

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

LETÍCIA CAROLINA BOAVENTURA OLIVEIRA

UPCYCLING E CIANOTIPIA:

No desenvolvimento de peças inspiradas em figuras femininas do folclore brasileiro

Belo Horizonte

2024

Letícia Carolina Boaventura Oliveira

UPCYLING E CIANOTIPIA:

No desenvolvimento de peças inspiradas em figuras femininas do folclore brasileiro

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Design de Moda da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para grau de bacharel em Design de Moda.

Orientadora: Profa. Dra. Soraya Aparecida Álvares Coppola

Belo Horizonte

2024

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todas mulheres presentes em minha vida, mulheres que me inspiram.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pela força, pelas oportunidades e principalmente pelas pessoas que colocou em minha vida.

A todos professores que fizeram parte da minha trajetória escolar e acadêmica. Em especial, à professora Dra. Soraya Coppola pela orientação, pela paciência, disponibilidade e apoio.

Agradeço à minha mãe, por ser minha maior incentivadora, por sempre apoiar minhas escolhas. À minha Tia Sônia e segunda mãe pelo amor e carinho. À minha avó Neném, por ter criado minha família, por tudo. A todos meus antepassados que partiram, em especial: tia Dalva. A todos meus tios e tias, a meu pai.

Às minhas amigas de longa data. Agradeço a elas por terem me acolhido, pela companhia, pela torcida e pela amizade sincera.

Às minhas primas que admiro e que me ajudaram de diferentes formas: Alessandra, Betinha, Gleice, Jéssica, Sibele e Fernanda e ao meu primo Rogerinho. Um agradecimento especial às pessoas maravilhosas que me ajudaram em trabalhos: à Jéssica pelas fotos e por tudo e as minhas modelos em trabalhos diversos: Giulia e Fernanda, que toparam participar de todos meus projetos, Raíssa e Raquel.

À Raquel, pela oportunidade de trabalho, pela ajuda e por todo conhecimento compartilhado.

Essencialmente, as caças às bruxas atestam a presença de uma horrível falha na natureza humana: o desejo de projetar o mal sobre os outros, de defini-los como excluídos e de então puni-los cruelmente

(Russel; Alexander)

RESUMO

O presente trabalho de Conclusão de Curso-TCC, trata-se de um Trabalho teórico-prático experimental. Um dos objetivos do trabalho é compreender formas de aplicar a cianotipia, técnica de fotografia artesanal, sobre peças de roupa e na indústria da moda por meio de testes e pesquisas de marcas que utilizam ou já utilizaram da cianotipia para desenvolver estampas. Além disso, objetiva-se, por meio da técnica, gerar peças inspiradas em figuras femininas do folclore brasileiro, difundir e valorizar as narrativas populares. Para isso a pesquisa parte de ideias gerais, como a figura da bruxa e suas representações para figuras específicas presentes no folclore brasileiro, sendo elas: Cuca, Matinta Pereira, Alamoá e Vitória-Régia. Quanto à materialidade, as peças foram produzidas considerando questões relativas à sustentabilidade, houve o uso de peças de segunda mão transformadas por meio do *upcycling*.

Palavras-chave: Criações Têxteis; Cianotipia; Upcycling; Folclore; Feminino; Lendas; Sustentabilidade.

ABSTRACT

This Final paper is a theoretical-practical experimental work. One of the objectives of the work is to understand ways of applying cyanotype, a handmade photography technique, to clothing and the fashion industry through tests and research of brands that use or have already used cyanotype to develop prints. In addition, the aim is to use the technique to generate pieces inspired by female figures from Brazilian folklore and to disseminate and value popular narratives. To achieve this, the research starts from general ideas, such as the figure of the witch and its representations of specific figures present in Brazilian folklore: Cuca, Matinta Pereira, Alamoia, and Vitória-Régia. Regarding materiality, the pieces were produced considering sustainability issues, using second-hand pieces transformed through upcycling.

