

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
LETÍCIA DIAS LOIOLA PERES

PARA ONDE VAMOS QUANDO DORMIMOS?

BELO HORIZONTE
2023/2

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
LETÍCIA DIAS LOIOLA PERES

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
LETÍCIA DIAS LOIOLAS PERES

PARA ONDE VAMOS QUANDO DORMIMOS?

Trabalho Experimental apresentado à Banca de
TCC - Trabalho de Conclusão de Curso do
curso de Design de Moda da Universidade
Federal de Minas Gerais.

Orientadora: Profa. Dra. Angélica Adverse

BELO HORIZONTE
2023/2

RESUMO

Cria-se um estudo da moda relacionada à arte, ao discutir a relação entre o realismo mágico e os sonhos. Propõe-se, então, uma coleção experimental com objetivo de conectar a moda, a literatura e a psicologia, com o desenvolvimento de tecnologias têxteis. Ademais, pontua-se os pontos em comum entre o realismo mágico e os sonhos, por meio do estudo de referências literárias, de Haruki Murakami, e científicas, de Freud e Jung.

Palavras chave:experimentação, moda, criação, realismo mágico, sonho

ABSTRACT

A study of fashion related to art is created, by discussing the relationship between magical realism and dreams. A collection is then proposed with the aim of connecting fashion, literature and psychology, with the development of textile technologies. Moreover, the common points between magical realism and dreams are pointed out, through the study of literary references, from Haruki Murakami, and scientific, from Freud and Jung.

Key-Words: experimentation, fashion, creation, magic realism, dream.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 . Fluxograma do processo de design para a criação de estilo em moda.....	7
Figura 2 . Painel do grupo O menino chamado Corvo.....	12
Figura 3. Painel do grupo A Profecia.....	13
Figura 4. Painel do grupo A Chuva de Peixe	15
Figura 5. Painel do grupo O Trauma e o Dom.....	16
Figura 6. Experimentações de atributo de estilo grupo O menino chamado Corvo.....	19
Figura 7. Desenhos em desenvolvimento grupo O menino chamado Corvo.....	20
Figura 8. Experimentações de atributo de estilo grupo A Profecia.....	22
Figura 9. Desenhos em desenvolvimento grupo A Profecia.....	24
Figura 10. Experimentações de atributo de estilo grupo A Chuva de Peixe.....	26
Figura 11. Desenhos em desenvolvimento grupo A Chuva de Peixe.....	26
Figura 12. Experimentações de atributo de estilo grupo O Trauma e o Dom.....	28
Figura 13. Desenhos em desenvolvimento grupo O Trauma e o Dom.....	29
Figura 14. Desenho da peça final.....	30
Figura 15. Fotos da peça final.....	31

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	7
2. DESENVOLVIMENTO DOS GRUPOS DE ESTILO (CONCEITO, CONTEXTO E TECNOLOGIA).....	10
2.1. ORIENTAÇÃO IMAGÉTICA PARA A COMPOSIÇÃO CONCEITUAL DA COLEÇÃO.....	10
2.2. A ESTRUTURA CONCEITUAL PARA O DESENVOLVIMENTO DA COLEÇÃO.....	17
2.3. ANÁLISE CRÍTICA SOBRE OS GRUPOS DE ESTILO.....	18
2.3.1. O MENINO CHAMADO CORVO.....	18
2.3.2. A PROFECIA.....	21
2.3.3. A CHUVA DE PEIXE.....	24
2.3.4. O TRAUMA E O DOM.....	27
3. DESENVOLVIMENTO DA PEÇA.....	29
3.1. TABELA DE MATERIAIS.....	31
3.2 TABELA DE AVIAMENTOS.....	34
4. FASHION FILM.....	36
REFERÊNCIAS.....	37

1. INTRODUÇÃO

O filósofo Jung (JUNG, 2021) dedicou-se a estudar sobre a psique humana e como um dos fundadores da psicologia analítica, acreditava que o sonho é o local em que se constrói o pensamento, chamava-o de fantasia do pensamento. Ele considerava o sonho o verdadeiro início da grande Verdade pessoal, assim como os artistas são o local do nascimento da cultura. Partindo desse ponto, encontramos algo em comum entre o realismo mágico e os sonhos.

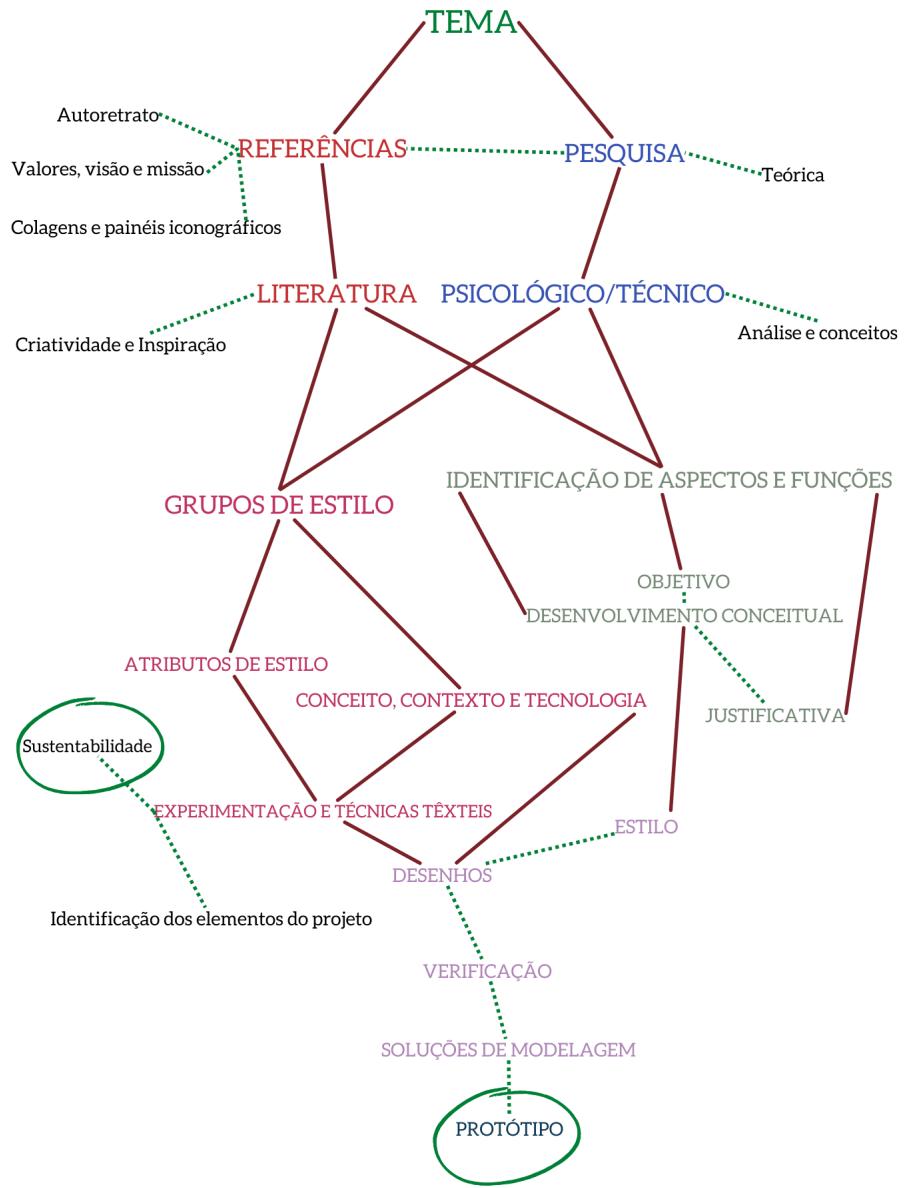
Realismo mágico é uma ficção profundamente enraizada na realidade. Nesse gênero, a realidade é descrita com tamanho detalhamento, de forma que os leitores não questionam os fatos sobrenaturais que, casualmente, adentram a narrativa. Quando sonhamos, seguimos também uma narrativa, ela se baseia em memórias para manifestar o inconsciente e o resultado nem sempre é natural ou faz sentido. O ponto central dessa experimentação é trabalhar esse contexto de não compromisso com a razão em que os sonhos se conectam com o realismo fantástico.

