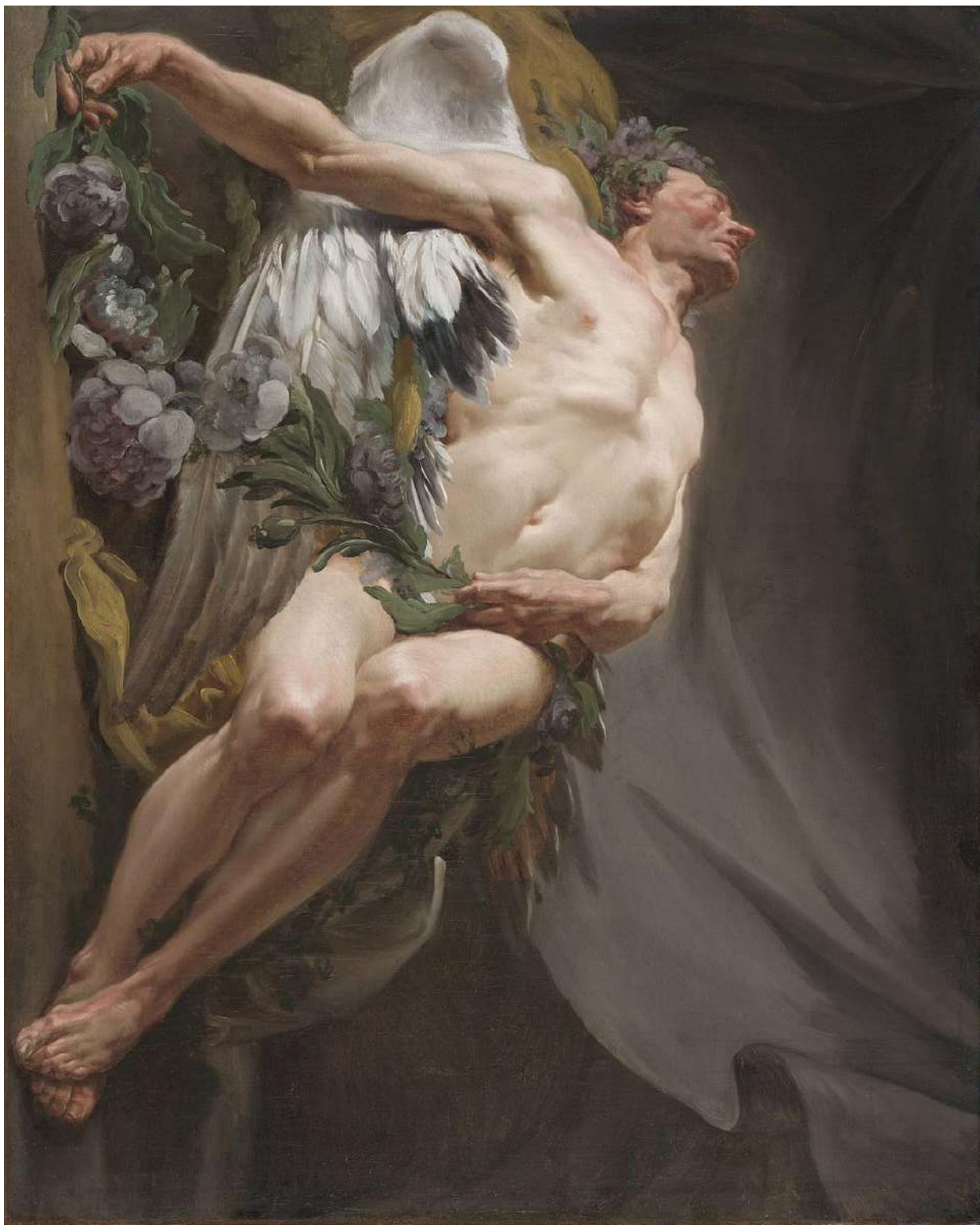


FIGURA 1. *Morfeu*, pintura de Jean Bernard Rastout - 1771

Fonte: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Restout_-_Morpheus.jpg

Acesso: 11 de abril de 2024



FIGURA 2. *A persistência da Memória*, Salvador Dalí - 1931
Fonte: <https://www.culturagenial.com/a-persistencia-da-memoria-de-salvador-dali/>
Acesso em: 18 de abril de 2024



FIGURA 3. *A traição das imagens*, René Magritte – 1928-1929
Fonte: <https://g1.globo.com/pop-arte/blog/yvonne-maggie/post/isto-nao-e-um-cachimbo.html>
Acesso em: 18 de abril de 2024



Figura 4. Imagem do filme *Um Cão Andaluz* – 1929

Fonte: <https://cantodosclassicos.com/um-cao-andaluz-1929-resenha/>
Acesso em: 18 de abril de 2024



FIGURA 5. *Vestido Lagosta*, Elsa Schiaparelli - 1937

Fonte: <https://revistamarieclaire.globo.com/moda/noticia/2023/09/surrealismo-de-salvador-dali-vestido-de-lagosta-e-kendall-jenner-schiaparelli-faz-aceno-as-raizes-durante-desfile-em-paris.ghml>

Acesso em: 19 de abril de 2024



FIGURA 6. *Vestido Esqueleto*, Elsa Schiaparelli – 1938

Fonte: <https://revistamarieclaire.globo.com/moda/noticia/2023/09/surrealismo-de-salvador-dali-vestido-de-lagosta-e-kendall-jenner-schiaparelli-faz-aceno-as-raizes-durante-desfile-em-paris.ghml>

Acesso em: 19 de abril de 2024



FIGURA 7. *Lágrimas* – Man Ray - 1932

Fonte: <https://artslife.com/2020/10/27/fotografia-di-moda-man-ray-parigi/>

Acesso em: 26 de julho de 2024



FIGURA 8. Serie Sandman

Fonte: <https://cinebuzz.com.br/noticias/series/sandman-neil-gaiman-tom-sturridge-e-elenco-se-juntam-para-falar-sobre-producao.phtml>
Acesso em: 19 de janeiro de 2025

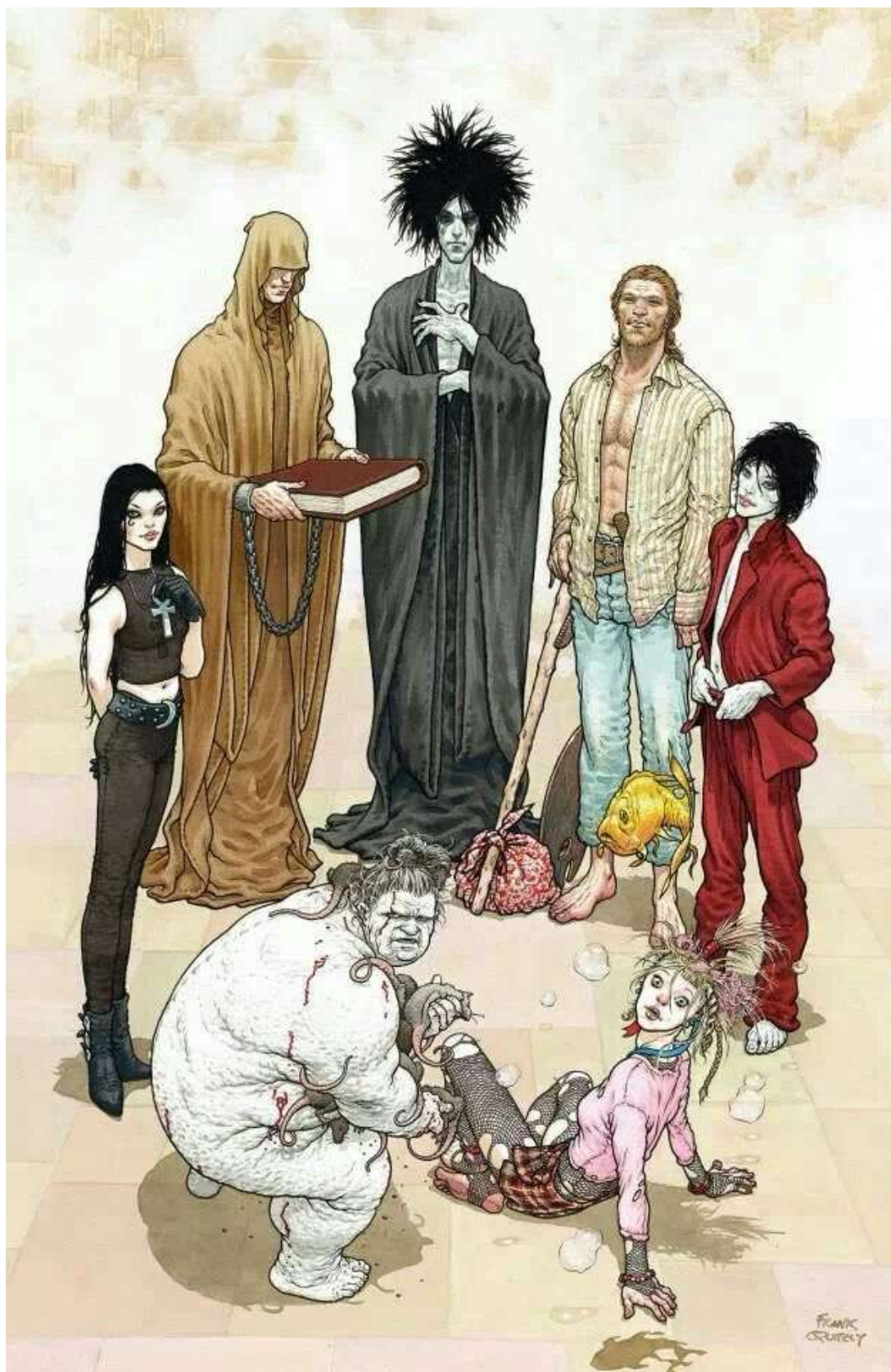


FIGURA 9. Os Perpétuos de Neil Gaiman
Fonte: <https://sandman.fandom.com/pt-br/wiki/Perpétuos>
Acesso: 19 de janeiro de 2025

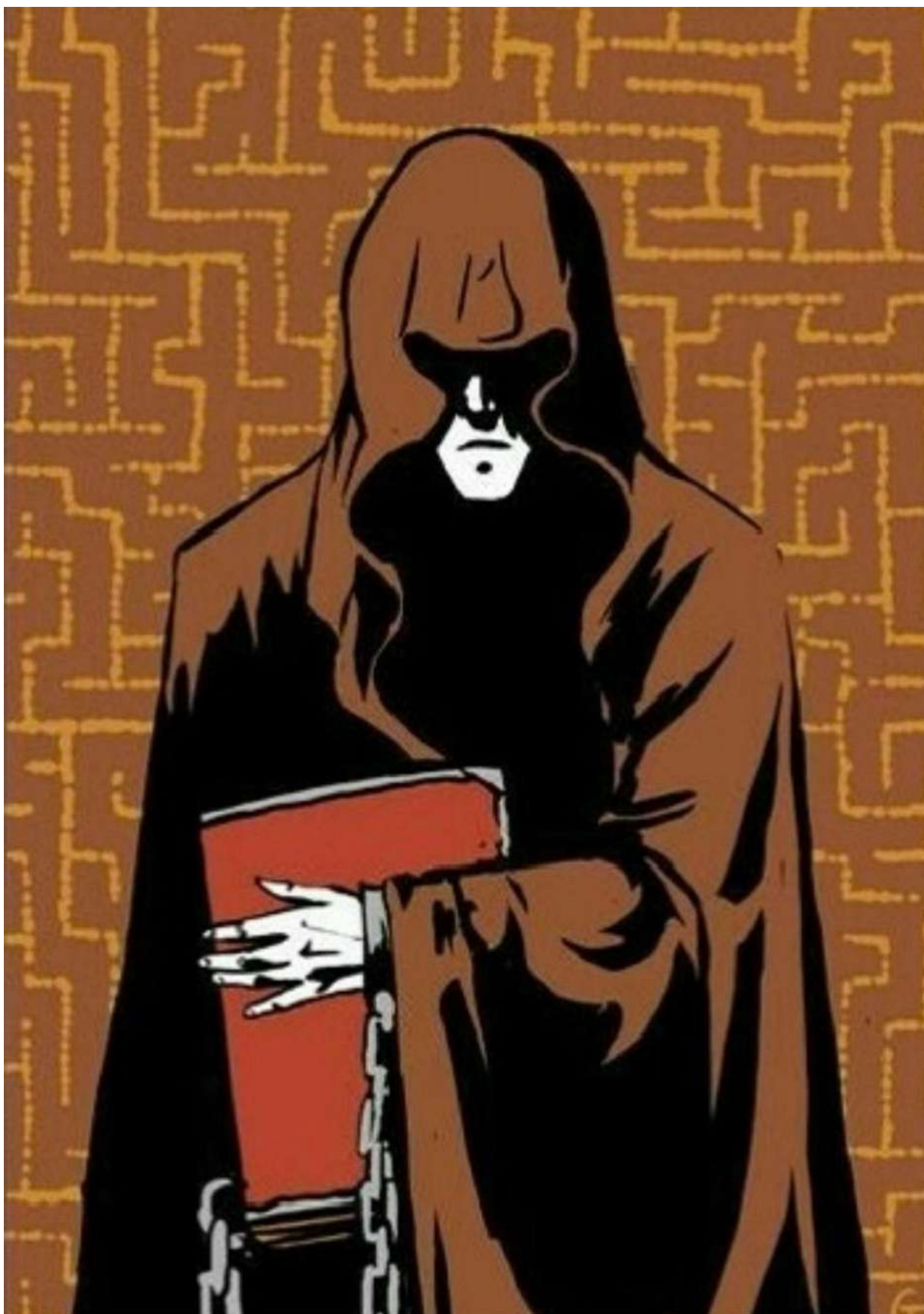


FIGURA 10. Os Perpétuos - Destino
Fonte: <https://sandman.fandom.com/pt-br/wiki/Perpétuos>
Acesso: 19 de janeiro de 2025



FIGURA 11. Os Perpétuos – Morte
Fonte: <https://sandman.fandom.com/pt-br/wiki/Perpétuos>
Acesso: 19 de janeiro de 2025



FIGURA 12. Ankh

Fonte: <https://fontezen.com.br/blogs/novidades/o-ankh-significado-cruz-ansata-e-o-simbolismo-de-anubis>

Acesso em: 19 de janeiro de 2025



FIGURA 13. Os Perpétuos - Sonho
Fonte: <https://sandman.fandom.com/pt-br/wiki/Perpétuos>
Acesso: 19 de janeiro de 2025