Keywords: Textile Creations; Cyanotype; Upcycling; Folklore; Feminine; Legends; Sustainability.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fotografia Anna Atkins Alga (<i>Rhodymenia Polycarpa</i>).....	13
Figura 2 - Blueprint bomba centrífuga.....	13
Figura 3 - Colete transformado.....	19
Figura 4 - A bruxa má do oeste.....	25
Figura 5 - Figurino <i>Suspiria</i>.....	26
Figura 6-Cuca representações.....	28
Figura 7-Painel bruxas da noite: Cuca e Matinta Pereira.....	31
Figura 8-Painel as damas das águas: Alamoá e Vitoria Regia.....	32
Figura 9 - Coleção As bruxas da noite: Cuca e Matinta Pereira.....	33
Figura 10 - Coleção As damas das águas: Vitória-régia e Alamoá.....	33
Figura 11 - Croquis finais.....	34
Figura 12 - Objetos coletados.....	35
Figura 13 - Tecidos testados.....	36
Figura 14 - Viragem com café e chá.....	36
Figura 15: Protótipos têxteis.....	37
Figura 16-Look Matinta Pereira editorial.....	39
Figura 17-Look Matinta Pereira detalhes.....	39
Figura 18-Editorial look Cuca.....	40
Figura 19-Look Vitória-Régia detalhes.....	41
Figura 20-Look Vitória-Régia editorial.....	41
Figura 21-Look Alamoá corsets editorial.....	42
Figura 22-Look Alamoá editorial.....	43

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	9
2.	CIANOTIPIA E <i>UPCYCLING</i>.....	12
2.1.	CIANOTIPIA:.....	12
2.2.	CIANOTIPIA CUIDADOS:.....	14
2.3.	CIANOTIPIA TÊXTIL E VESTUÁRIO:.....	15
2.4.	SUSTENTABILIDADE E MODA:.....	17
2.5.	MANUTENÇÃO, CUIDADOS CIANOTIPIA:.....	20
3.	FEMININO NO FOLCLORE.....	21
3.1.	MITO:.....	21
3.2.	FOLCLORE E LITERATURA ORAL:.....	22
3.3.	AS BRUX (AS) DA NOITE:.....	23
3.3.1.	Bruxas representações:.....	25
3.3.2.	Bruxa no folclore brasileiro:.....	26
3.3.3.	Cuca:.....	27
3.3.4.	Matinta Pereira.....	28
3.4.	AS DAMAS DAS ÁGUAS:.....	29
3.4.1.	Alamoia:.....	30
3.4.2.	Vitória-Régia:.....	30
4.	DESENVOLVIMENTO PROJETO EXPERIMENTAL.....	31
4.1.	PESQUISA DE MATERIAL:.....	35
4.1.1.	Tecidos:.....	35
4.2.	PROTÓTIPOS TÊXTEIS:.....	37
4.3.	PROTÓTIPOS TRIDIMENSIONAIS:.....	38
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
	REFERÊNCIAS DE IMAGENS.....	46
	REFERÊNCIAS.....	47
	APÊNDICE A - MATERIAL GRÁFICO.....	49
	APÊNDICE B- CADERNO DE PROCESSOS.....	54

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho de Conclusão de Curso-TCC, trata-se de uma pesquisa teórico-prática experimental no qual por meio de manipulação têxtil e cianotipia, foram criadas estampas e uma coleção de peças baseadas em figuras femininas do folclore Brasileiro. Na pesquisa o objetivo é compreender como a cianotipia pode e vem sendo aplicada em objetos têxteis inseridos na indústria da moda, bem como testar diversas formas de aplicação da cianotipia sobre diferentes tecidos e peças.

Conforme Campos (2007, p.6) a cianotipia é um processo fotográfico artesanal e alternativo, pois todo processo é feito de forma manual, é controlado por um indivíduo e seu produto não está inserido em uma produção de imagem em larga escala. A imagem gerada pela técnica se forma pelo tratamento de químicos que aplicados sobre uma certa superfície e em contato com raios UV, formam uma imagem de coloração azul.