No também chamado realismo maravilhoso, os eventos ficcionais acontecem num mundo comum, introduzidos de maneira despreocupada. É essa característica da fantasia que ajuda a borrar a linha entre ficção e realidade. Os personagens não costumam se colocar no lugar de questionamento e, quando reagem, é de maneira emocional em relação aos acontecimentos. Mais um ponto que se conecta a narrativa que criamos em sonhos: o ambiente e eventos oníricos não tem sentido racional, mas não são questionados- ao menos enquanto se sonha.

Para apresentar tal conceito, seguirei a seguinte metodologia:

Figura 1. Fluxograma do processo de design para a criação de estilo em moda.

Metodologia- Constelação Matrioska



Fonte: Desenvolvido pela autora (2022)

A partir do fluxograma Constelação Matrioska que expressa o pensamento de design, o desenvolvimento do trabalho se inicia a partir do tema, que gera referências e pesquisas, que resultam em dois importantes pontos para o trabalho: a literatura e o científico- para cada um, gera-se uma referência principal: Kafka a beira-mar (2002) de Haruki Murakami e Sonhos (2021) de Jung, A interpretação dos Sonhos (2012) de Freud, respectivamente.

É por meio da pesquisa e cruzamento de dados dos dois tipos de referência que se constrói os quatro Grupos de Estilo. São eles: O menino chamado Corvo, A profecia, A chuva de peixes e

O trauma e o dom. O conceito, contexto e tecnologia são atrelados aos atributos de estilo para criar a experimentação das técnicas têxteis- como o *fabric slashing*, bordado, sobreposição e acabamento- que, mais tarde, resultam nos desenhos.

É também por meio desse cruzamento que identifica-se os aspectos e funções. Cria-se o objetivo, justificativa e desenvolvimento conceitual- este último que ajuda na criação do estilo durante os desenhos. Por fim, com desenhos e estilo definidos, parte-se para a verificação da adaptação do desenho para o vestuário e a criação das soluções de modelagem, a fim de gerar o protótipo.

A moda e a literatura são formas de linguagem com grande poder de comunicação e influência do contexto social e cultural. Assim como a moda, a literatura é usada como forma de expressão e também é influenciada pelo meio em que está inserida- tem-se como forte exemplo o *boom* do realismo mágico na América Latina nos anos 1960-70. Ambas têm a liberdade de se desprender do tempo e local e gerar sentimentos e reações ao público.

Ao descrever a roupa ou estilo de um personagem, a literatura usa do campo da moda para gerar a caracterização e profundidade, a aproximação dos dois campos, então, é digna de estudo. Sobre a relação da moda e literatura, como uma sendo a inspiração para a outra, na publicação Conexões entre a Literatura e a Moda, no 14º Colóquio de Moda, afirma-se:

A utilização de referências baseadas na literatura e em outras artes proporciona, não somente uma coleção inovadora, mas também uma produção mais sólida, já que está consolidada em elementos representativos da cultura e acaba dialogando com ela, deixando de ser apenas um item de consumo. Com isto, percebe-se que não é uma preocupação apenas estética, e sim de valor simbólico e cultural. (DEFILIPPO; REZENDE, 2018, p.4)

Além disso, a moda e a psicologia estão atreladas, seja como forma de exercer poder, impressões, metáforas ou influência. A moda está a todo momento no inconsciente (e consciente) da sociedade e muitos são os estudos que revelam a importância que uma área tem para a outra. Como exemplo desta relação pode-se destacar: Psicologia das Roupas de J.C. Flugel (1996), os textos de Georg Simmel (2008) Psicologia do Adorno e Psicologia da Coqueteria. Torna-se válido lembrar de Umberto Eco (2005) Moda é Comunicação, a Moda e seu papel social de Diane Crane (2009), O cérebro e a moda de Natália Anjos (2020) e O luxo eterno de Gilles Lipovetsky (2005).

Para a elaboração da pesquisa, utilizou-se como referência primária o livro Sonhos, de Jung (2021) e Interpretações de Sonhos de Freud (2012) como fontes de pesquisa técnica e científica. As referências secundárias advém da literatura, para tanto, foi escolhido Kafka a Beira mar (2002) de Haruki Murakami como referência literária e criativa fulcral. Pelo cruzamento destes referenciais e dos dados recolhidos no texto, emergem os pontos que fundamentam e orientam a criação conceitual da coleção. Além disso, as obras Caçando Carneiros (1982) e Sono (2015) de Murakami e As imagens do realismo mágico de Schollhammer (2004), auxiliam no entendimento geral do realismo mágico. Por fim, O homem e seus símbolos de Jung (1964) e Meditações sobre um Cavalinho de Pau de Gombrich (1963) são fontes para pesquisa sobre os símbolos e o inconsciente, inclusive atrelados a arte e moda no caso de Gombrich.

Este trabalho, então, tem como objetivo desenvolver a conexão entre a moda, a literatura e a psicologia, mantendo em mente que no passado, o inconsciente foi um tema importante para o Surrealismo na Arte, e que também influenciou diversas coleções. Procura-se abrir o campo de criação em moda para explorar as relações e limites entre a moda e a arte, gerando alternativas e discussões em relação ao *Wearable*, explorando o aspecto de fantasia nos sonhos e traduzindo-o para o vestível.

2. Desenvolvimento dos grupos de estilo (conceito, contexto e tecnologia)

2.1 Orientação imagética para a composição conceitual da coleção

Após o cruzamento de dados dos dois estilos de referência, literatura e teoria, há a construção dos Grupos de Estilo. Para direcionar o conceito, utiliza-se de características, acontecimentos e personagens marcantes da obra Kafka a beira-mar (2002), relacionando-as com as teorias de Jung e Freud a respeito do sonho. Dessa maneira, os painéis iconográficos foram construídos por meio do entendimento do que cada objeto de estudo escolhido transpassa na história. Além disso, demais plataformas visuais, como séries, pinturas e filmes, vêm como referências secundárias no painel iconográfico, possibilitando a construção dos atributos de estilo, shapes e cores.

O primeiro grupo é intitulado O menino chamado Corvo, inspirado no personagem de mesmo nome da obra Kafka a beira mar. Nela, O menino chamado Corvo é uma representação da psique adulta de Kafka, primeiro personagem principal. Carrega fortes opiniões sobre seus planos e traz segurança para Kafka ser criança, ele não é um ser físico, mas sim uma presença adulta que habita no inconsciente de Kafka e o cuida.

Para este grupo, então, com base nas interpretações geradas por meio de uma análise freudiana, as palavras chaves são: inconsciente, símbolo, relatividade, self, razão e ponto de vista. Nesse caso, essas têm o sentido de remeter ao verdadeiro significado por trás do sonho. Como referência visual, as pinturas de Salvador Dalí têm destaque por representarem o simbolismo e o inconsciente que deseja-se tratar aqui. As suas obras *Solitude* (1931) e *L'oeil Fleuri* (1944) retratam visualmente o mesmo sentimento que Murakami transpassa quando o menino chamado Corvo intervém na mente de Kafka.