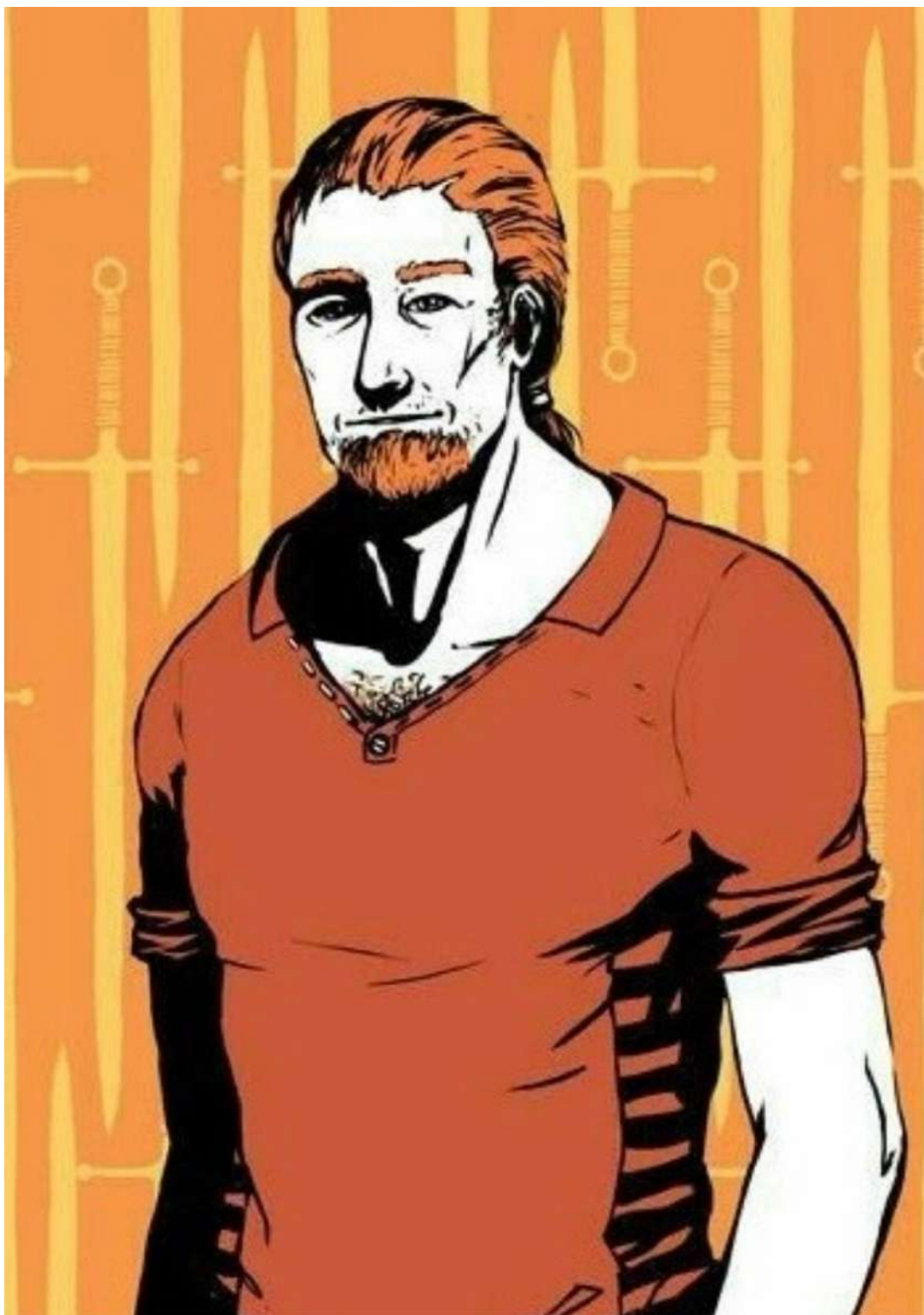


FIGURA 14. Os Perpétuos – Destruição
Fonte: <https://sandman.fandom.com/pt-br/wiki/Perpétuos>
Acesso: 19 de janeiro de 2025



FIGURA 15. Os Perpétuos – Desejo
Fonte: <https://sandman.fandom.com/pt-br/wiki/Perpétuos>
Acesso: 19 de janeiro de 2025



FIGURA 16. Os Perpétuos - Desespero
Fonte: <https://sandman.fandom.com/pt-br/wiki/Perpétuos>
Acesso: 19 de janeiro de 2025



FIGURA 17. Os Perpétuos - Delirium
Fonte: <https://sandman.fandom.com/pt-br/wiki/Perpétuos>
Acesso: 19 de janeiro de 2025