Vale ressaltar que a técnica pode ser aplicada em superfícies têxteis. Há algumas pequenas marcas que se concentram na produção de roupas com cianotipia; no geral, são marcas *slow fashion*. Em muitos casos a cianotipia é aplicada em peças de segunda mão. Acredita-se que ela não se insere em uma produção industrial em larga escala.

Assim, em consonância com a técnica e a forma como ela é aplicada na moda, no trabalho foram usadas peças de segunda mão transformadas por meio do *upcycling*. A escolha por trabalhar com a cianotipia com manipulação têxtil e *upcycling* revela um apreço pelo têxtil enquanto suporte, um saudosismo, uma fuga de tudo aquilo que é rápido e massificado. E um gosto particular pelo antigo, artesanal e por transformar e dar novos sentidos a objetos já existentes.

Além disso, como resultado de testes e pesquisas das técnicas supracitadas, foram geradas peças e estampas inspiradas no feminino no folclore brasileiro. As estampas geram identificação, diferenciação e marcam culturas, por exemplo, pressupõe-se que o xadrez, o Tartan, era utilizado como forma de identificar famílias ou clãs na sociedade escocesa durante o século XVIII, o xadrez ainda se tornou símbolo de rebeldia, marcou uma série de movimentos de contracultura como o movimento punk.

Dessa forma, acredita-se que por meio das estampas e peças baseadas em figuras folclóricas brasileiras é possível valorizar e difundir as manifestações da cultura popular, em

especial as narrativas tradicionais que constituem o patrimônio cultural imaterial do Brasil. E por meio da pesquisa, houve uma busca por compreender a importância das figuras femininas folclóricas, como as bruxas e suas representações em diferentes mídias ao longo da história.

Segundo *Câmara Cascudo* folclore é a “cultura Popular tornada normativa” (p.400, 1998). O folclore pode ser manifestado por danças, festas populares, lendas, mitos, dentre outros. O foco da pesquisa é nas narrativas tradicionais, isto é, nos mitos e lendas. As figuras presentes em lendas do folclore foram divididas em duas famílias sendo elas: As bruxas da noite: Cuca e Matinta Pereira e as Damas das águas: Vitória-Régia e Alamoia.

Configura como referencial teórico do trabalho obras de *Carl Jung e Joseph Campbell, em especial os livros: Os arquétipos e o inconsciente coletivo* (2002) e *o poder do mito* (1990). Livros que dissertam sobre os significados de mitos e arquétipos que podem ser associados a figura das bruxas e das sereias. Bem como, obras de *Câmara Cascudo*, historiador e importante folclorista Brasileiro: *Dicionário do folclore brasileiro* (1998), *literatura oral no Brasil* (2012) e *Geografia dos mitos brasileiros* (2012). Outros livros de referência são os livros: *100 lendas do folclore brasileiro* (2011) e *história da bruxaria* (2019).

Outro referencial teórico é o livro *sustainable fashion: past, present and future* (2015). O livro apresenta diversas peças antigas em que é possível observar processos de reaproveitamento de peças e tecidos. Por sua vez, o uso da técnica será orientado pelos livros *Cyanotype: historical and alternative photography* (2013) e *Blueprint to cyanotypes: exploring a historical alternative photographic process* (2006).

Convém ressaltar que há pesquisas sobre cianotipia enquanto técnica artística aplicada em diversas superfícies, inclusive sobre a superfície têxtil e no contexto do design, como no TCC: *Cianotipia técnica e produção em tecido* de Silva (2020) e na dissertação: *A cianotipia como linguagem vinculada ao design gráfico contemporâneo: o passado presente* (2023)

Anna Atkins que foi precursora no uso da cianotipia é uma importante referência de aplicação de objetos (plantas) para composição de estampas feitas por cianotipia. Por sua vez, Figurinos de filmes e séries e artistas foram utilizados como referência no processo criativo, dentre eles: *Suspiria* (2018) e *cidades invisíveis* (2021).