Ademais, o espelho, para além de seu valor estético, é parte da construção imagética por meio de seu significado cinematográfico e teatral de autorreflexão e autoconhecimento, ponto de vista em relação ao self e o símbolo da representação. Mediante a esse conceito, o filme Cisne Negro (2011) é outra referência visual escolhida. Nele, a protagonista Nina, tem, durante todo o filme, uma relação de paralelo com o espelho: “O que se vê no filme dali em diante é a crescente sensação em Nina de que ela está perdendo sua identidade: a perda de sua consistência egóica é correlata à perda da consistência da imagem idealizada conferida pela mãe. O espelho que dava suporte à imagem idealizada e clean de Nina, começa a rachar” (MONTEIRO, 2011, p. 3-4)

Como referência estilística, tem-se a coleção Epiphany, 2021, de Marco Ribeiro, em que o designer brasileiro cria esculturas vestíveis por meio do fuxico. Nessa coleção, explora as formas, cores e nudez, gerando vestíveis orgânicos que são sustentáveis e vêm como fonte de referência de design. Além dela, o desfile da coleção spring 2017 de Walter Van Beirendonck tem valor inspiracional, com o uso de recortes e formas orgânicas. A partir de tais fontes, cria-se a paleta de cores baseada em tons lilás, azul e mostarda.

Figura 2. Painel do grupo O menino chamado Corvo



Fonte: Desenvolvido pela autora (2022)

O segundo grupo de estilo é A Profecia, inspirado no acontecimento que rege a vida do personagem Kafka. Na obra, ainda quando criança, ele recebe a profecia de seu pai que ao completar 15 anos- assim como Édipo- irá matar seu pai, dormir com sua mãe e sua irmã. É por causa do destino considerado inescapável por Kafka, que ele foge de casa e a trama do livro se inicia. Analisando a profecia e o peso que ela traz para o protagonista, chega-se às seguintes palavras chave: profundo, água, embutido, fuga, destino, realidade, medo.

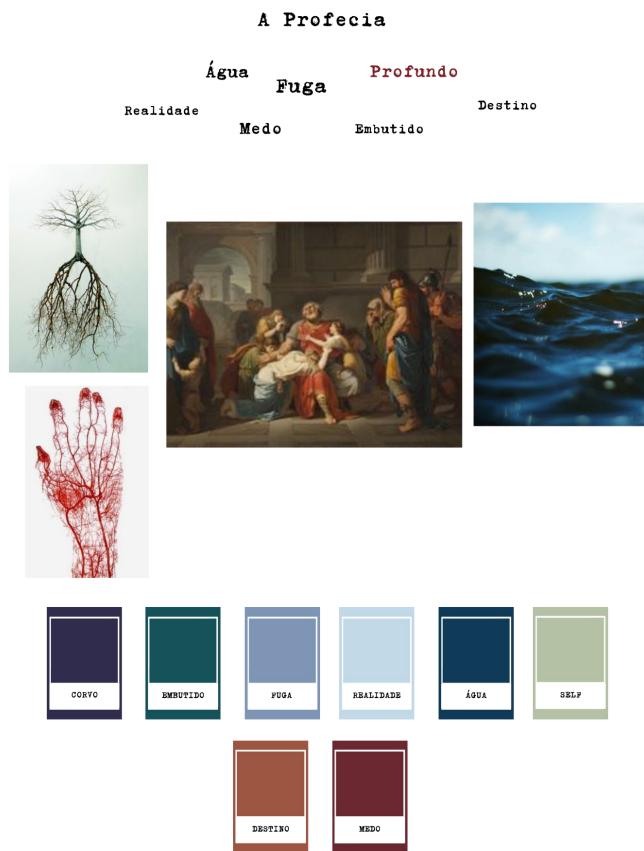
Várias vezes descrito por Kafka como “água turbulenta” e “mecanismo embutido”, por meio dos olhos de Freud e Jung, percebe-se a profecia como um ponto de repetição, conceito

psicológico em que inconscientemente acredita-se que a dura realidade está embutida, e não há fuga.

Como referência, tem-se o próprio mito grego de Édipo Rei, de Sófocles, que muito se relaciona com a profecia de Kafka e gera um estado de espírito que desafia as noções de tempo e livre arbítrio. Nesta, o rei Laio, pai de Édipo, ouve do oráculo de Delfos que o filho o mataria e dormiria com a própria mãe, e com a intenção de impedir que a profecia se realizasse, condena o filho, ainda bebê, à morte. Entretanto, o pastor de ovelhas encarregado de cometer o ato, imbuído por dó, poupa Édipo, que permanece sob os cuidados do rei Coríntio. Futuramente, ao receber a notícia de que tinha sido adotado, Édipo foge e não intencionalmente se encontra com rei Laio, pai biológico, cumprindo a primeira metade da profecia ao matá-lo. Ao chegar a sua cidade natal, é declarado o novo rei por ter sido o único a resolver o enigma proposto pela esfinge, e, por esse motivo, se casa com a própria mãe, a rainha, e cumpre por completo a profecia.

A imagem de raízes, em geral, é lembrete do sentimento de embutido e cravado que a profecia gera no personagem, como uma camada que se esconde por trás da superfície, constituindo a profundidade. A partir de tais fontes, cria-se a paleta de cores em tons azuis com toque bordô.

Figura 3. Painel do grupo A Profecia



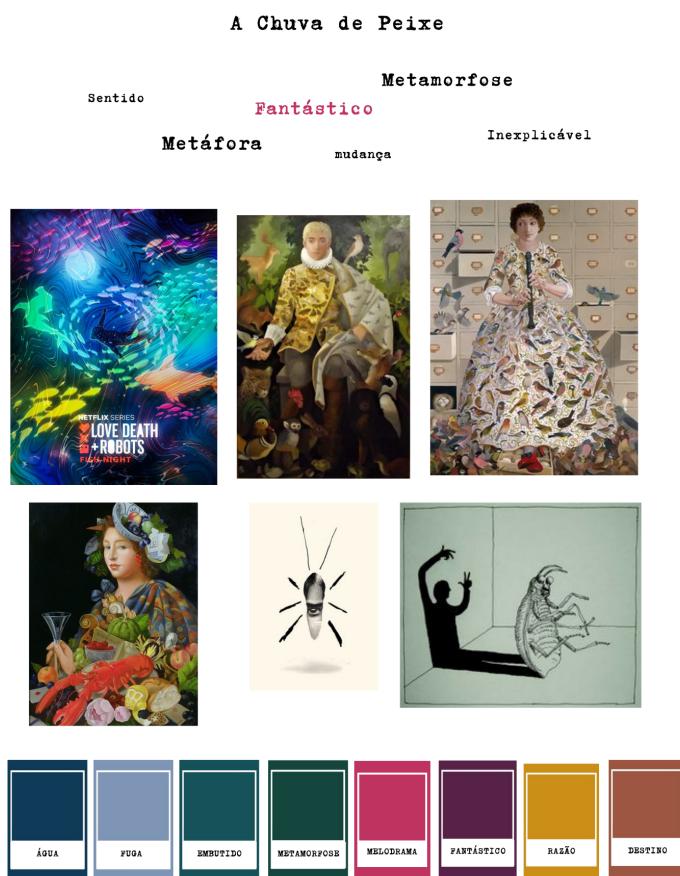
Fonte: Desenvolvido pela autora (2022)

Intitula-se o terceiro grupo A Chuva de Peixe. Advindo de tal acontecimento na história, esse grupo é uma homenagem ao fantástico. A chuva de peixe narrada na história é prevista por Nakata, um dos protagonistas, entretanto não causa incômodo nos personagens principais, mas é símbolo de reviravolta na história. É a representação do realismo mágico, da relação entre sonho e literatura discutido aqui. Por isso, as palavras chave são: fantástico, metamorfose, metáfora, inexplicável, mudança, sentido.