FIGURA 18. Coleção *DeSvaneio* - 2024

Acervo pessoal

Data: 2024

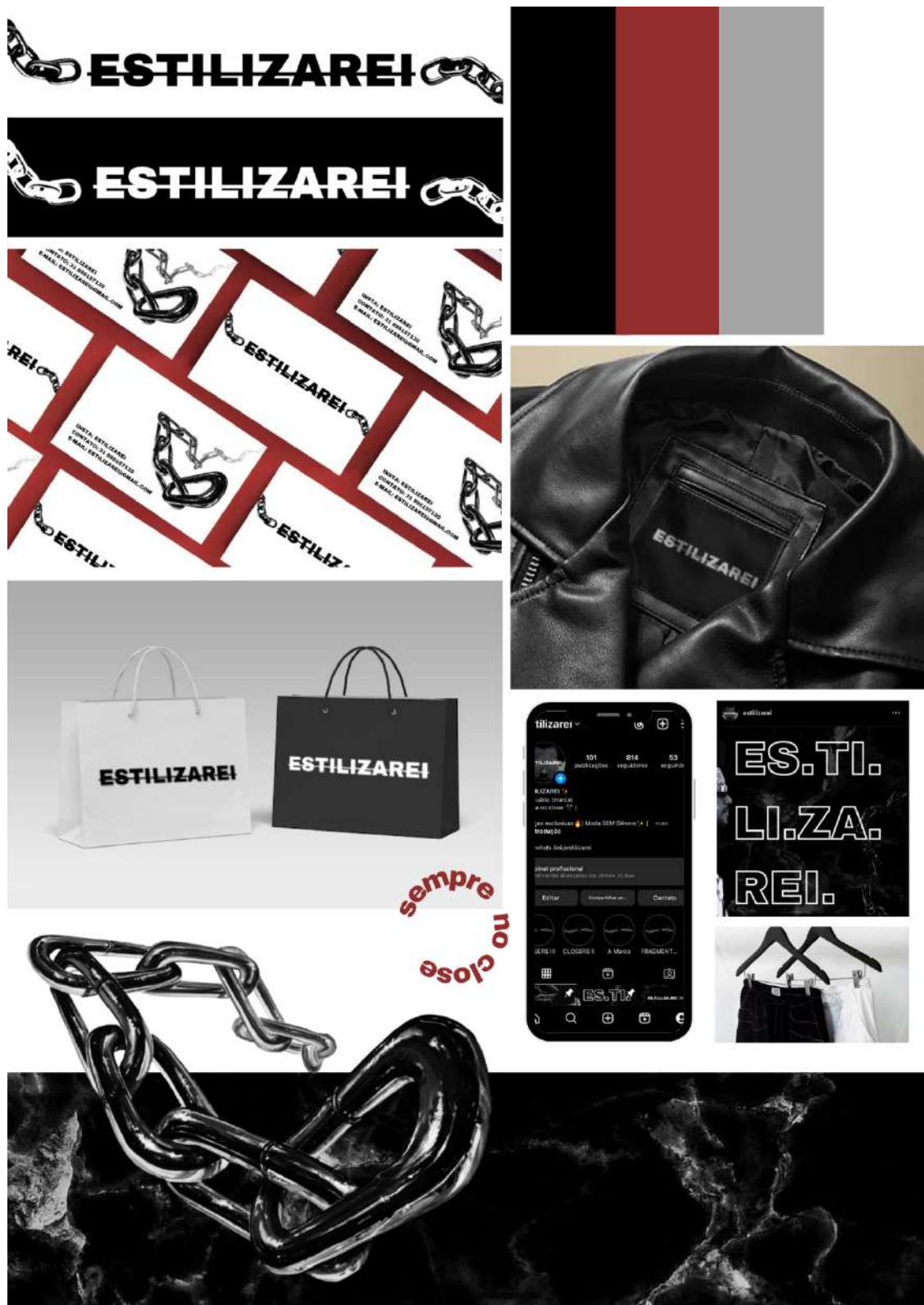


FIGURA 19. Identidade Visual da marca Estilizarei

Acervo pessoal

Data: 2024

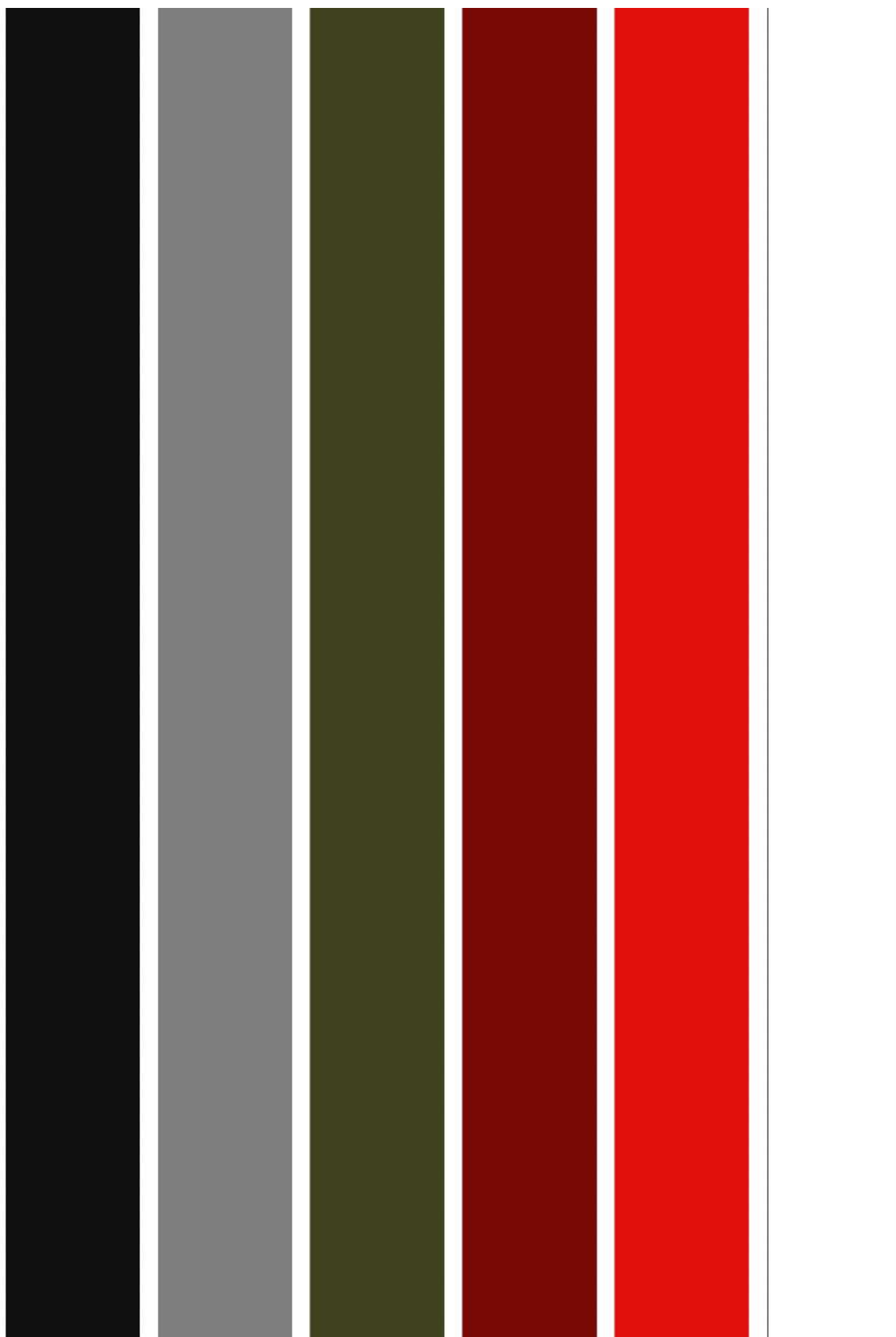


FIGURA 20. Cartela de cores da coleção *DeSvaneios*

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 21. Moodboard da coleção

Acervo pessoal

Data: 2024

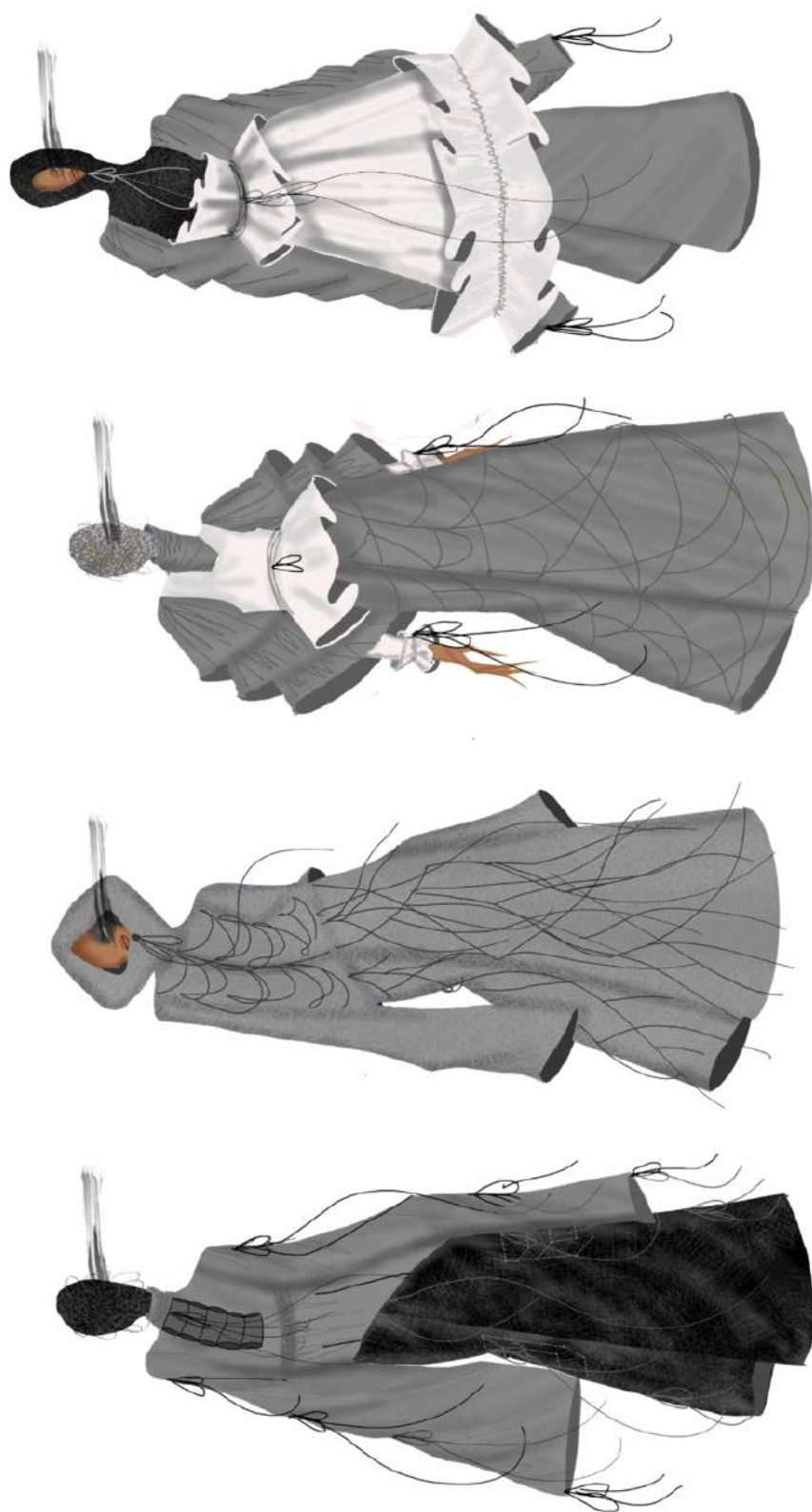


FIGURA 22. Família Desejo

Acervo pessoal

Data: 2024

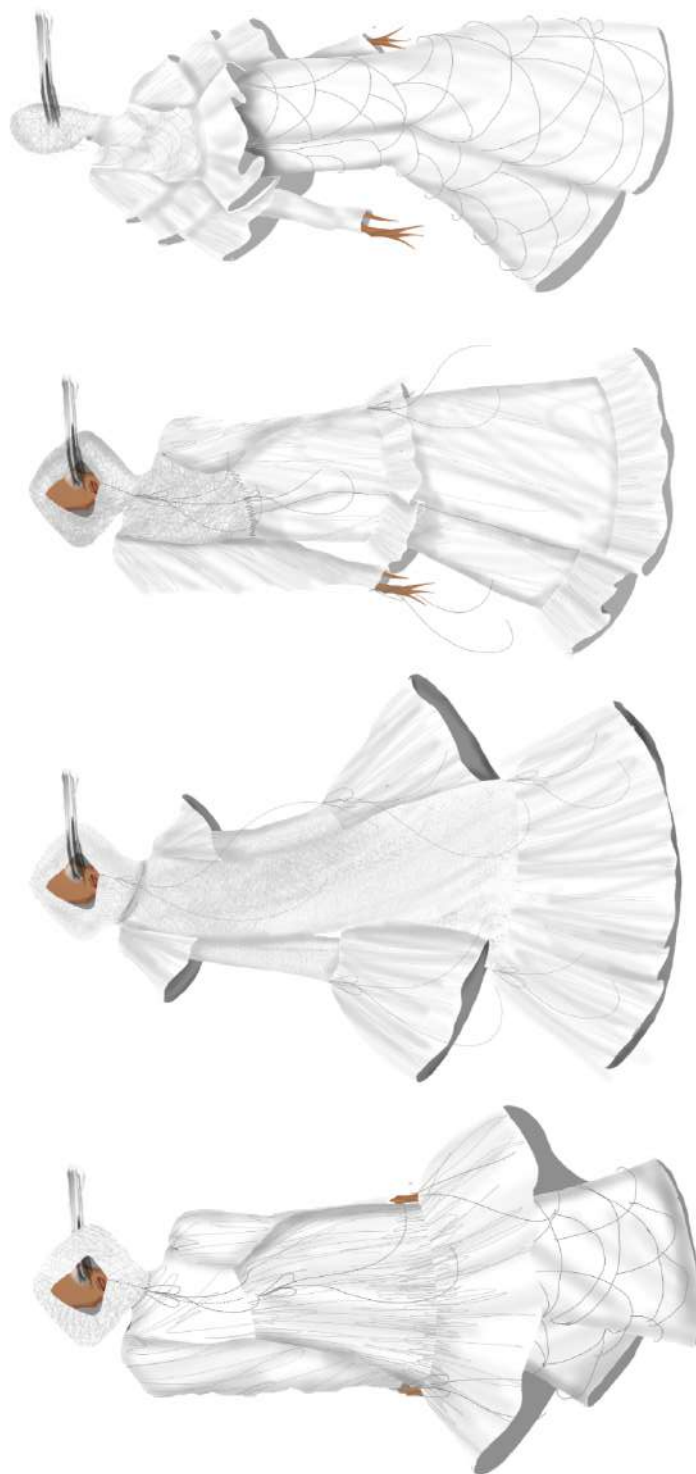


FIGURA 23. Família Morte

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 24. Família Sonho

Acervo pessoal

Data: 2024

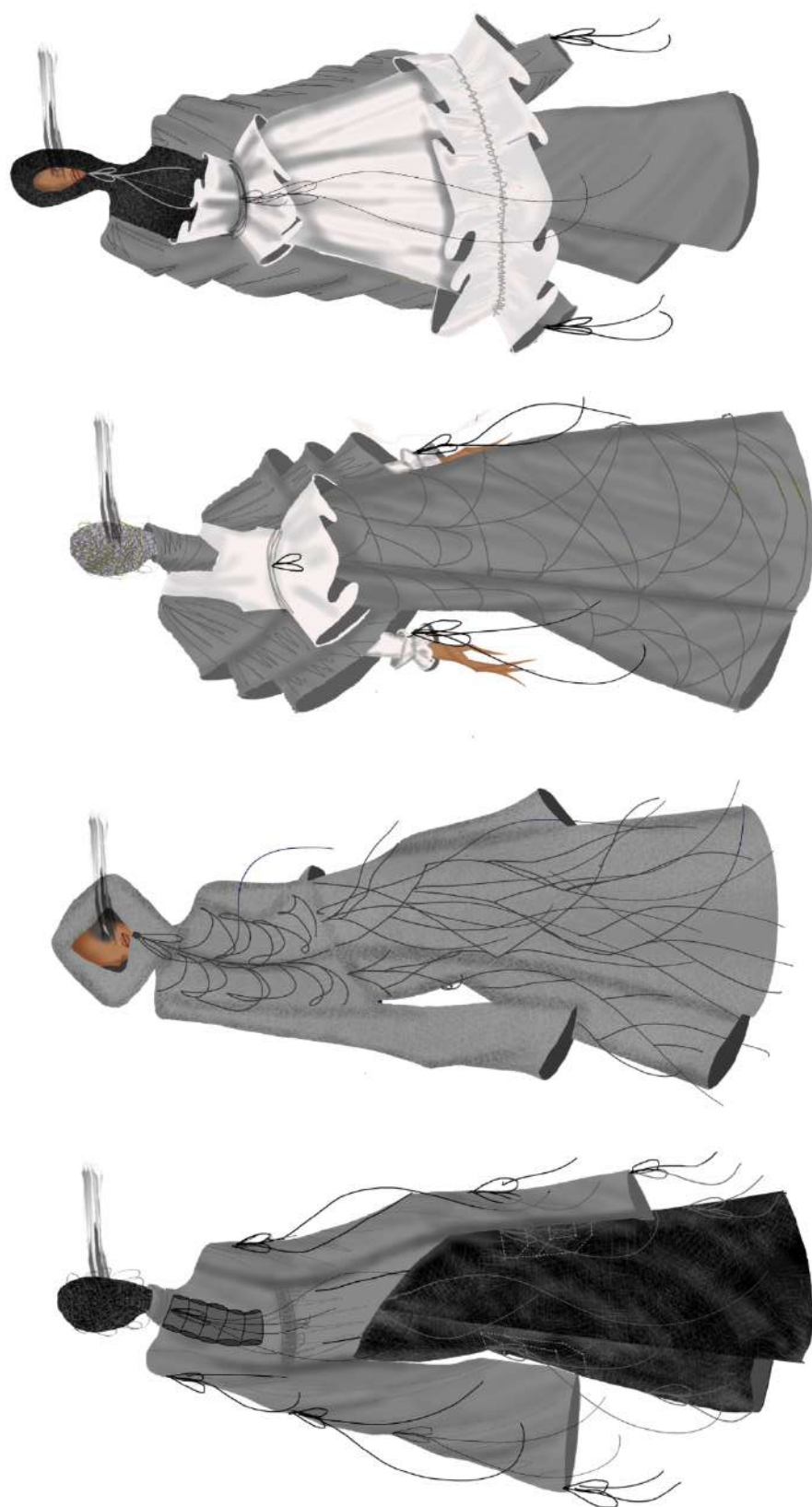


FIGURA 25. Família Destruição

Acervo pessoal

Data: 2024

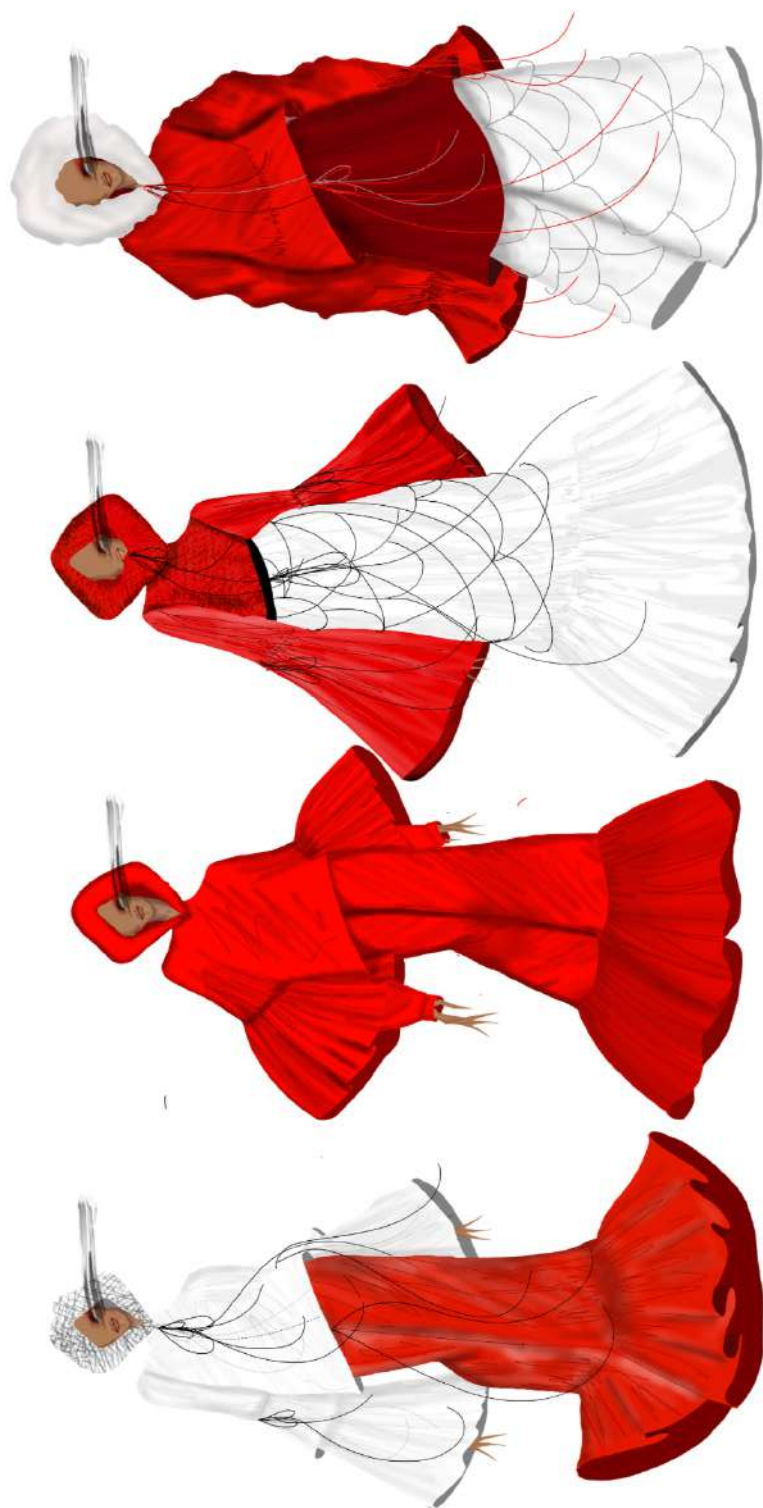


FIGURA 26. Família Desejo

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 27. Família Desespero

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 28. Família Delirium

Acervo pessoal

Data: 2024

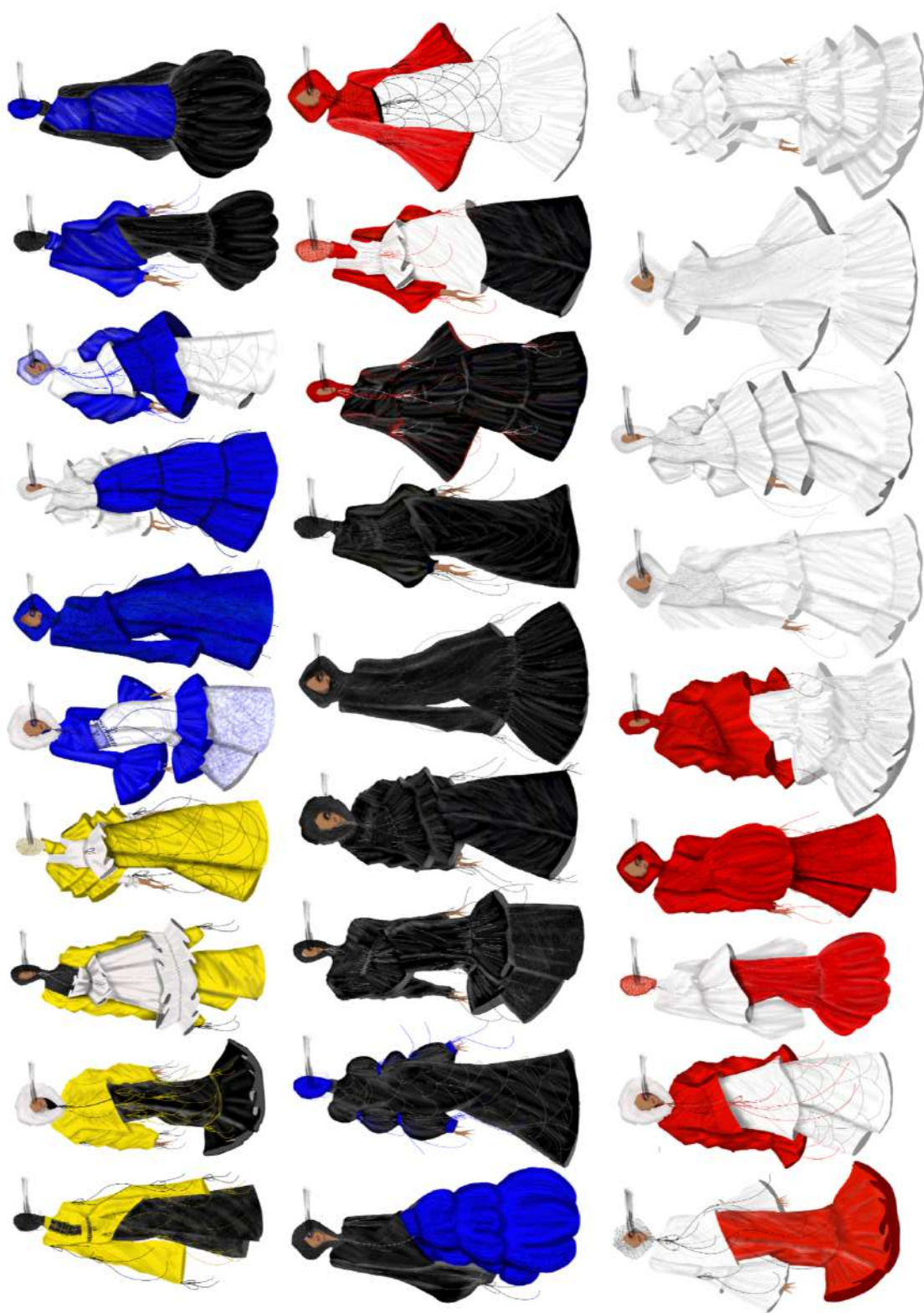


FIGURA 29. Primeira cartela de cores

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 30. Segunda cartela de cores