Como resultado da pesquisa de aplicação de técnicas, materiais e sobre o folclore foi construído um mostruário, a fim de catalogar o comportamento de diferentes tecidos utilizados como suporte. Além disso, foram desenvolvidos 4 *looks*, feitos por meio de

manipulação têxtil, cianotipia e *upcycling*. Cada peça baseada em uma figura folclórica específica.

As estampas foram aplicadas sobre uma parte determinada do produto. A imagem formada por cianotipia, foi produzida por meio de colagens virtuais e ou analógicas, com imagens de fotografias e ou figuras sobre domínio público, também foram usadas plantas e rendas (fotogramas). Uma vez que a cianotipia é um trabalho manual e não se enquadra na lógica de produção rápida e em larga escala, o público-alvo foram marcas artesanais e de *upcycling*. Houve o uso de peças de segunda mão previamente selecionadas e transformadas: camisas masculinas de tricoline e linho, calças jeans e ainda alguns tecidos de base e retalhos.

Trata-se, portanto, de uma pesquisa que parte de uma concepção específica: da possibilidade de aplicação da cianotipia na moda, em marcas que se enquadram em uma produção *slow fashion*. Assim, por meio de testes, de uma pesquisa bibliográfica e da prática de aplicação da técnica em roupas há uma busca por verificar tal possibilidade, bem como as melhores formas de aplicação da cianotipia, com segurança e visando uma produção mais sustentável. Para tanto foram pesquisadas e testadas melhores formas de manutenção das peças.

Ademais, além da pesquisa de materiais, foi realizada uma pesquisa teórica e imagética baseada no feminino no folclore. Em que foram pesquisados filmes, produções artísticas e imagens relacionadas a temática do trabalho.

2. CIANOTIPIA E *UPCYCLING*

2.1. CIANOTIPIA:

A cianotipia é uma técnica de impressão fotográfica que surgiu em 1842, desenvolvida pelo químico e astrônomo John Frederick William Herschel, que descobriu as propriedades fotossensíveis dos sais de ferro, especificamente do Ferrocianeto de Potássio e do citrato Férrico Amoniacal. Essas substâncias, aplicadas sobre uma determinada superfície e em contato com raios UV, formam uma imagem de coloração azul (azul da Prússia).

A técnica surgiu em um contexto marcado pela busca e invenção de diversas formas de captura de imagens, como a Antotipia (1840-1842), desenvolvida também por John Herschel. Segundo Fabbri, M. e Fabbri, G. “Algumas técnicas eram muito lentas, outras eram muito caras e algumas envolviam produtos químicos perigosos. Mas uma técnica era tão rápida, barata e segura que quase foi desconsiderada pela sua simplicidade, a cianotipia” (2006, p.7, tradução nossa).

Um dos primeiros e mais conhecido uso prático da cianotipia foi feito por Anna Atkins, botânica e fotógrafa inglesa, em 1843, por meio da técnica, desenvolveu o primeiro livro de fotografia da história e é considerada uma das primeiras mulheres fotógrafas. Os livros de sua autoria apresentam imagens de algas e plantas.

Conforme Fabbri M. e Fabbri G. (2006, p.7) inicialmente os tons de azul da cianotipia não eram muito populares. Dessa forma, a cianotipia foi amplamente utilizada na indústria como meio reprográfico, por exemplo, para cópia de desenhos técnicos e plantas arquitetônicas. Por esse motivo, a cianotipia também é chamada de *blueprint*. Segundo Baghim “curiosamente ao longo da história, a cianotipia foi mais aproveitada por suas propriedades gráficas do que fotográficas (2023, p.46)”.