Como referências, usa-se *A metamorfose* (1915) de Franz Kafka, livro do gênero realismo mágico, em que o protagonista, em uma manhã, acorda no corpo de um inseto. O livro é como uma alegoria da relação, ou conflito, entre o ser e as imposições sociais, além de seu caráter, em geral, fantástico e dramático. Usa-se, também, das obras de Lizzie Riches: a artista explora o tema do realismo fantástico e cria pinturas de caráter mágico, com ênfase nos detalhes e uso de temas fitomorfos. Em análise do todo, fica clara a importância da natureza no tema fantástico, a botânica e metazoa são focos recorrentes.

Além desses, Fish Night, décimo segundo episódio da primeira temporada da série Love Death and Robots, é grande fonte de inspiração principalmente para a paleta de cores. No curta, dois vendedores se encontram presos no deserto e assim presenciam uma verdadeira ‘chuva’ de animais marinhos fantasmagóricos, como uma memória ancestral resgatada da terra que um dia foi mar. É por meio dele que constrói-se a paleta em tons de azul e verde, além de rosa, roxo e mostarda.

Figura 4. Painel do grupo A Chuva de Peixe



Fonte: Desenvolvido pela autora (2022)

Por último, o grupo de estilo O Trauma e o Dom é referência à vida de Nakata, personagem secundário de Kafka a beira mar (2002). Após um evento traumático, ele perde toda a sua memória, mas ganha habilidades sobrenaturais. Aqui, trata-se da dualidade e dos opostos. Por isso, as palavras chaves são: antítese, memória, vulnerabilidade, melodrama e dualidade.

Como referência visual, explora-se as máscaras gregas de teatro, símbolos da Comédia e Tragédia que recorrentemente aparecem atreladas. Ademais, o palhaço Pierrot, em estética e história, são fontes de inspiração. Ele é representação da dualidade: ao mesmo tempo que é um palhaço, sente profunda tristeza, tanta que transborda em sua feição. O seu comportamento ingênuo e ao mesmo tempo lunático, lembra o próprio Nakata, como uma prova de que, talvez, sejamos de fato a mistura de dois lados. Para a paleta de cores, extrai-se o azul e verde sóbrios, juntamente do bordô.

Figura 5. Painel do grupo O Trauma e o Dom



Fonte: Desenvolvido pela autora (2022)

2.2. A estrutura contextual para o desenvolvimento da coleção

Em relação ao público alvo, constitui-se uma persona que não se apega às estruturas binárias. As peças são um elogio aos que se consideram dissidentes do sistema gênero/sexo, elas não têm limitações em relação a gênero ou tipo de corpo. É direcionada ao público que procura por peças *Statements*, com o propósito de se sentir bem consigo mesmo ao traduzir para o exterior o que se tem no interior. A experiência que se pretende gerar é a de abordar a vida com olhar criativo e dramático, sem que as peças sejam fantasias, de estar num estado mental onírico em que o questionamento de “estou sonhando?” é recorrente.

Por mais que considerada, a praticidade não é sempre o foco, e por vezes, a escolha entre funcionalismo e aparência é discutida, optando-se pela aparência. Aqui, lembrando de Carrie Bradshaw, de *Sex and the City*, quando caminhou por todo Central Park em scarpins, ou quando Silvia Calderoni, de *Ouverture of Something that Never Ended*, faz yoga de macacão gucci rendado, a qualidade de vida está mais atrelada a estar presente no momento e valorizar os pequenos detalhes, do que procurar se adequar ao esperado, como usar ou não uma peça que, por exemplo, inclui arame ou mangas que arrastem no chão.

Quando se fala da situação de uso, o contexto é como se o usuário estivesse dentro de uma história de Murakami: “Os prédios começaram a me parecer cenário de filme, e as pessoas andando nas ruas, figuras recortadas em papelão. Céu sem nuvens, um apavorante olho sem pálpebras.” (MURAKAMI, 2014, p. 156). Ao assumir o lugar de protagonista de sua própria vivência, testemunhar peixes caindo do céu, ou ser abordado por um homem em pele de carneiro que te aconselha a continuar dançando, ou passar 31 dias sem dormir, são sempre possibilidades. Mas o usuário, armado com o vestuário, trata tais acontecimentos com simplicidade- nada pode ser mais mágico do que as pequenas coisas da vida.

Como inspiração e ambientação das peças, usa-se da campanha da Gucci, *Ouverture of Something that Never Ended* (2020). O ar idílico e onírico que a sequência de vídeos traz é característico do gênero do realismo mágico, assim como a trilha sonora e constante retratar do tilintar do salto batendo no chão, como num mundo em que a televisão pode falar diretamente com você.

Acordo, mas onde estou? Reflito. Não só reflito, como também me questiono em voz alta: — Onde estou? — No entanto, esta pergunta não tem nenhum sentido, pois sei exatamente qual é a resposta. Aqui é a minha vida. O cotidiano da minha existência. Algo subordinado à existência real denominada eu. Aqui é um lugar em que, tendo eu aprovado ou não certas ocorrências, fatos e circunstâncias, elas se tornaram parte de minha existência. (MURAKAMI, 2015, p. 8)

Peças voltadas para estilo festa, não necessariamente restringem quem as usa de ir, ou deixar de ir, à algum lugar. As peças são sobre se sentir bem, seja buscando os filhos na escola ou indo numa gala. O drama, estilo e impressões são inerentes ao local, mas diretamente atrelados à autoconfiança.

Ele se calou com uma expressão constrangida, ainda batendo com a ponta da esferográfica na palma da mão. Usava uma camisa nova, de cor azul-clara, e gravata preta, cabelos cuidadosamente penteados. Água-de-colônia e loção pós barba combinando. Eu vestia uma camiseta com estampa do Snoopy carregando uma prancha de surfe, jeans Levi's velho quase branco de tanto lavar e calçava um par de tênis cheio de barro. Aos olhos de qualquer um, ele pareceria mais sério que eu. (MURAKAMI, 2014, p. 56)

A relação usuário-peça é de poder, mas não de dominação. É preciso que os usuários sejam blasé aos olhos dos que não os compreendem, da mesma maneira que um protagonista de Murakami se sente. Aqui, o têxtil não é projetado para delinear um espaço em torno do corpo, mas para conectá-lo ao espaço que há ao redor, seja de maneira a se destacar ou fundir-se. As siluetas ora promovem relações de proximidade das linhas e volumes com o corpo e ora promovem distanciamento.

2.3 Análise Crítica sobre os Grupos de Estilo e Experimentações

2.3.1. O menino chamado Corvo

Tento transformar em palavras as vagas impressões que me ocorrem. Mas para isso preciso da ajuda do menino chamado Corvo. Ele sempre vem de algum lugar, expande suas asas e procura as palavras para mim. (MURAKAMI, 2002, p.111)

Em Kafka a beira mar (2002), O menino chamado Corvo é uma representação da psique adulta de Kafka. Ele é crítico de seus planos e representa segurança para Kafka ser criança, uma presença adulta que cuida e tira a pressão da “tempestade de areia” que ele sente em seu interior. Fica claro na obra que a maioria é descobrir e enfrentar essa tempestade, por isso o menino chamado Corvo é visto como uma presença mais velha, nota-se que ele passou por esse processo assustador e que nunca termina de verdade (MURAKAMI, 2002).