Acervo pessoal

Data: 2024



Morte

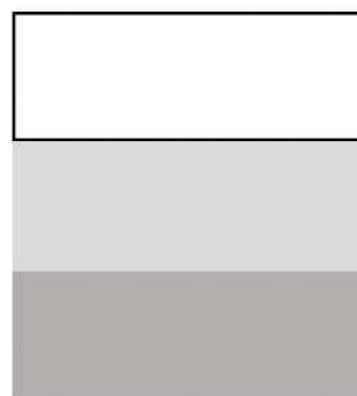


FIGURA 31. Morte

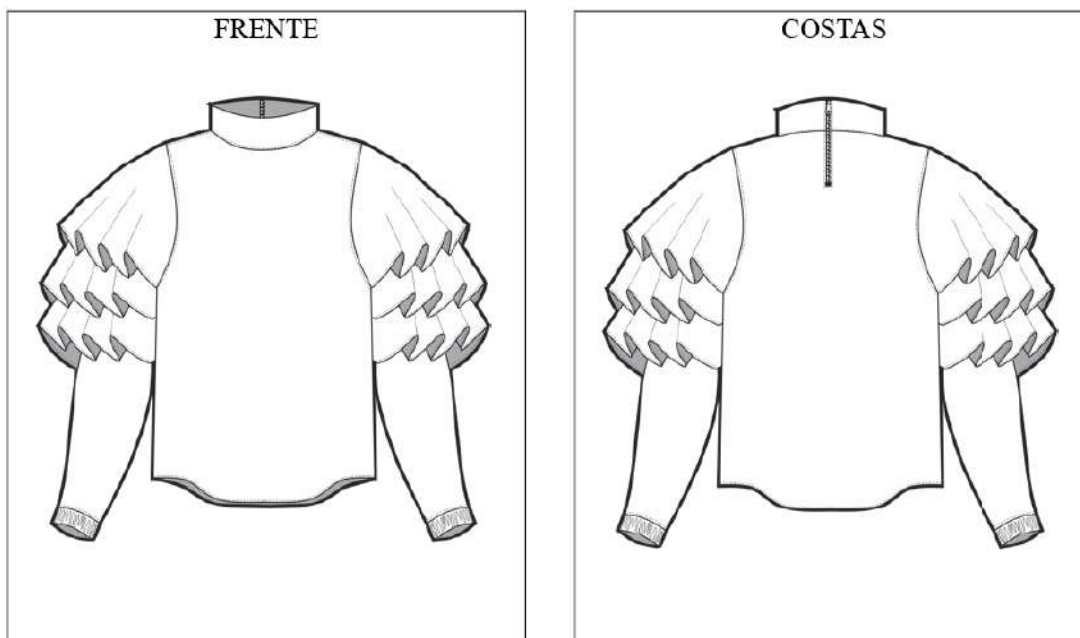
Acervo pessoal

Data: 2025

FICHA TÉCNICA

Coleção: <i>DeSvaneios</i>	Ref.: 002 - Morte	Data: 2024
Estilista: Gabriel Candeias	Modelista: Gabriel Candeias	Pilotista: Gabriel Candeias

PEÇA PILOTO, tamanho: 44



Matérias-primas	Composição	Fornecedor	Metro	Gasto
Tecido principal	Caribe 98% algodão e 2% elastano	Tear Têxtil BH	3,5m	R\$ 96,49
Tecido secundário	Malha de algodão	Tear Têxtil BH	1m	R\$: 19,90
Forro	Cambráia de algodão	Tear Têxtil BH	1,5	R\$: 25,90
				Total: 142,29

Aviamentos	Gasto unitário	Observações:
Zíper 15cm	R\$ 4,50	
	Total: R\$: 4,50	

- Pesponto de borda na peça toda
- Forro apenas nas mangas
- Punho e barra feito do forro
- Engomar os meios godês
- Bainha de lenço

Gastos total: R\$: 146,79

ESTILIZAREI

FIGURA 32. Ficha técnica Morte – Jaqueta

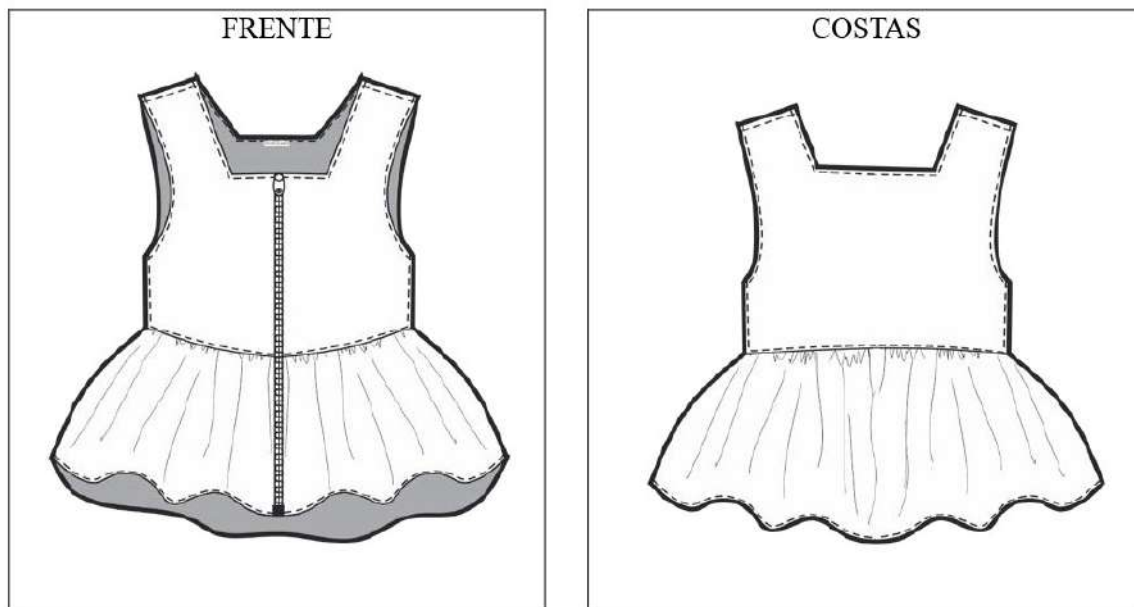
Acervo pessoal

Data: 2024

FICHA TÉCNICA

Coleção: <i>DeSvaneios</i>	Ref.: 001 - Morte	Data: 2024
Estilista: Gabriel Candeias	Modelista: Gabriel Candeias	Pilotista: Gabriel Candeias

PEÇA PILOTO, tamanho: 44



Matérias-primas	Composição	Fornecedor	Metro	Gasto
Tecido principal	Caribe 98% algodão e 2% elastano	Tear Têxtil BH	3,5m	R\$ 96,49
Tecido secundário				
Forro				
				Total: R\$ 96,49

Aviamentos	Gasto unitário
Zíper 45cm	R\$ 6,50
Filó	R\$ 16,00
	Total: R\$ 22,50

Observações:
<ul style="list-style-type: none"> • Pesponto de borda na peça toda • Forro do próprio tecido • Filó entre os godês • Franzir os godês até atingir o tamanho do corpo • Bainha de lenço

Gastos total: R\$ 118,99

ESTILIZAREI

FIGURA 33. Ficha técnica Morte –

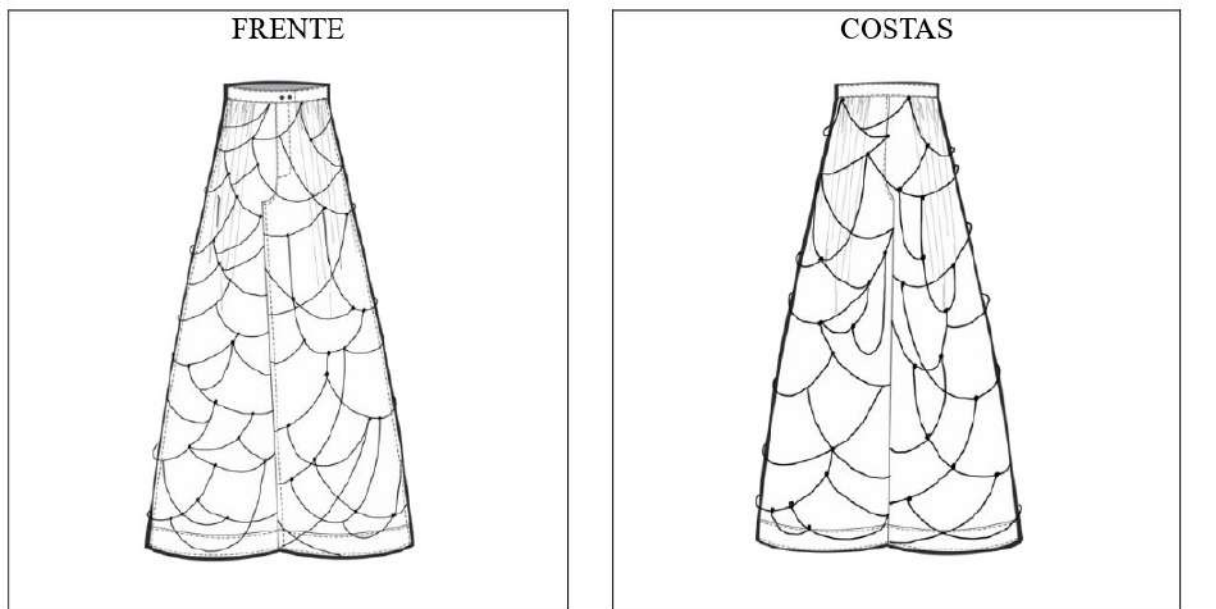
Acervo pessoal

Data: 2024

FICHA TÉCNICA

Coleção: <i>Desvaneios</i>	Ref.: 003 - Morte	Data: 2024
Estilista: Gabriel Candeias	Modelista: Gabriel Candeias	Pilotista: Gabriel Candeias

PEÇA PILOTO, tamanho: 44



Matérias-primas	Composição	Fornecedor	Metro	Gasto
Tecido principal	Caribe 98% algodão e 2% elastano	Tear Têxtil BH	5 m	R\$ 137,80
Tecido secundário				
Forro				
				Total: R\$: 137,80

Aviamentos	Gasto unitário
Zíper 15 cm	R\$ 3,50
Entretela 140 gm	R\$: 16,00
2 Botões de pressão	R\$: 10,00
Pedras transparente	R\$: 95,00
	Total: R\$ 124,50

Observações:
<ul style="list-style-type: none"> • Barra com 3cm pra fora • Cos anatômico • Franzir o cos até atingir o tamanho • Pesponto de borda • Fazer fitas para costurar na calça com restante do tecido • Em cada costura a mão colocar uma pedra

Gastos total: R\$: 262,30

ESTILIZAREI

FIGURA 34. Ficha técnica Morte – Calça

Acervo pessoal

Data: 2024



Sonho

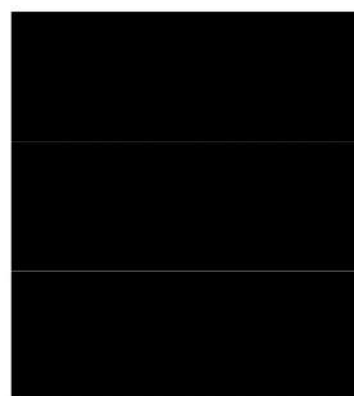


FIGURA 35. Sonho

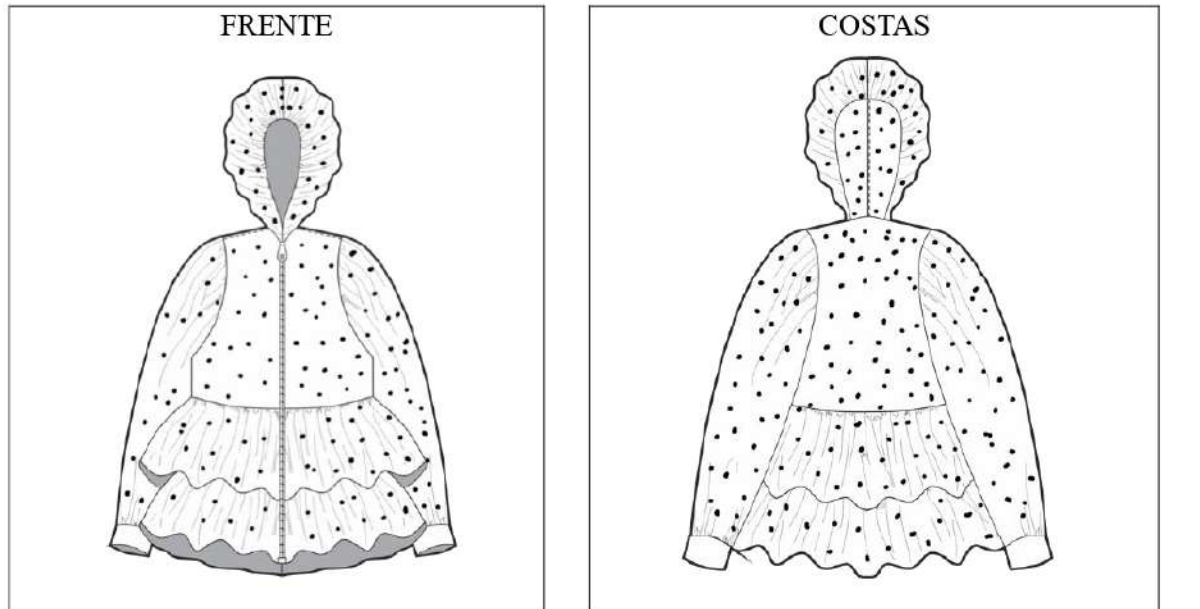
Acervo pessoal

Data: 2024

FICHA TÉCNICA

Coleção: <i>DeSvanios</i>	Ref.: 01 - Sonho	Data: 2024
Estilista: Gabriel Candeias	Modelista: Gabriel Candeias	Pilotista: Gabriel Candeias

PEÇA PILOTO, tamanho: 44



Matérias-primas	Composição	Fornecedor	Metro	Gasto
Tecido principal	Caribe 98% algodão e 2% elastano	Tear Têxtil BH	5 m	R\$ 137,80
Tecido secundário				
Forro	Tricoline	Tear Têxtil BH	2m	R\$ 35,80
				Total: R\$: 173,60

Aviamentos	Gasto unitário	Observações:
Zipper 75cm cm	R\$ 8,00	
Olho movei	R\$ 91,00	
Cola de silicone	R\$ 14,00	
	Total: R\$ 113,00	<ul style="list-style-type: none"> • Franzir os capuz e os godês • Punho do próprio tecido • Forro estampado • Colar olhos aleatoriamente • Bainha de lenço • Pesponto de borda

Gastos total: R\$: 286,60

ESTILIZAREI

FIGURA 36. Ficha técnica Sonho – Jaqueta

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 37. Estampa de olhos - forro