Baghim (2023, p.36) destaca a possibilidade do uso do *blueprint*, técnica histórica, associada com técnicas contemporâneas, aplicadas ao design gráfico, o que também pode ser

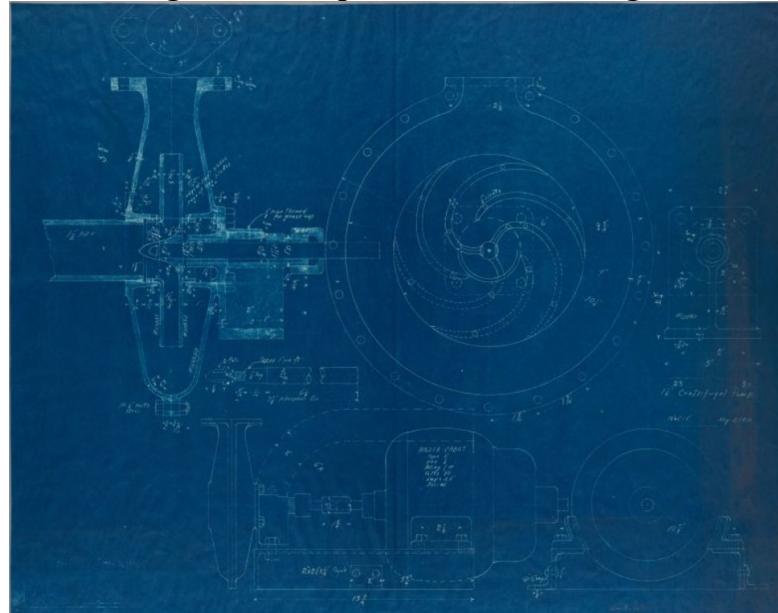
pensado no design de moda. A cianotipia, pode ser associada com diferentes técnicas de estamparia, no trabalho, por exemplo, foi combinada com a técnica do estêncil.

**Figura 1 - Fotografia Anna Atkins
Alga (*Rhodymenia Polycarpa*)**



Atkins, A. 1853,
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/286896>

Figura 2 - Blueprint bomba centrifuga



Fonte: Herreshoff Manufacturing Co., 1916,
<https://mitmuseum.mit.edu/collections/object/HH.5.01691.1?query=blueprint&page=8&resultIndex=88>

Para formação de imagens por cianotipia é necessário o uso de negativos fotográficos, desenhos e ou objetos que impeçam a passagem de luz. O uso de objetos que impedem a passagem de luz para formação de imagens sem uso de câmera produz fotogramas, segundo Fabbri M. e Fabbri G. (2006, p.21) diversos objetos podem ser usados, sendo os melhores aqueles que possuem formato interessante e ou semitransparência. Pode também ser usado no processo de formação de imagem negativos fotográficos, previamente preparados e impressos em um material transparente como um acetato.

A técnica pode ser aplicada em diferentes superfícies: papéis, madeira, têxteis, de fibras naturais, como o algodão e o linho. Embora o produto final resultante do processo de cianotipia esteja limitado à cor azul, há a possibilidade de múltiplos resultados: conforme o tempo de exposição aos raios UV; tonalizações ou viragens; uso de objetos distintos e interferências gráficas.

2.2. CIANOTIPIA CUIDADOS:

As soluções utilizadas no processo da cianotipia são chamadas de soluções A e B, de acordo Mrhar (2013, p.12) elas podem ser compradas em lojas de fotografia especializadas ou feitas em casa, um processo simples, mas que requer cuidados. Para o trabalho foram utilizadas soluções prontas, compradas em lojas de fotografia especializada. Por isso, houve uma limitação no projeto, não foi possível aplicar estampas sobre uma peça inteira, mas sim de forma localizada.

A cianotipia apresenta poucos riscos, pode ser utilizada até mesmo em escolas. Conforme Alvarez:

“Seguindo-se um enfoque CTS e preocupando-se com a química verde, é possível aplicar no Ensino Médio o processo da Cianotipia desde que use apenas os reagentes ferricianeto de potássio e citrato de ferro (III) amoniacial já que os mesmos são seguros de trabalhar e apresentam pouquíssimos riscos ao meio ambiente” (2018, p.49).