Ao se tratar dos sonhos, o menino chamado Corvo representa o inconsciente. É como os símbolos que se entranham no que está sendo vivenciado durante o sono. Para Freud, cada sonho possui seu conteúdo latente e conteúdo manifesto: o primeiro é o verdadeiro impulso que se pretende abordar no sonho, o inconsciente, o desejo, mas que é ofuscado pelos processos de condensação e deslocamento, e acaba por se tornar símbolos no conteúdo manifesto- que é o consciente, a imagem visual do sonho.

Trabalhando a ideia do inconsciente, do simbolismo por trás do que é passado no sonho, surge o conceito do recorte, como forma de demonstrar as camadas e o que está por trás. Tratando da vulnerabilidade, é quase como um processo de descamar ou cavar o verdadeiro sentido. Por isso, para esse grupo de estilo, cria-se uma técnica com recorte, sobreposição e manipulação têxtil.

Na experimentação, formas geométricas são cortadas da peça e cobertas, como numa espécie de viés aparente e grosseiro, por outro tecido, enquanto a pele fica à mostra. Outra alternativa, é o trabalho com a organza e arame: a organza é fechada em círculo e passada por dentro do arame, também em círculo, cobrindo-o diversas vezes- a impressão que fica é de um buraco cavado na segunda pele.

Figura 6. Experimentações de atributo de estilo grupo O menino chamado Corvo

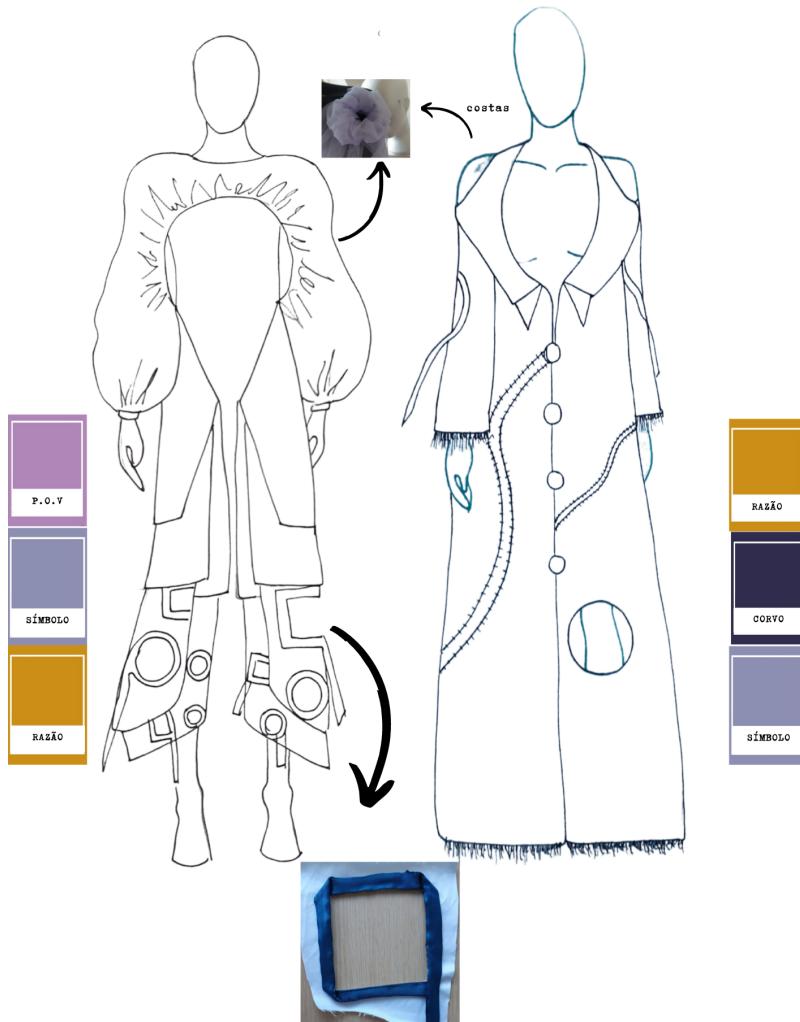
Experimentações de atributo de estilo- O menino chamado Corvo



Fonte: Desenvolvido pela autora (2022)

Figura 7. Desenhos em desenvolvimento grupo O menino chamado Corvo

Desenhos em desenvolvimento - O menino chamado Corvo



Fonte: Desenvolvido pela autora (2022)

2.3.2. A Profecia

E havia também a profecia. Ela era uma água escura sempre presente. A profecia é água escura e misteriosa, sempre presente. Normalmente, ela fica submersa em lugar desconhecido. Mas, quando o momento chegar, a água transbordará e, silenciosa, banhará em gelo cada uma de suas células, irá afogá-lo num turbilhão cruel que o fará ofegar. Você se agarra ao respiradouro existente no alto, próximo ao teto, e busca desesperado o puro ar externo. Mas o ar que lhe vem dali é seco e quente, queima a sua garganta. Água e sede, frio e calor: elementos que deviam se opor juntam-se então para atacá-lo simultaneamente. Tanto espaço neste vasto mundo, mas você não encontra — e bastava apenas um, bem pequeno — nenhum capaz de acomodá-lo. E, quando ansiar por uma voz, ali encontrará apenas o silêncio. Não obstante, quando buscar o silêncio, ali encontrará a voz da profecia sussurrando sem parar. E pode ser que um dia essa voz aperte algo semelhante a um interruptor misterioso, oculto nalgum lugar dentro de sua cabeça. (MURAKAMI, 2002, p. 17)

Ainda quando criança, Kafka ouve de seu pai que ao completar 15 anos irá matar seu pai, dormir com sua mãe e sua irmã. Para ele, a profecia é a causa de toda a trama; se aceita como um verdadeiro monstro, é tomado por repulsa, mas vê a maldição como destino inescapável.

Desenvolve-se o conceito de embutido, profundo e fuga, que se trata quando se aborda o tema. A aparência de entranhas que as camadas criam, como se houvesse vida por trás, ou como se houvesse a tentativa de conter debaixo da superfície o que está escondido. Usa-se da metáfora de Kafka da profecia como água escura ou tempestade, para chegar na mistura dos azuis, causando, mais uma vez, a impressão de camada e aludindo ao sombrio.

A técnica do recorte de camadas de tecido, *Fabric Slashing* advém da tradição artesanal inglesa e consiste em sobrepor retalhos de tecido e linha entre dois pedaços do tecido principal; costurar e, após, recortar. Diversos formatos e padrões podem ser criados no momento da costura e composição da sobreposição. Foi essa técnica que inspirou a manipulação têxtil da Gota.