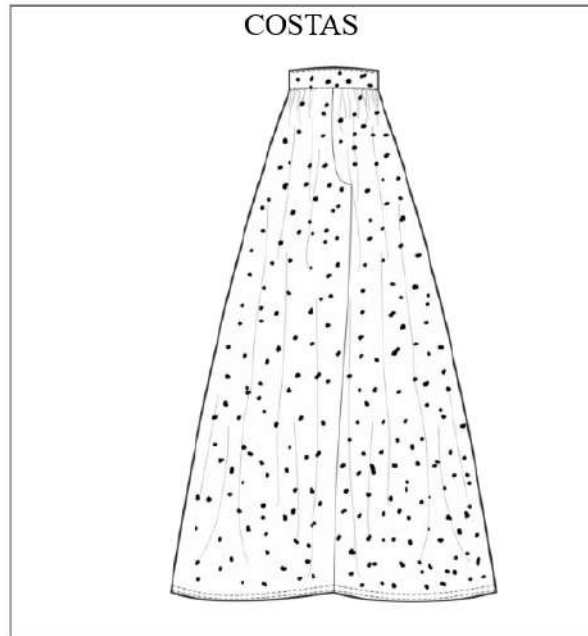
Acervo pessoal

Data: 2024

FICHA TÉCNICA

Coleção: <i>DeSvaeios</i>	Ref.: 02 - Sonho	Data: 2024
Estilista: Gabriel Candeias	Modelista: Gabriel Candeias	Pilotista: Gabriel Candeias

PEÇA PILOTO, tamanho: 44



Matérias-primas	Composição	Fornecedor	Metro	Gasto
Tecido principal	Caribe 98% algodão e 2% elastano	Tear Têxtil BH	5 m	R\$ 137,80
Tecido secundário				
Forro				
				Total: R\$: 137,80

Aviamentos	Gasto unitário
Zíper 15 cm	R\$ 3,50
2 Botões de pressão	R\$ 10,00
Olho móvel	R\$ 98,00
	Total: R\$ 111,50

Observações:
<ul style="list-style-type: none"> • Barra com 3cm pra fora • Cos anatômico • Franzir o cos até atingir o tamanho • Pesponto de borda • Colar os olhos aleatoriamente

Gastos total: R\$: 249,30

ESTILIZAREI

FIGURA 38. Ficha técnica Sonho – Calça

Acervo pessoal

Data: 2024



Desejo

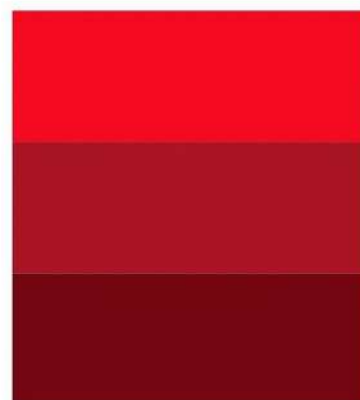


FIGURA 39. Desejo

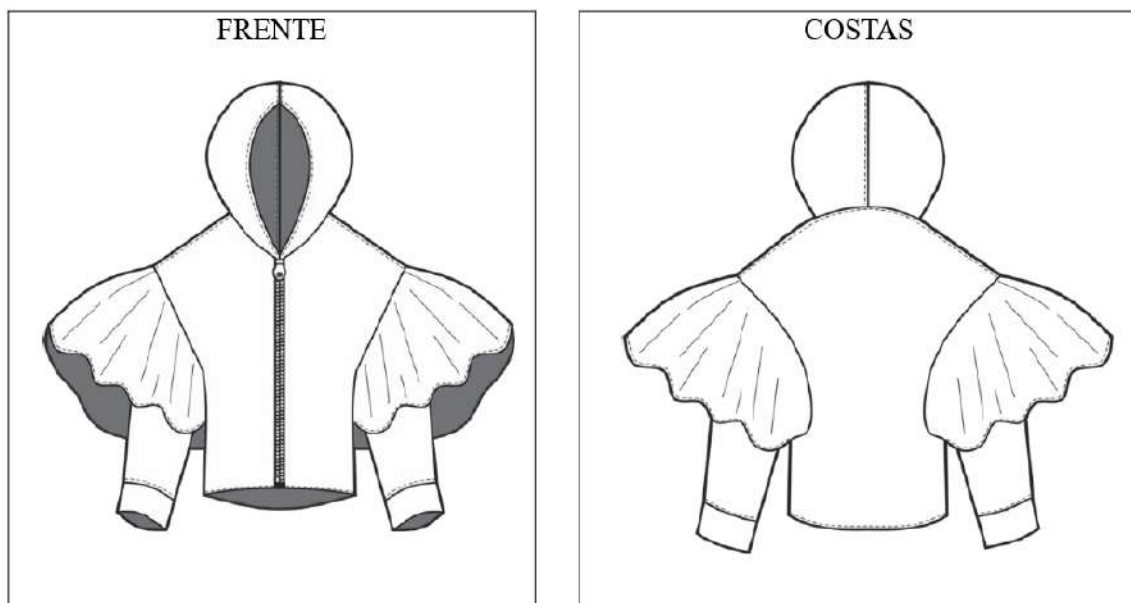
Acervo pessoal

Data: 2024

FICHA TÉCNICA

Coleção: <i>DeSvaeios</i>	Ref.: 0003 - Desejo	Data: 2024
Estilista: Gabriel Candeias	Modelista: Gabriel Candeias	Pilotista: Gabriel Candeias

PEÇA PILOTO, tamanho: 44



Matérias-primas	Composição	Fornecedor	Metro	Gasto
Tecido principal	Caribe 98% algodão e 2% elastano	Tear Têxtil BH	5 m	R\$ 137,80
Tecido secundário				
Forro	Tricoline	Tear Têxtil BH	2m	R\$ 35,80
				Total: R\$: 173,60

Aviamentos	Gasto unitário
Zíper 75cm	R\$ 6,50
	Total: R\$ 6,50

Observações:
<ul style="list-style-type: none"> • Base de kimono • Franzir o aplicado de tecido da manga até obter o tamanho da caba • Preposto único

Gastos total: R\$: 180,10

ESTILIZAREI

FIGURA 40. Ficha técnica Desejo – Jaqueta

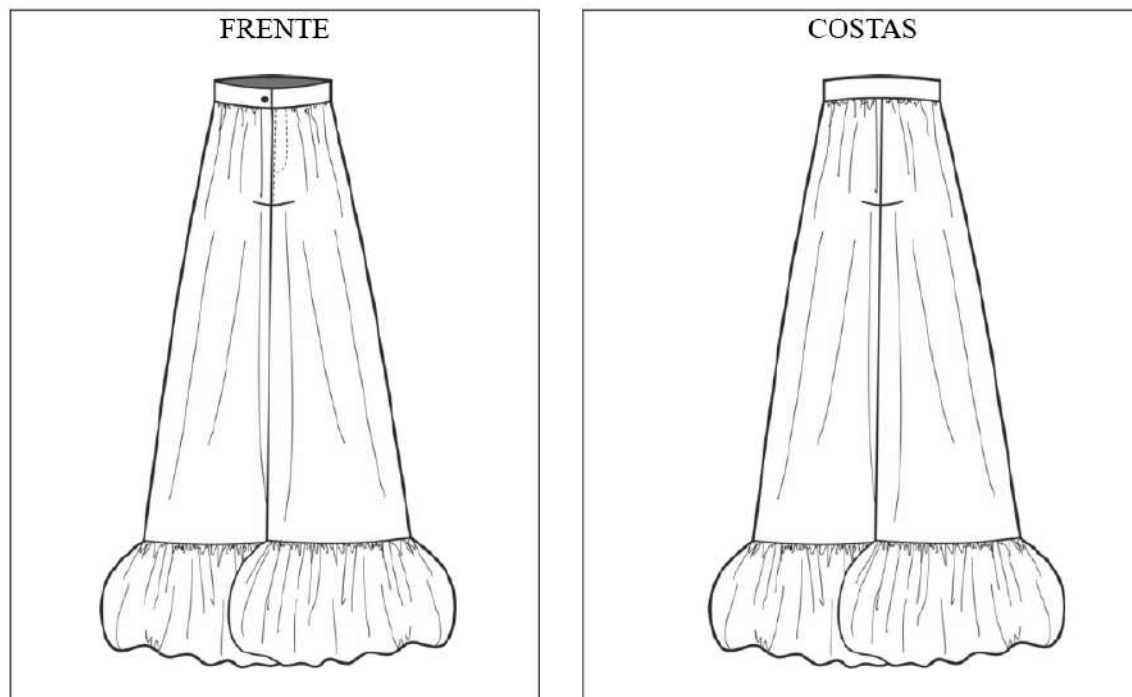
Acervo pessoal

Data: 2024

FICHA TÉCNICA

Coleção: <i>DeSvaeios</i>	Ref.: 0003 - Desejo	Data: 2024
Estilista: Gabriel Candeias	Modelista: Gabriel Candeias	Pilotista: Gabriel Candeias

PEÇA PILOTO, tamanho: 44



Matérias-primas	Composição	Fornecedor	Metro	Gasto
Tecido principal	Caribe 98% algodão e 2% elastano	Tear Têxtil BH	5 m	R\$ 137,80
Tecido secundário				
Forro				
				Total: R\$: 137,80

Aviamentos	Gasto unitário
2 botões de pressão	R\$ 10,00
	Total: R\$ 10,00

<p>Observações:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Franzir o cós até obter o tamanho desejado do corpo • Franzir a barra até atingir o tamanho da boca da calça

Gastos total: R\$: 147,80

ESTILIZAREI

FIGURA 41. Ficha técnica Morte – Calça

Acervo pessoal

Data: 2024

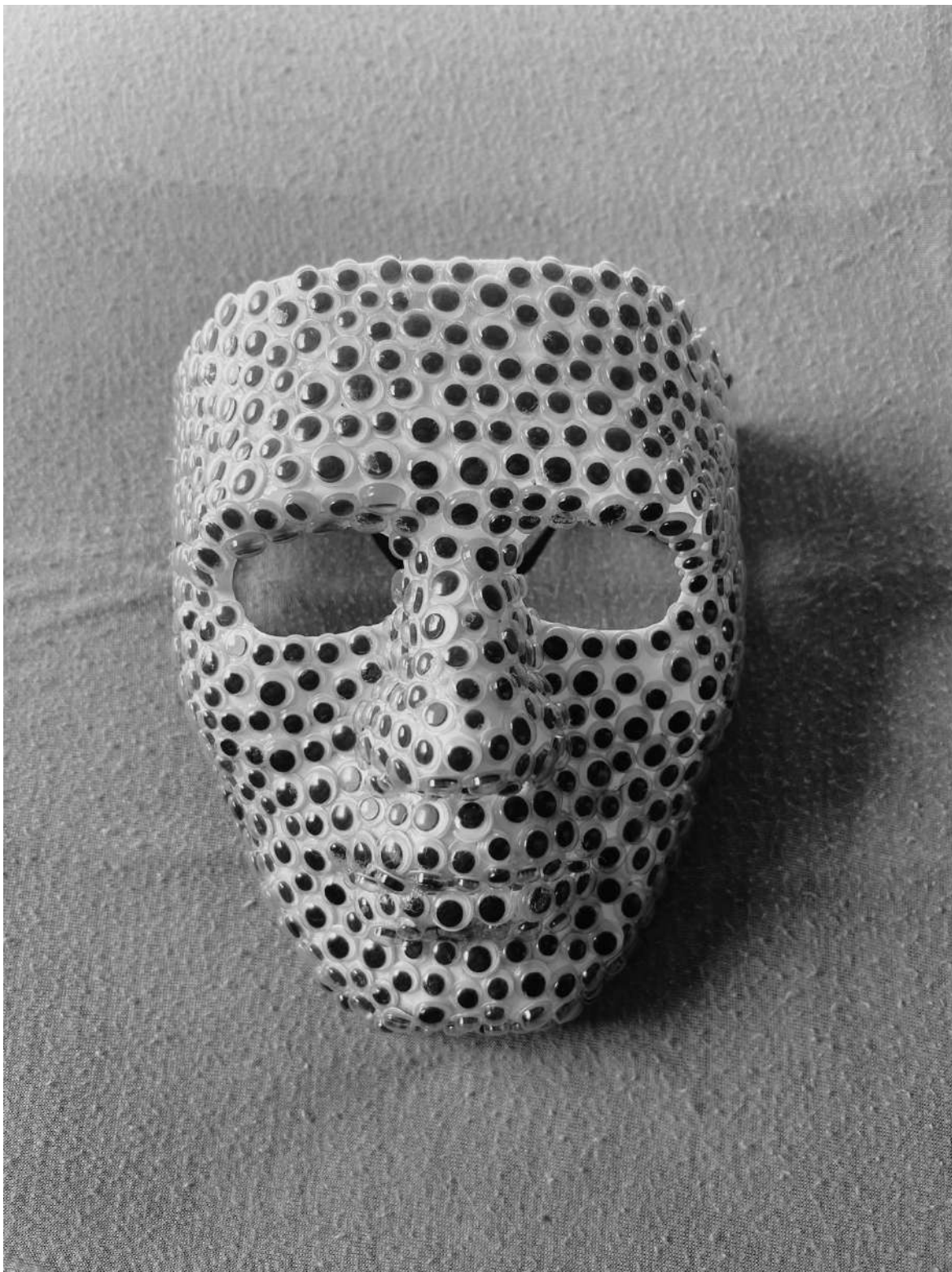


FIGURA 42. Marcara de olhos

Fonte: Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 43. Máscara dourada
Acervo pessoal
Data: 2024



FIGURA 42. Máscara *PretOlho*
Acervo pessoal
Data: 2024



FIGURA 45. Moodboard – proposta do editorial
Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 46. Morfeu pela cidade – Volume 1
Acervo pessoal
Data: 2024

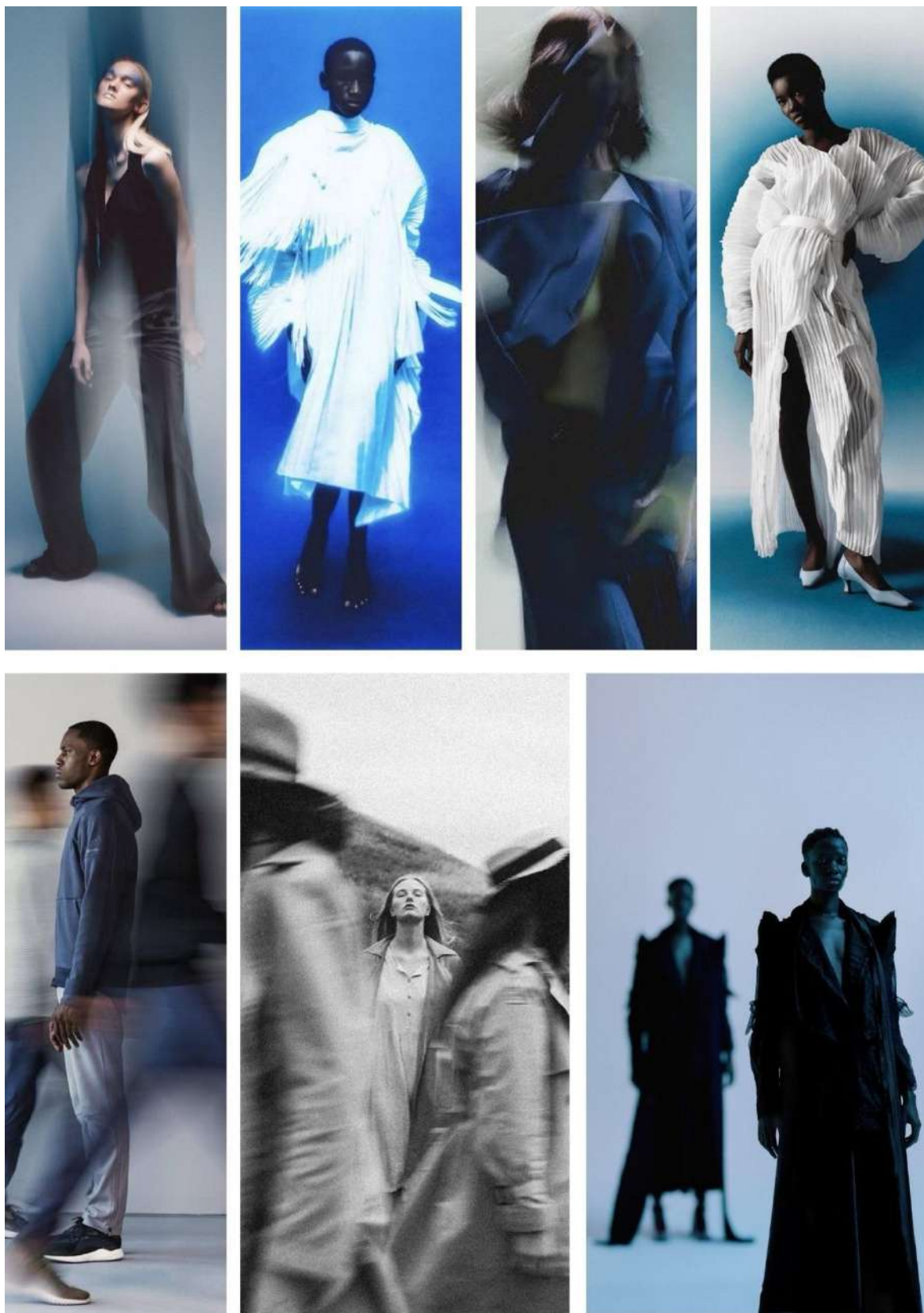


FIGURA 47. Moodboard de poses
Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 48. Editorial *DeSvaneios*
Acervo pessoal
Data: 2025