Entretanto Mrhar (2013, p.6) alerta que lidar com determinados produtos químicos oferece riscos, logo aqueles que desejem trabalhar com técnica de fotografia alternativa devem se responsabilizar por aprender sobre os perigos e métodos de seguranças.

Segundo Alvarez (2018, p.50) o ferricianeto de potássio apresenta riscos em caso de combustão e em contato com ácidos fortes pode liberar gases tóxicos, pode ainda causar irritação em contato com pele e olhos. Por sua vez, o citrato férreo amoniacal também pode oferecer riscos em caso de combustão e requer cuidados. Dessa forma, recomenda-se que os químicos sejam armazenados com cuidado e que EPI's sejam utilizados, isto é, luvas, jalecos e em determinados casos óculos e máscara.

Fabbri, Malin; e Fabbri, Gary (2006, p.54) ainda alertam sobre o armazenamento: as soluções devem ser devidamente identificadas e mantidas longe de alimentos e fora do alcance de crianças, em ambientes escuros e deve ser evitado o uso de recipientes de metal, que podem reagir com as soluções.

Vale ressaltar que existem fórmulas estabilizadoras, técnicas de aumento de contraste e técnicas de viragem em que são utilizados substâncias muito tóxicas, que podem oferecer risco à saúde e ao meio ambiente. Durante todo o processo do trabalho não foram utilizados substâncias tóxicas potencialmente nocivas ao meio ambiente.

2.3. CIANOTIPIA TÊXTIL E VESTUÁRIO:

A cianotipia pode ser aplicada em diversos suportes como: papel, madeira, vidro e tecido, cada suporte tem suas especificidades e devem ser estudados. O suporte usado no trabalho foi o tecido. Segundo Jones “saber o conteúdo das fibras de um tecido é essencial para estar cientes das maneiras apropriadas de manuseá-lo e mantê-lo e da sua adequação para os propósitos que você tem em mente.” (2007, p.122). Dessa forma, é importante compreender e diferenciar os tecidos sobre os quais irão as estampas, nesse sentido, foram testados tecidos de diferentes fibras: naturais, sintéticas e artificiais.

Os tecidos são formados por fibras que são as unidades básicas que por possuírem determinadas propriedades, tem a capacidade de serem transformadas em fios e

consequentemente em tecidos. Tais unidades básicas, podem ser de origem vegetal, animal, mineral ou ainda podem ser artificiais ou sintéticas.

As fibras de origem natural são subdivididas em fibras orgânicas e inorgânicas. As fibras inorgânicas são provenientes de minerais. Já as fibras orgânicas podem ser de origem vegetal (celulósicas) ou animal (proteicas). As de origem vegetal, podem ser provenientes de sementes, do caule ou de folhas de seres no reino vegetal. O algodão e o linho são fibras de origem vegetal.

As fibras de origem animal podem vir dos pelos ou da secreção de seres do reino animália. As fibras de lã podem se originar de diferentes famílias e espécies como ovelhas e cabras. As fibras de origem animal também podem ser provenientes da secreção de certos animais, a seda, por exemplo, é produzida pelo bicho da seda.

Segundo Pezzolo, “durante muito tempo, somente as fibras naturais [...] foram usadas na tecelagem, até que a necessidade de criar o que não havia na natureza motivou o surgimento das fibras químicas, produzidas em laboratório.” (2017, p. 18). As fibras químicas ou não naturais, são aquelas obtidas por meio de processos químicos, tais fibras podem ser subdivididas em fibras artificiais e fibras sintéticas.

Segundo Pezzolo (2017, p.119) fibras artificias são aquelas formadas pelo tratamento de materiais naturais, por sua vez as fibras sintéticas vem do petróleo, obtidas por meio da sintetização do polímero que irá compor a fibra. A viscose é uma fibra artificial obtida a partir da celulose. Já, alguns exemplos de fibras sintéticas são: O Nylon e o poliéster.