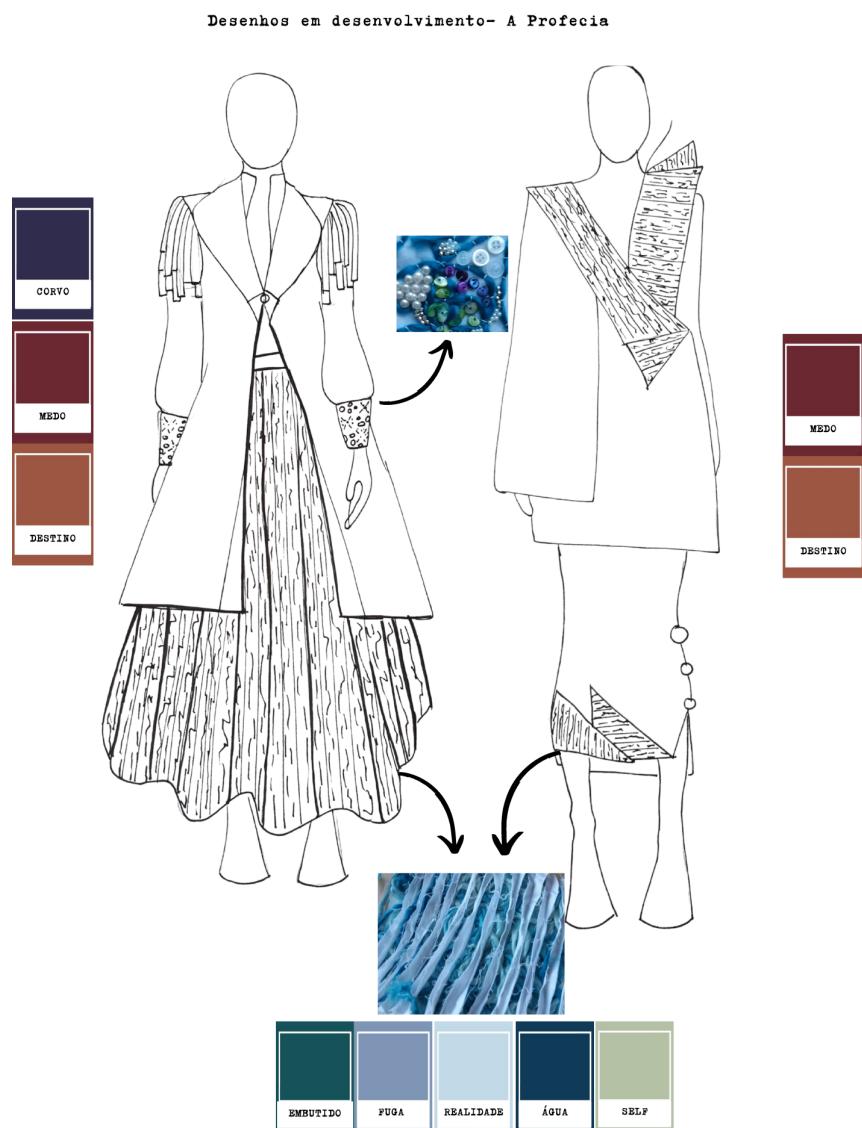
Na prática, dois formatos de gota são recortados de tecido base (americano cru ou sarja acetinada). Na primeira gota, sobrepõem-se os fios boreal. Por testes, foi possível chegar a conclusão que o encaixe horizontal ou vertical dos fios não gera um padrão final satisfatório, por isso, após os protótipos, os fios são posicionados de maneira orgânica e mais circular. Cobre-se os fios e a primeira gota com a outra gota, que tem desenhado padrões de costura em semicírculo. Após alfinetar uma gota na outra, costura-se por cima dos padrões. Para finalizar, é preciso recortar entre cada semicírculo, revelando os fios por dentro. Trazendo acabamento, pequenas gotas de pedraria foram acrescentadas. Para que a aplicação na peça final fosse possível, as gotas foram costuradas a um feltro, que foi aplicado à roupa.

Figura 8. Experimentações de atributo de estilo grupo A Profecia



Fonte: Desenvolvido pela autora (2022)

Figura 9. Desenhos em desenvolvimento grupo A Profecia



Fonte: Desenvolvido pela autora (2022)

2.3.3. A Chuva de Peixe

No dia seguinte, o jovem policial empalideceu a olhos vistos no momento em que realmente viu chover sardinhas e cavalinhos naquela área do bairro de Nakano. Cerca de 2 mil peixes desabaram das nuvens. A maioria se espalhou ao atingir o solo, mas alguns continuavam vivos e saltitavam sobre o asfalto da zona comercial. Visivelmente frescos, os peixes ainda cheiravam a mar. Bateram com estrépito em pedestres, carros e telhados, mas por sorte não feriram ninguém com gravidade porque aparentemente caíram de uma altura não muito grande. O choque psicológico

das pessoas atingidas pareceu mais intenso que o físico. Afinal, peixes em grande quantidade tinham caído do céu como granizo. O acontecimento tinha um caráter verdadeiramente apocalíptico. (MURAKAMI, 2002, p. 169)

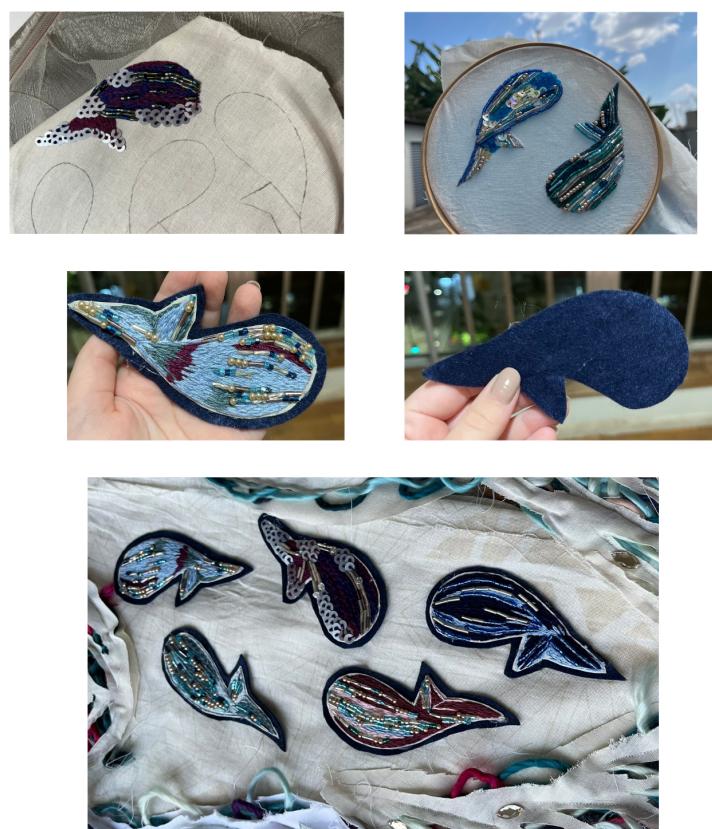
No texto, a chuva de peixes cumpre o propósito do gênero realismo mágico ao trazer para a narrativa o fantástico entrelaçado à realidade. Nakata, no dia anterior, prevê tal acontecimento, mas não o menciona depois. Kafka ouve o acontecimento, mas também não se abala.

A Chuva de Peixes vem com um caráter fantástico. Como o conteúdo latente dos sonhos, já discutido anteriormente. É a representação do realismo mágico no trabalho, afinal é o que torna fantástico, ou com cara de sonho, a narrativa enraizada na realidade. É a representação do consciente, por isso, trata-se também de metáfora. Assim como nos sonhos, em que o conteúdo visual é tido como metáfora para o que se quer dizer.

Como vê, uma série de acontecimentos estranhos e inexplicáveis vêm ocorrendo uns após outros. Pode ser que não haja nenhuma relação entre eles. Talvez sejam simples coincidências. Mas me incomodam. Tem alguma coisa estranha no ar. — Quem sabe são metáforas também — digo. — Pode ser. Mas que tipo de metáfora seriam sardinhas, cavalinhos e sanguessugas caindo do céu? Calamo-nos por instantes. E então, tento transformar em palavras certas coisas que há muito tenho na mente. (MURAKAMI, 2002, p. 200)

A fantasia, aqui, é representada pelo bordado, usa-se de pedrarias, miçangas e botões no bordado, gerando o aspecto fantástico e de sonho da vestimenta. Na prática, foram traçados no americano diferentes padrões, em dimensão e sentido, de peixes. As linhas de bordado nos tons selecionados para o grupo de estilo e miçangas diversas criam padrões aleatórios e espontâneos, garantindo que cada bordado tenha o seu próprio DNA. Para finalizar, usa-se termolina ao redor do bordado, que permite o recorte da aplicação sem que o tecido desfie. Após, o bordado é colado, com cola de tecido, no feltro, para que seja possível a aplicação na roupa final.