FIGURA 49. Editorial *DeSvaneios*
Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 50. Editorial *DeSvaneios*
Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 51. Editorial *DeSvaneios*
Acervo pessoal
Data: 2025



FIGURA 52. Editorial *DeSvaneios*
Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 53. Editorial *DeSvaneios* – Morte - 2024

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 54. Editorial *DeSvaneios* - Morte- 2024

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 55. Editorial *DeSvaneios* - Morte- 2024

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 56. Editorial *DeSvaneios* - Morte- 2024

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 57. Editorial *DeSvaneios* - Morte- 2024

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 58. Editorial *DeSvaneios* - Morte- 2024

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 59. Editorial *DeSvaneios* – Sonho - 2024

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 60. Editorial *DeSvaneios* – Sonho - 2024

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 61. Editorial *DeSvaneios* – Sonho - 2024

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 62. Editorial *DeSvaneios* – Sonho - 2024

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 63. Editorial *DeSvaneios* – Sonho - 2024

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 64. Editorial *DeSvaneios* – Sonho - 2024

Acervo pessoal

Data: 2024



FIGURA 65. Editorial *DeSvaneios* – Desejo - 2024

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 66. Editorial *DeSvaneios* – Desejo - 2024

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 67. Editorial *DeSvaneios* – Desejo - 2024

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 68. Editorial *DeSvaneios* – Desejo - 2024

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 69. Editorial *DeSvaneios* – Desejo - 2024

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 70. Editorial *DeSvaneios* – Desejo - 2024

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 71. Luva do livro-objeto

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 72. Abertura da luva do livro-objeto

Acervo pessoal

Data: 2025

Luva do livro-objeto com as medidas e traçados em cm

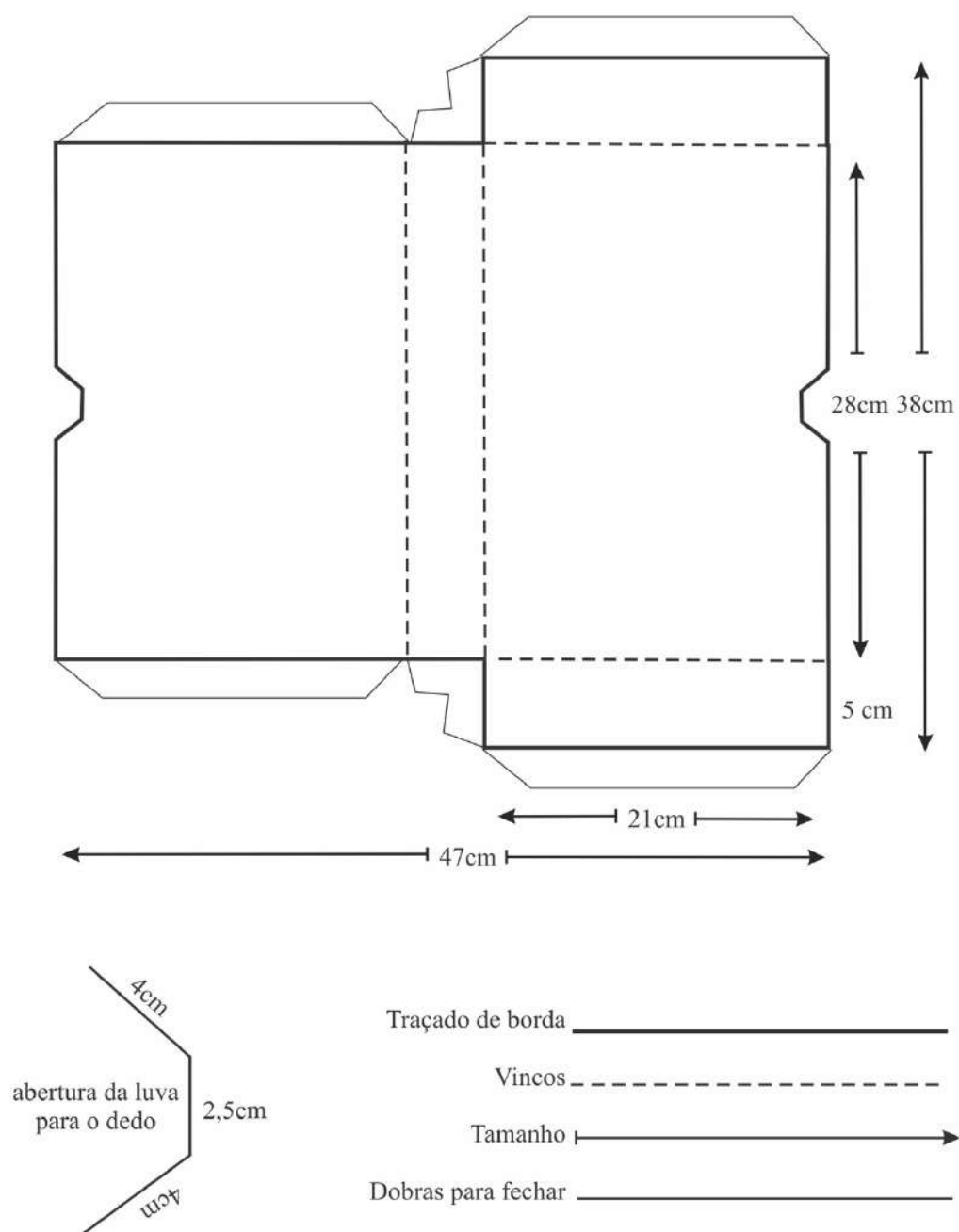
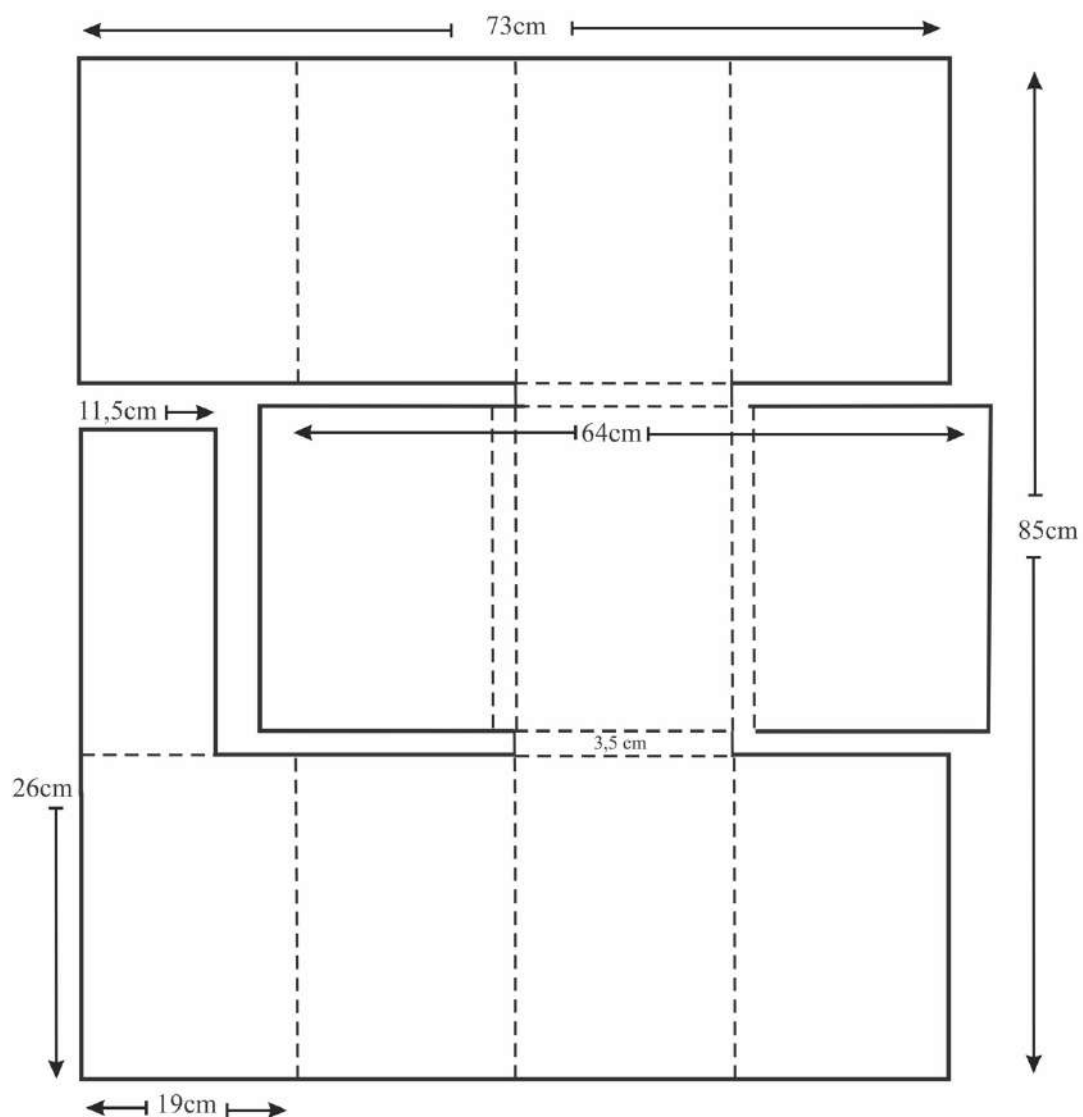