Os trabalhos que dissertam sobre a cianotipia informam que a técnica funciona em tecidos de fibra natural como o algodão e linho e que em tecidos sintéticos os comportamentos são incertos. No trabalho Foram testados diferentes tipos de tecidos: o tricoline, o brim, o jeans, o americano cru, o linho, a viscose, a juta e tecidos sintéticos.

Os tecidos são objetos planos, que podem ser trabalhados e formar objetos têxteis tridimensionais, como peças de roupas. A fotógrafa Heidi Kirkpatrick, segundo SILVA (2020, p.27) aplica a técnica fotográfica sobre superfícies têxteis tridimensionais como roupas e almofadas, além dela há ainda outras artistas que exploram o uso da cianotipia sobre o têxtil, como objeto artístico, o que pode ser um referencial na concepção de peças no contexto do design de moda.

Por sua vez, na indústria da moda há algumas pequenas marcas, que se concentram na produção de roupas com cianotipia, em suma são marcas pequenas, em alguns casos a cianotipia é aplicada em peças de segunda mão.

Embora exista diversas técnicas de estamparia como a serigrafia, a cianótica pode ser e é explorada na estampa de roupas na indústria da moda. Baghim compara a cianotipia e a serigrafia e revela a pouca exploração da técnica do *blueprint*:

“ao levar em consideração as diferenças marcantes do que se pode alcançar com um e outro método, isso pode significar que a cianotipia não tem sido explorada a fundo pelos projetistas, tendo suas aplicações muito restritas a uma espécie de senso comum do modo de se apropriar de um meio gráfico não convencional” (2023, p.68).

No trabalho além de testes de aplicação em tecidos, foi aplicado a cianotipia sobre objetos têxteis tridimensionais, peças feitas por meio de *upcycling*, visando uma produção mais sustentável.

2.4. SUSTENTABILIDADE E MODA:

Uso excessivo de água, poluição atmosférica, do solo e das águas e produção de resíduos têxteis, são alguns dos problemas gerados na cadeia de produção da moda. Frente ao cenário supracitado, os designers de moda devem se responsabilizar por pensar em práticas sustentáveis desde a fase de concepção de um produto.

Sustentabilidade é “um sistema ecológico que é feito para manter a balança.[...].” (GORDON; HILL; 2015, p.16, tradução nossa). Segundo Gordon e Hill (2015) a ideia de sustentabilidade e moda, pode ser vista como paradoxal, uma vez que a moda é guiada por um ciclo de mudança de estilo, assim, pensar moda e sustentabilidade é um desafio complexo.

No trabalho foi usado peças de segunda mão e retalhos transformados, dando um novo sentido a produtos já existentes, com objetivo de mitigar o impacto gerado pelo descarte de produtos, resíduos têxteis, tal prática é denominada de *upcycling*.

O livro Sustainable fashion: Past, present and future apresenta vislumbres de que as soluções para mudanças na moda, no que se refere à sustentabilidade, podem estar em boas práticas do passado. Uso de roupas de segunda mão e reaproveitamento de peças, podem ser observadas em peças do século XVIII, embora não possa ser chamado de *upcycling*:

“mas é importante lembrar que as roupas de segunda mão antes do final do século XX e início do século XXI eram compradas e refeitas principalmente para fins económicos ou estéticos – e por vezes ambos. Upcycling, entretanto, é usado para descrever roupas que foram refeitas por razões ecológicas.” (GORDON, HILL, 2015, p.17-20.)

Olhar para as peças reaproveitadas para fins econômicos ou pela valorização do tecido pode auxiliar na produção de peças na atualidade.