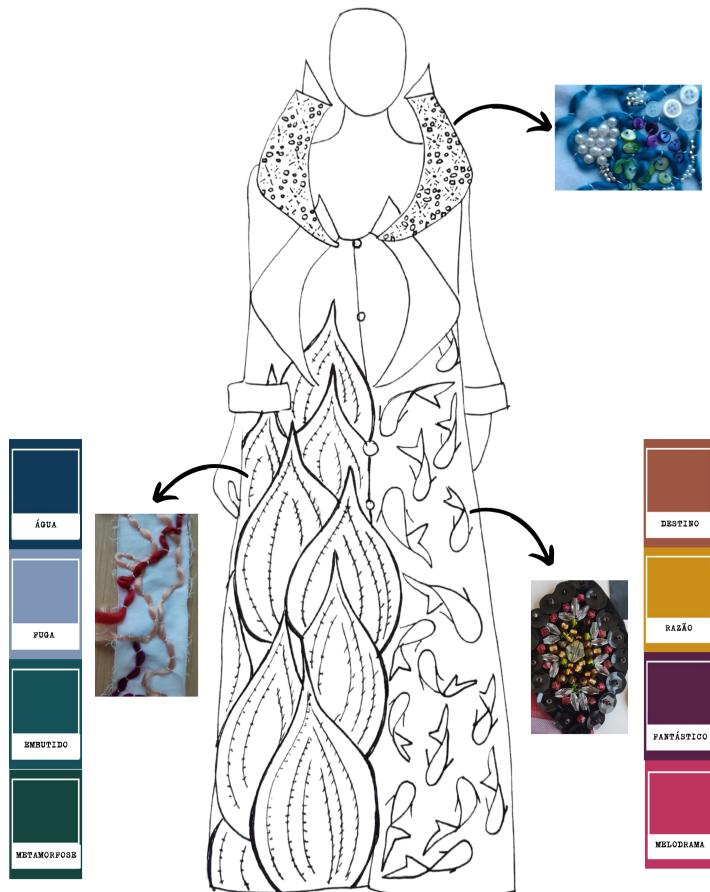
Figura 10. Experimentações de atributo de estilo grupo A Chuva de Peixe



Fonte: Desenvolvido pela autora (2023)

Figura 11. Desenhos em desenvolvimento grupo A Chuva de Peixe

Desenhos em desenvolvimento- A Chuva de Peixe



Fonte: Desenvolvido pela autora (2022)

2.3.4. O Trauma e o Dom

Escute. Você disse que sofreu um acidente na infância e que, depois disso, ficou com a cabeça fraca. Foi isso o que você disse, não foi? — Isso. Foi exatamente isso que Nakata disse. Ele sofreu o acidente quando tinha 9 anos de idade. — Que tipo de acidente? — Pois... Nakata não consegue se lembrar do acidente de jeito nenhum. Segundo contam, Nakata teve uma doença de causa ignorada que o deixou febril e inconsciente durante três semanas. Ficou na cama de um hospital tomando uma coisa chamada so-ro in-tra-ve-no-so. E quando finalmente recuperou a consciência, Nakata tinha esquecido completamente tudo que aconteceu antes. Não reconheceu nem o pai, nem a mãe, não sabia mais ler, fazer contas, não sabia como era a casa dele, tinha se esquecido de tudo, tudo, até do próprio nome. A cabeça ficou totalmente vazia, como uma banheira depois que tiram a tampinha do ralo. Mas antes do acidente, contam que Nakata era um menino brilhante, um geniozinho. Ele caiu desmaiado certo dia e, quando acordou, tinha a cabeça fraca. A mãe dele, que já morreu há muito tempo, vivia chorando por causa disso. A cabeça fraca de Nakata fez a mãe dele chorar. O pai não chorava, só vivia nervoso. — Mas, em troca, Nakata se tornou capaz de falar com gatos. — Exatamente. — Ahn! — Além de tudo, Nakata é muito saudável, nunca fica doente. Não tem cáries, nem usa óculos. (MURAKAMI, 2002, p. 58)

Nakata passa por um trauma causado por gás tóxico em sua infância e perde toda a sua memória, mas é recompensado com um dom de falar com gatos e uma saúde excepcional. Durante a narrativa, há possíveis interpretações das consequências do acidente- a mais provável é a ausência de uma forte ligação entre a alma e corpo de Nakata, que se comunica na terceira pessoa. Nakata não se recorda do trauma, mas sente as suas consequências todos os dias, sendo essas boas ou ruins. Discute-se a antítese, seja essa da realidade-fantasia, acordado-sonhando, trauma-dom, dor-conquista. A dualidade e o melodrama.

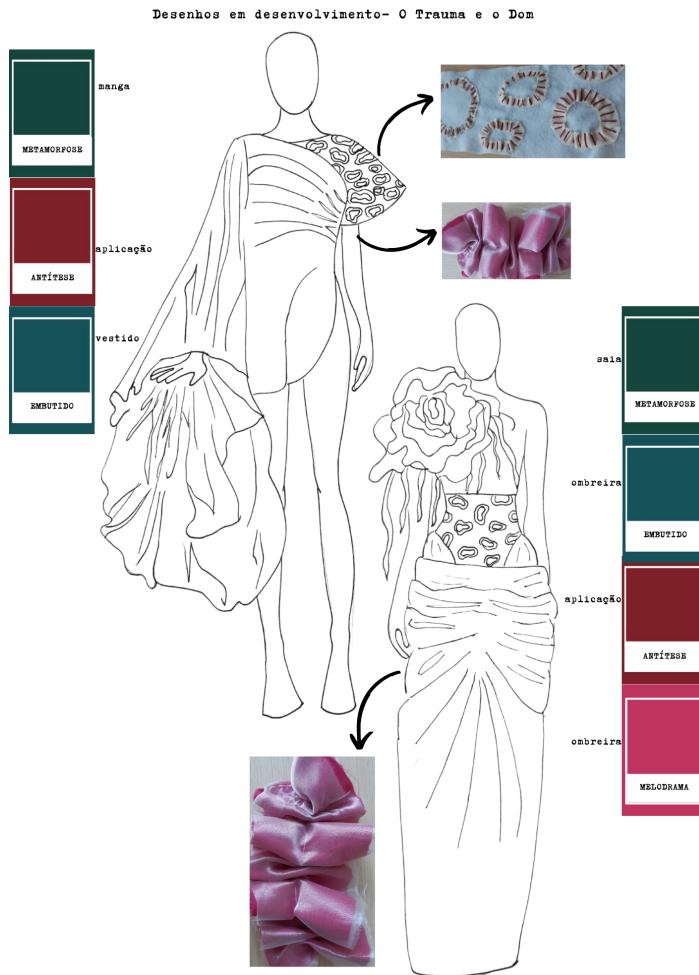
Como manipulação têxtil, é por meio do uso de retalhos de americano cru que seriam descartados, que surge a técnica de aplicar os retalhos, em forma de círculo, na peça. Após intervenção no tecido por tingimento, é por meio do bordado ou costura com linha aparente, que cria-se a impressão de pontos médicos. A aplicação mistura dois tecidos, mas as linhas, para aludir a antítese.