FIGURA 73. Desenho técnico da luva

Acervo pessoal

Data: 2025

Livro-objeto com as seguintes medidas e traçados



Traçado de borda _____

Vincos - - - - -

Tamanho _____

FIGURA 74. Desenho técnico do corpo aberto

Acervo pessoal

Data: 2025

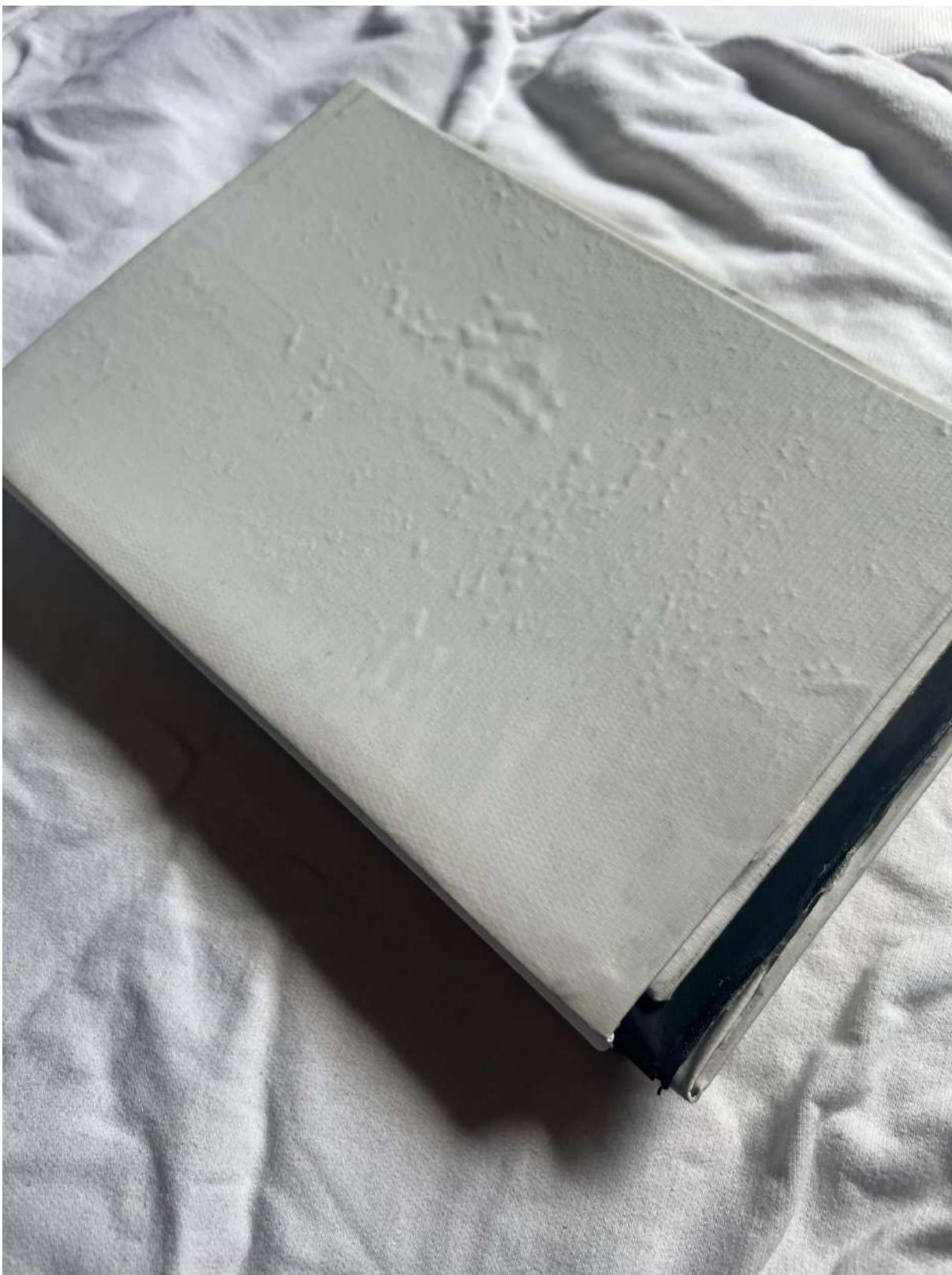


FIGURA 75. Erro da construção do corpo

Acervo pessoal

Data: 2025

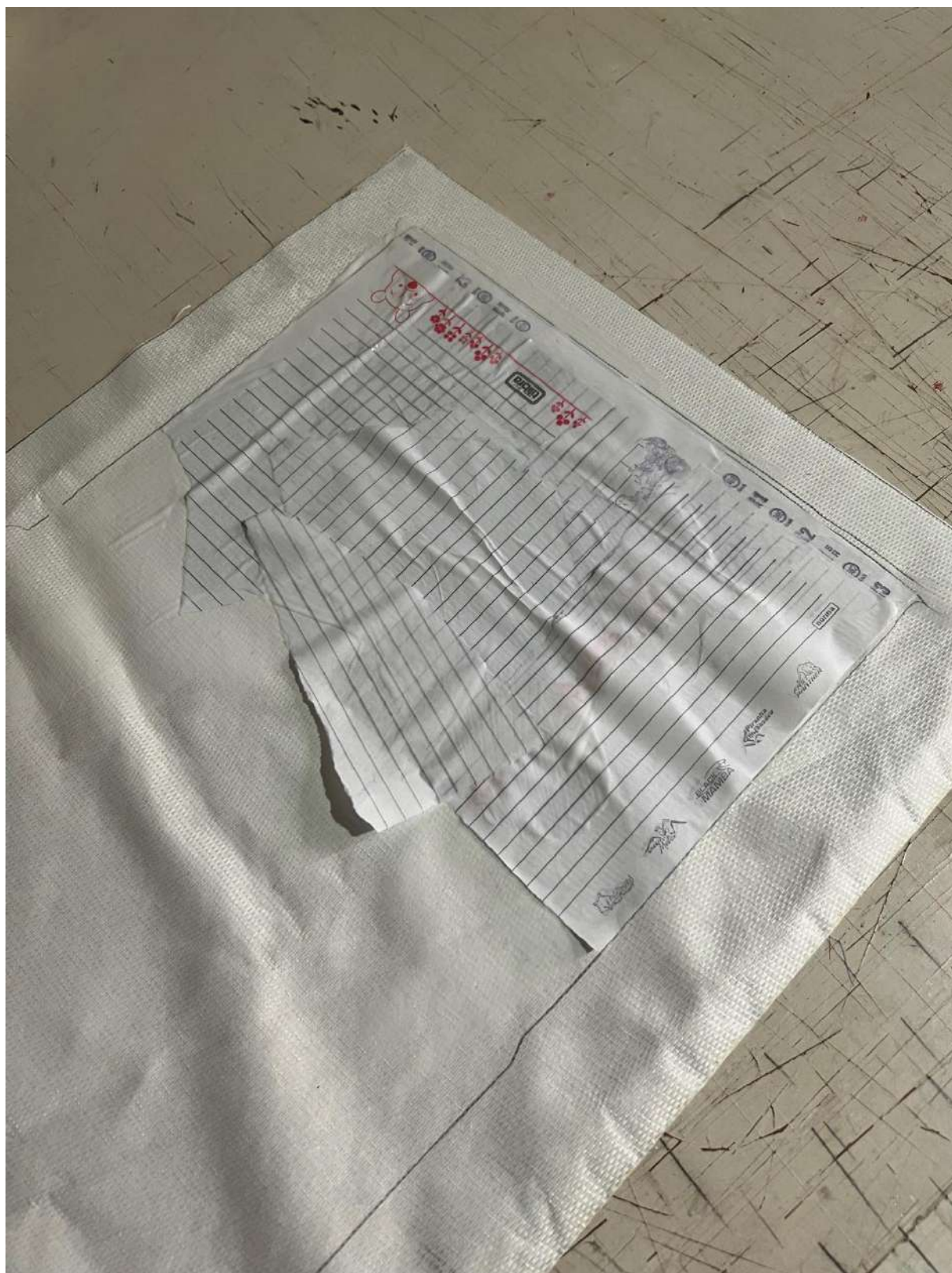


FIGURA 76. Erro da construção do corpo – revestimento com papel de caderno

Acervo pessoal

Data: 2025

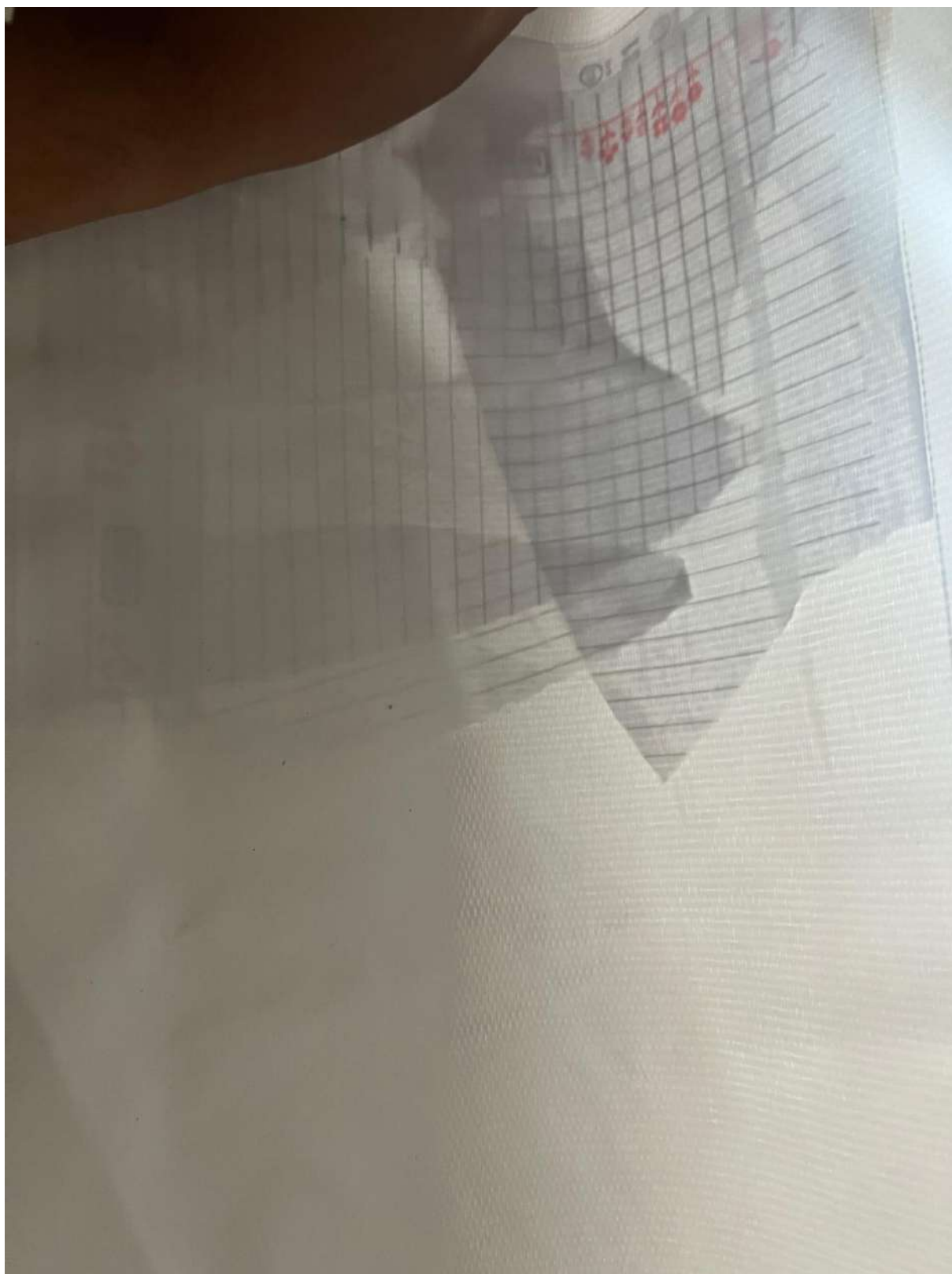


FIGURA 77. Transparência do bagun

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 78. Tentativa com papel branco

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 79. Tentativa com papel branco

Acervo pessoal

Data: 2025

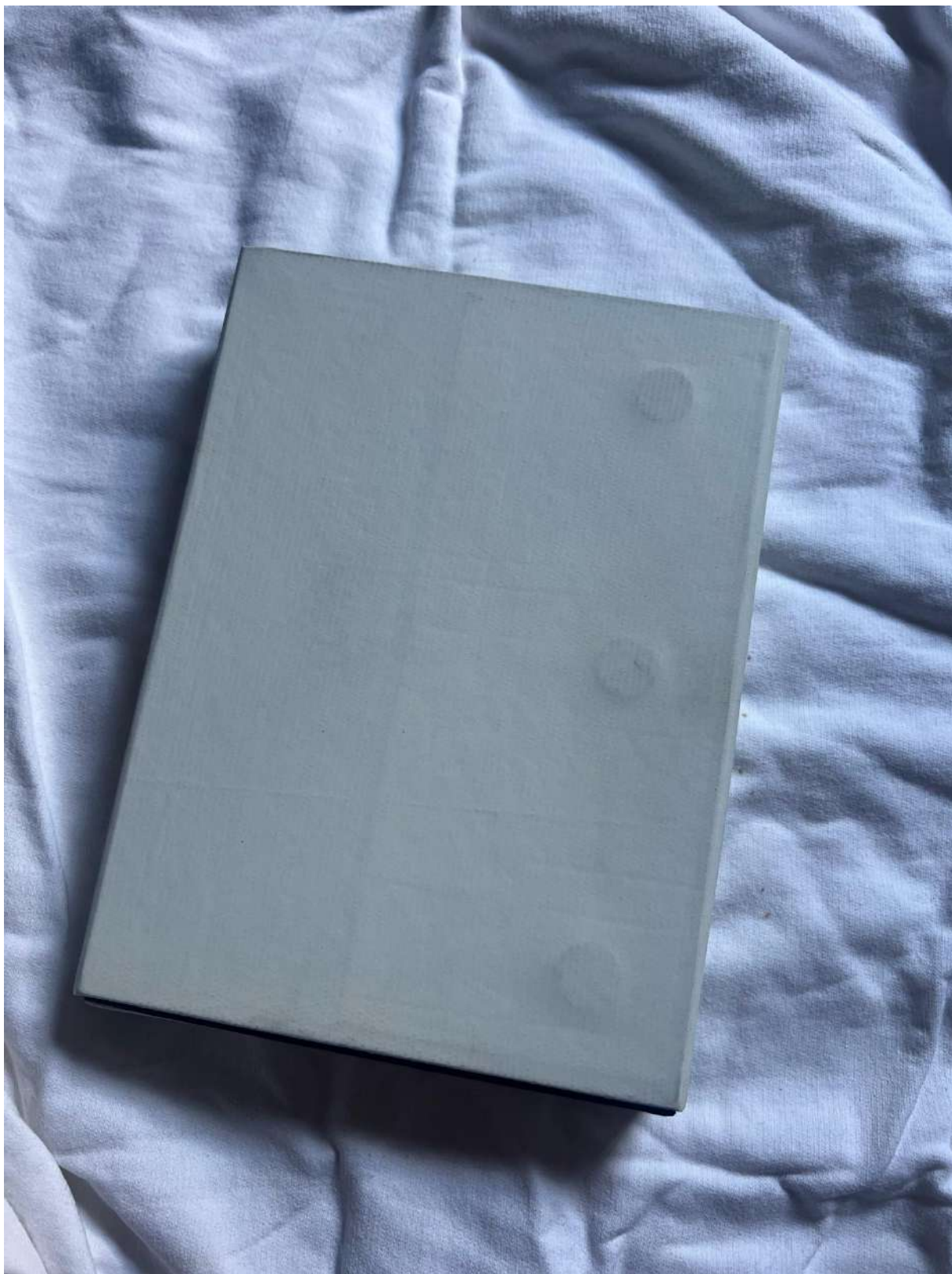


FIGURA 80. Problema solucionado

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 81 Livro aberto e com os acabamentos