Figura 12. Experimentações de atributo de estilo grupo O Trauma e o Dom



Fonte: Desenvolvido pela autora (2022)

Figura 13. Desenhos em desenvolvimento grupo O Trauma e o Dom



Fonte: Desenvolvido pela autora (2022)

3. Desenvolvimento da Peça

A peça final é o conjunto de elementos apresentados anteriormente: o casaco da base é inspirado no look do grupo A Chuva de Peixe, assim como os bordados aplicados na peça, que são experimentação desse grupo. As gotas vêm do grupo A Profecia, e o tecido estruturado e com sobreposição é em referência ao grupo O Trauma e o Dom.

Figura 14. Desenho da peça final



Fonte: Desenvolvido pela autora (2023)

Figura 15. Fotos da peça final



3.1 Tabela de Materiais



Fornecedor	Deccor Casa- Rua dos Goitacazes, 1175, Barro Preto
Nome do Tecido	Gobelem Cinza

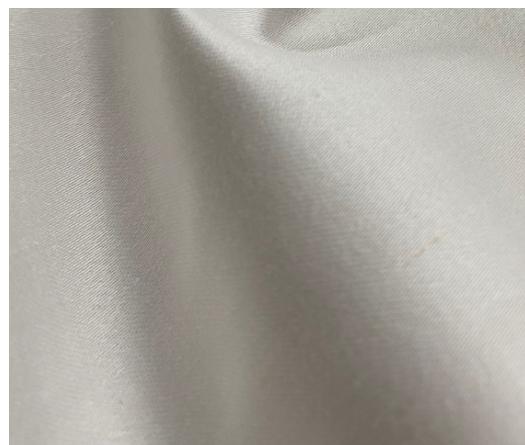
Composição	58% Poliéster 42%Algodão
Largura	1,40m
Valor do Metro	R\$130,00
Referência na coleção	Casaco A Chuva de Peixe



Fornecedor	Thatimalhas- Rua Araguari, 215, Barro Preto
Nome do Tecido	Feltro Azul Marinho
Composição	100% Poliéster
Largura	1,40m
Valor do Metro	R\$10,00
Referência na coleção	Reverso Bordado- A Chuva de Peixe



Fornecedor	Empório dos Tecidos- Rua dos Goitacazes, 1328, Barro Preto
Nome do Tecido	Americano Cru
Composição	100% Algodão
Largura	1,60m
Valor do Metro	R\$18,00
Referência na coleção	Bordado- A Chuva de Peixe



Fornecedor:	Empório dos Tecidos- R. Goitacazes, 1328, Barro Preto
--------------------	--

Nome do Tecido:	Sarja Acetinada
Composição:	97% Algodão 3% Elastano
Largura:	1,60m
Valor do Metro:	R\$15,90
Referência na coleção:	Gotas Casaco Chuva de Peixes

3.2 Tabela de Aviamentos



Descrição	Colchete de Gancho
Cor	Dourado
Tamanho	1,3 cm
Fornecedor	Armarinho Mosaico- Rua Araguari, 273, Barro Preto
Quantidade	3 unidades
Valor	R\$4,20
Referência na coleção	Fecho interior casaco A Chuva de Peixes



Descrição	Fio Boreal- Círculo
Cor	9568 e 9374
Tamanho	135m
Fornecedor	Armarinho Belo Horizonte- Avenida Augusto de Lima, 1224, Barro Preto
Quantidade	2 unidades
Valor	R\$24,12
Referência na coleção	Gotas do casaco A Chuva de Peixes



Descrição	Miçangas, pedrarias e linhas usadas nos bordados
Cor	Variadas
Fornecedor	Acervo da autora
Quantidade	Variadas
Referência na coleção	Bordados de peixe, gotas de pedraria e fios costas no casaco A Chuva de Peixes

4. Fashion Film

Para apresentar a peça final, usa-se de um curta-metragem, que coloca a peça como foco e define o cenário da experimentação. Com a intenção de reproduzir as fases do sono, o fashion film é gravado com uma lente de 20mm, em parceria com o Museu da Cadeira e o Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico de Minas Gerais, que servem como locação. Conta com uma iluminação natural e três bastões de led, é performado por movimentos orgânicos e leves, que remetem ao dramático e teatral, como referência ao Kafka à beira-mar.

A frase “Antes que me esqueça, você deve fechar os olhos. Caso contrário, você não verá nada”, citação direta de “Alice” de Jan Svankmajer abre o curta, como referência ao sonho e à história de Kafka. Efeitos como a lente olho de peixe, cortes rápidos e desfoque, são usados para transmitir o onírico e fazer referência ao cenário de um sonho.

Referências Bibliográficas

BUKERMAN, Oliver. Interview: Haruki Murakami. **The Guardian**, 11 de out. 2019. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/books/2018/oct/11/haruki-murakami-interview-killing-commendatore>> . Acesso em 2021.

DAL-BÓ, Isabella; SANTOS, Paula Franciele dos; PEDRUZZI, Tiago. **Conexões entre a literatura e a moda** 2018. Disponível em: <<http://publicacoes.ifc.edu.br/index.php/micti/article/view/1078/903>> Acesso em: 1 de fev. 2021.

DEFILIPPO, Juliana Gervaso; REZENDE, Bárbara de Carvalho Delmonte Cavaliere. Impressões e expressões: literatura e moda como comunicadores culturais. **Revista Prâksis**, Novo Hamburgo, v. 1, p. 51-65, jan./jun. 2017.

DW. A ditadura que se infiltrou nos sonhos dos alemães. **O Povo**, 24 de fev. 2019. Disponível em: <<https://www.opovo.com.br/vidaearte/2019/02/37050-a-ditadura-que-se-infiltrou-nos-sonhos-dos-alemaes.html>>. Acesso em: 2022.

EXPLICANDO, a mente. Criação de Adam Cole. Produção de Joe Posner e Claire Gordon. Estados Unidos: Netflix, 2019.

FRANÇA, Júnia Lessa. **Manual para normalização de publicações técnico-científicas** .10º ed. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2019.

FREUD, Sigmund. **A interpretação dos sonhos**. Porto Alegre: L&PM, 2012 vol. 1

GRUPO, Movimento de arte e da vanguarda - 1955 : Tóquio, Japão. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**, 2019. Disponível em:

<<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/evento622543/grupo-movimento-de-arte-e-da-vanguarda-1955-toquio-japao>>. Acesso em: 05 de fev. 2021

JUNG, C.G. **Sonhos**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2021.

KANDELL, Jonathan. Gabriel García Márquez, Conjurer of Literary Magic, Dies at 87. **The New York Times**, 17 de abril 2014. Disponível em <<https://www.nytimes.com/2014/04/18/books/gabriel-garcia-marquez-literary-pioneer-dies-at-87.html>> Acesso em 2022.

MURAKAMI, Haruki. “**Caçando carneiros**”. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2014.

_____. “**Dance, dance, dance**”. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015.

_____. “**Kafka à beira mar**”. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2002.

_____. “**Sono**”. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015

MONTEIRO, L. F. Cisne Negro: notas sobre o espelho. **Gente Nova Série**, p. Revista de Psicanálise, Bahia, 2011 vol. 7 . Disponível em <https://www.ebp.org.br/ba/agente/007/15/013_agente07_luiz_felipe_monteiro.pdf> Acesso em: 2022

RANNARD, Georgina. Covid-19: como a pandemia do coronavírus afeta nossos sonhos quando dormimos. **BBC News**, 27 de maio 2021. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-57241677>> Acesso em: 2022

SCHOLLHAMMER, K. E. **As imagens do realismo mágico**. Gragoatá, v. 9, 2004.