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 82 Livro aberto

Acervo pessoal

Data: 2025

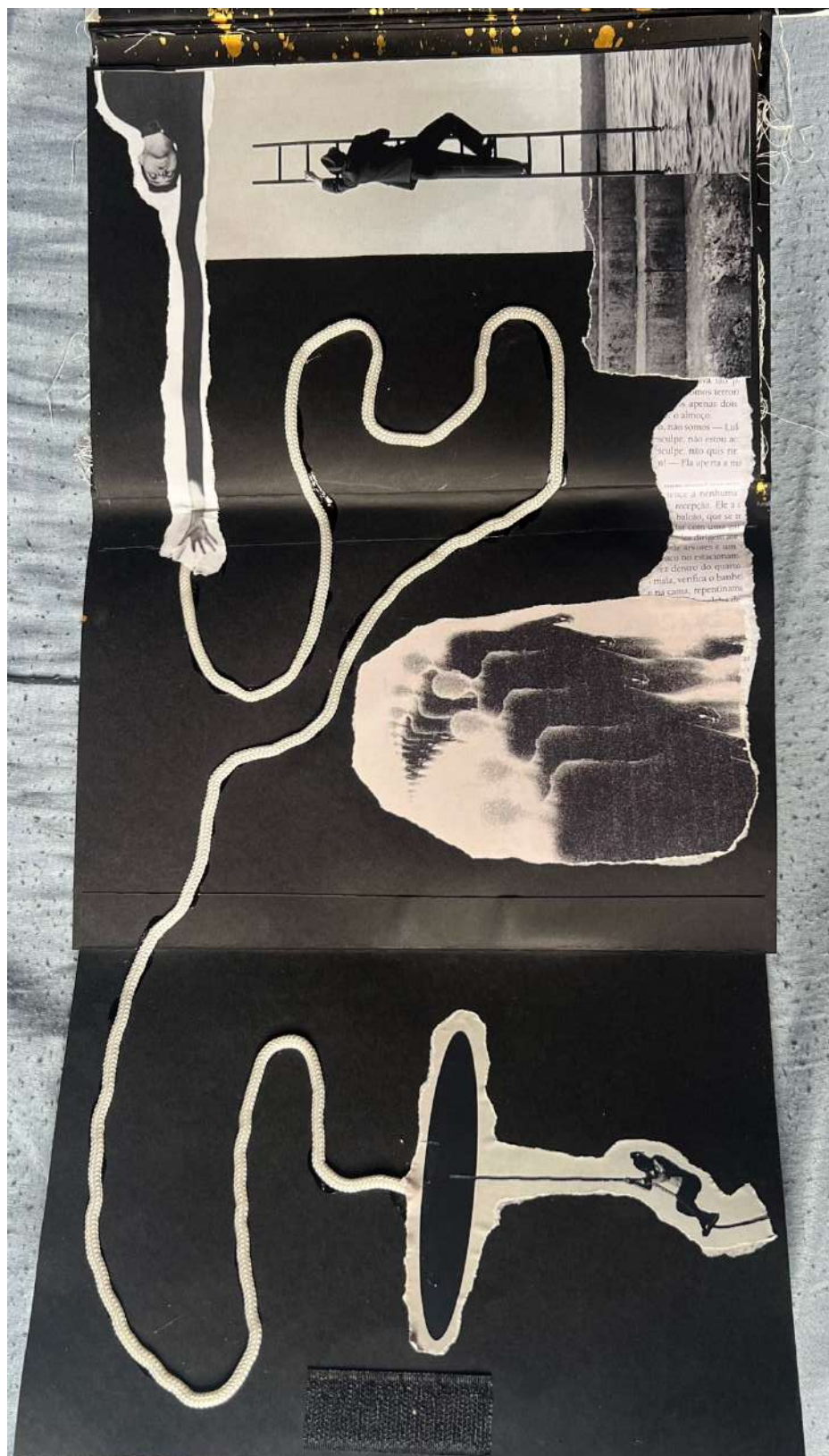


FIGURA 83 Página - Destino

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 84 Página - Morte

Acervo pessoal

Data: 2025

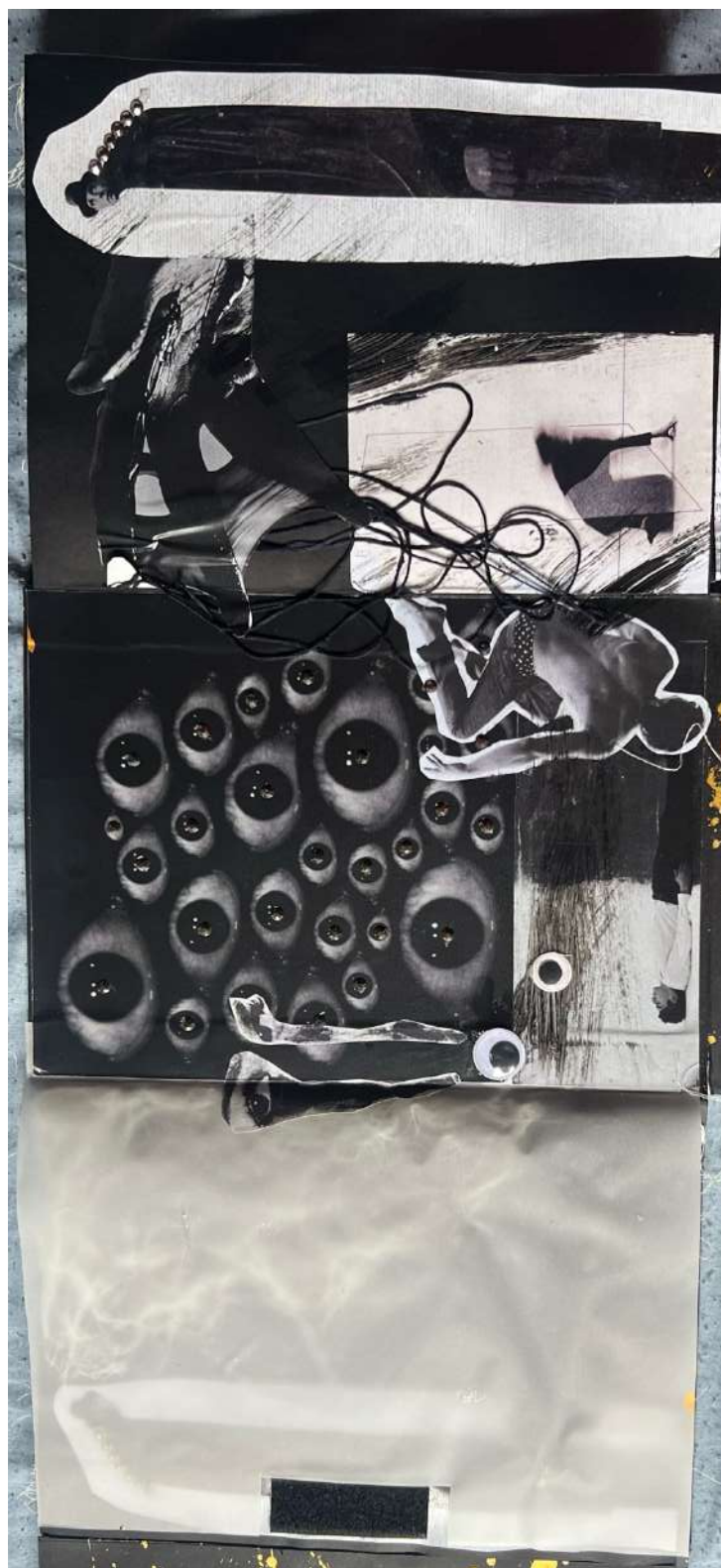


FIGURA 85 Página - Sonho

Acervo pessoal

Data: 2025

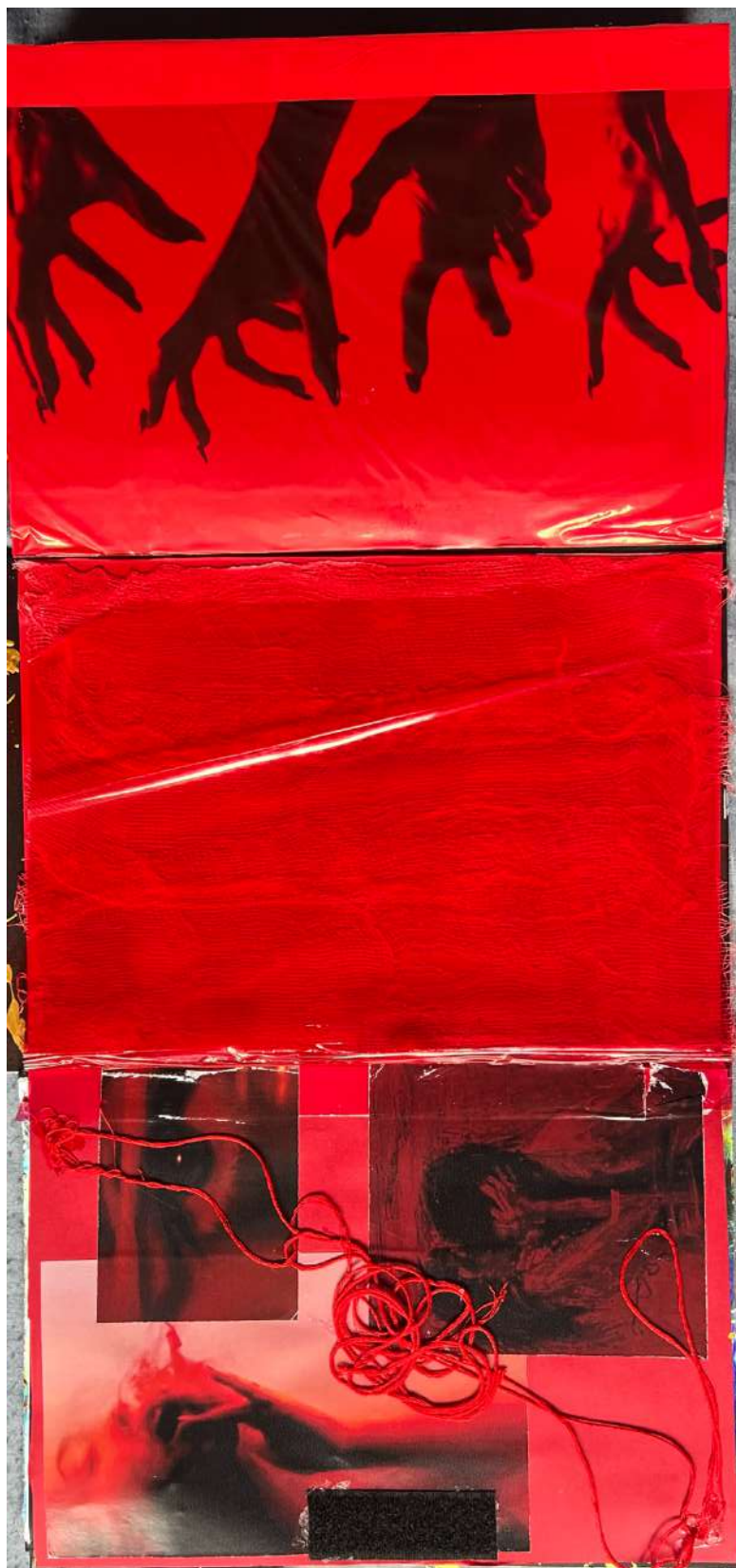


FIGURA 87 Página - Desejo

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 88 Página – Desespero

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 89 Página - Delirium

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 90 Fotografia do livro-objeto

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 91 Fotografia do livro-objeto

Acervo pessoal

Data: 2025



FIGURA 92 Fotografia do livro-objeto

Acervo pessoal

Data: 2025

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente projeto teórico-prático explorou a interseção entre o universo onírico, mitologia greco-romana, psicanálise e as artes, resultando na criação de uma coleção de moda agênero no estilo Streetwear. Por meio dessa abordagem, foi possível investigar como os sonhos, enquanto portais para o inconsciente, podem servir como fonte de inspiração artística e expressão criativa.

A coleção *DeSvaneios* propôs não apenas peças do vestuário, mas também um diálogo com elementos simbólicos, como as máscaras e o livro-objeto. A utilização de técnicas surrealistas, como *Frottage*, e referência a obras marcantes da literatura, como *Sandman*, reforçam a intenção de explorar o inconsciente de maneira visual e tangível.

Os desafios enfrentados ao longo do processo criativo, como a confecção dos looks e a produção dos elementos artísticos, contribuíram para a compreensão mais ampla dos métodos e possibilidades de expressão dentro da moda e das artes. A pesquisa também ressaltou a importância de explorar questões de gênero, na qual propõe uma moda mais inclusiva e desvinculada de categorias fixas, que amplia as possibilidades de comunicação por meio do vestuário.

Por fim, este trabalho pretende ser mais que uma coleção de moda; ele busca ser uma narrativa, uma reflexão e uma experiência estética que conecta as raízes do inconsciente aos valores contemporâneos. Ainda que seja impossível esgotar um tema tão vasto quanto os sonhos, a proposta abre caminhos para futuras pesquisas que unam moda, arte e psicanálise, e incentiva a contínua investigação do potencial expressivo e transformador das práticas criativas.

6 REFERÊNCIAS

AVILA, Camila Ferreira. **Nos braços de Morfeu: revisando Freud e a interpretação dos sonhos**, sem data. Disponível em: <https://www.apsicanalise.com/index.php/blog/121-artigos/448-nos-bracos-de-morfeu-revisitando-freud-e-a-interpretacao-dos-sonhos>
Acesso em: 11 de abril de 2024.

BLACKMAN, Cally. **100 anos de moda**. São Paulo: Publifolha, 2012.

BRADLEY, Fiona. **Surrealismo**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

BRAGA, João. **Reflexões sobre moda, vol.3**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2008.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

CADÔR, Amir Brito. **O livro de artista e a enciclopédia visual**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016.

FARTHING, Stephen. Surrealismo. In: FARTHING, Stephen **Tudo sobre arte**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011, capítulo: Surrealismo, p. 426-433

FOGG, Marnie. Moda e surrealismo. In: FOGG, Marnie. **Tudo sobre moda**. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, capítulo: Moda e Surrealismo, p. 262-263.

_____, Marnie. **Vestidos eternos**. São Paulo: Publifolha, 2015.

FOUCAULT, Michael. **Isto não é um cachimbo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1988.

FREUD, Sigmund. **Interpretação dos sonhos**. Rio de Janeiro: Imago Ed., 2001.

GAIMAN, Neil. **Sandman**: edição definitiva, Vol. 1, Vol. 2, Vol. 3, Vol. 4, Vol. 5. Barueri, São Paulo: Panini Comics, 2022.

GERARD, Max. **Dalí**. São Paulo: Edições Siciliano, 1987.

HALLER, Karen. **O pequeno livro das cores**: Como aplicar a psicologia das cores em sua vida. Editora Olhares, 2022.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: Como as cores afetam a emoção e a razão. Editora Gustavo Gili, 2012.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2016a.

_____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis, Rio de Janeiro: VOZES, 2016b.

JUSTEN, Djulia. 2012. 21f. ***Um Cão Andaluz como imagem do surrealismo e do inconsciente freudiano***. Pós-graduação em Literatura, Universidade Federal de Santa Catarina, 2012.

LEINER, Sheila. Existe uma fotografia surrealista? P. 613-622. In: J. Guinsburg e Sheila Leirner (org.). **O surrealismo**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

LIMA, Sergio. **A aventura surrealista tomo I e tomo II**. São Paulo, Campinas: Vozes: 2010.

MENEZES, M.; BECCARI, M. N. A Moda e a Teoria Queer: o unissex e o gênero neutro – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda, n. 32, p. 211–234, 2021. DOI: Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/1374> Acesso em: 14 ago. 2024.

NAZARIO, Luiz. O surrealismo no cinema. P. 569-612. In: J. Guinsburg e Sheila Leirner (org.). **O surrealismo**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

NEVES, Luiz Henrique Sisto. 2019. 142f. **Moda streetwear** – Identificação de propósitos através da comunicação entre marcas e consumidores. Monografia (Graduação em publicidade e propaganda) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2019.

OLIVEIRA, Ana Claudia. Surrealismo e a transversalidade do sentido nos modos de vida e de modas. P.655-704. In: J. Guinsburg e Sheila Leirner (org.). **O Surrealismo**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

OSTROWER, Fayga. Caminhos intuitivos e inspiração. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis, Vozes, 1987.

PINTO, Luiz Maria da Silva. **Diccionario da Língua Brasileira**. Ouro Preto: Tipografia pertencente ao autor. 1832.

POBRES criaturas. Direção: Yorgos Lanthimos. Produtores: Andrew Lowe, Ed Guiney, Emma Stone, Yorgos Lanthimos. Distribuidora: Searchlight Pictures, 2024. Prime Vídeo.

RIBEIRO, Sidarta. **O oráculo da noite: a história e a ciência o sonho**. São Paulo Companhia das Letras, 2019.

SANDMAN. Allan Heinberg, Neil Gaiman, David Goyer. Estados Unidos: DC Entertainment e Warner Bros. (Série). Transmissão original: 5 de agosto de 2022. Disponível em: Netflix. Acesso em: 06 de janeiro de 2024.

SILVA, Emerson Ferreira. Periferia: A moda StreetWear por meio do *upcycling*. Instituto Paraná Campus Avançado Goioerê, 2022. Disponível em: https://ifpr.edu.br/goioere/wp-content/uploads/sites/13/2022/12/Artigo-Final_Periferia_Upcycling.pdf.

SILVEIRA, Paulo Antônio. **A página violada**: da ternura à injúria na construção do livro de artista. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2001.

SOUZA, Leandra Keilla Ferreira Silva. Arquétipos Coletivos: Sandman e os outros Perpétuos. UESPI, 1ª edição, 1-11p. 2022. Disponível em: https://anais2ajornada.eca.usp.br/anais3asjornadas/artigo_080620151807382.pdf

TELES, Gilberto Mendonça. Manifesto do Surrealismo. In: TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda europeia e modernismo brasileiro**: apresentação dos principais poemas, manifestos vanguardistas. Petrópolis, Vozes, 1986, capítulo 7, p. 170-208.

TERÇA-NADA, Marcelo. Livro-objeto. Etcetera: revista eletrônica de arte e cultura, São Paulo, n.9, agosto 2002. Disponível em: <https://marcelonada.redezero.org/livro-objeto/> . Acesso em: 11 de agosto de 2024.

UM cão andaluz. Direção. Luis Buñuel. Produtores. Luiz Buñuel e Salvador Dalí. Distribuição: -, 1929. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9xBRqmtkens>. Acesso: 15 de agosto de 2024.