“O exame de roupas refeitas também destaca uma desenvoltura e habilidade que estão praticamente perdidas na indústria da moda contemporânea. Em muitos aspectos, estas peças de vestuário funcionaram como os primeiros modelos de sustentabilidade” (GORDON; HILL, 2015, p.3)

O livro supracitado apresenta um panorama do uso de roupas de segunda mão e recicladas dos séculos XVIII até o século XXI. Uma das peças mencionadas é um colete masculino do século XVIII que foi transformado em um colete feminino. Uma prática interessante mencionada no livro é o uso do avesso de um tecido voltado para fora, a fim de prolongar o uso da peça, “Roupas feitas de tecidos revertíveis - incluindo lã, sedas simples e damascos - podiam ser desmontadas, viradas e costuradas novamente se o material ficasse manchado” (GORCON; HILL, 2015; p.9)

Figura 3 - Colete transformado



GORDON, J.HILL,C; 1950, p.5

Segundo Gordon e Hill (2015), no século XX, em tempos de guerra, houve a necessidade de que as peças fossem cuidadas, preservadas e reaproveitadas, surgiram várias publicações sobre como reparar e manter peças que contribuem para o recente *upcycling*. Martin Margiela e Lamine Kouyaté, são apontados como precursores do uso de *upcycling*, quando o termo ainda não era empregado.

Além do *upcycling*, conforme Malichenko (2017, p.53 apud Salcedo 2014), há diversas ações que auxiliam em uma produção mais sustentável, práticas como pensar formas de facilitar a necessidade de conserto de peças e aumentar durabilidade, peças modificáveis, peças multifuncionais ou reversíveis. Aspectos que foram pensados durante a concepção das peças do trabalho.

2.5. MANUTENÇÃO, CUIDADOS CIANOTIPIA:

Pensar nas manutenções e cuidados nas estampas feitas por cianotipia também é uma prática necessária, relacionada à sustentabilidade. Segundo Jones “cuidados inadequados geram desperdício e trocas que custam caro na indústria.” (2007, p.122). Existe um código internacional de etiquetagem e as informações de cuidado nas roupas são obrigatórias. Dessa forma, é necessário que as marcas que lancem roupas por cianotipia se atentem aos cuidados, aos avisos nas etiquetas.

Foi realizada uma pesquisa nos sites de marcas que vendem peças com estampas feitas por cianotipia. Há algumas pequenas marcas online focadas na aplicação de cianotipia sobre roupas como: *RusticAterierTR* (*Etsy*), *Zoozartstudio* e *terraprints*. Há ainda outras pequenas marcas e artesãos que aplicam sobre peças de segunda mão e vendem seus produtos no *Etsy*¹, e marcas que lançaram coleções estampadas pela técnica.

No geral, as marcas com foco na produção de roupas com cianotipia, apresentam os cuidados necessários para manutenção das imagens em seus sites como: evitar lavar em demasia, lavar prioritariamente a mão, virar a peça do lado avesso no processo de lavagem, lavar em água fria, usar sabões, detergentes sem fosfatos, sem sódio e água sanitária, secar ao ar livre ou em baixa temperatura evitando exposição ao sol, passar do avesso em baixas temperaturas. Uma das marcas envia uma amostra de tecido com cianotipia para testar detergentes. Em caso de embranquecimento da imagem, algumas marcas ainda indicam lavar com peróxido de hidrogênio para voltar aos tons originais.

Os cuidados estão em consonância com os estudos realizados a respeito do processo, segundo Alvarez a “imagem formada é estável, mas pode ser degradada por algo alcalino” (2018, p.27), o que pode ser desejável ou não.

1 Plataforma de vendas online na qual é comercializado produtos artesanais e vintage.

3. FEMININO NO FOLCLORE

3.1. MITO:

Para compreender a importância do mito, bem como sua função para Jung e Campbell é necessário apresentar alguns conceitos presentes em suas obras como: o inconsciente coletivo e arquétipo.

Para Jung (2002, p.15-54) além do inconsciente pessoal, há o inconsciente coletivo, mais profundo, comum aos homens, herdado.

Por sua vez, Os arquétipos são os conteúdos do inconsciente coletivo, chamados também de tipos arcaicos, primordiais. Há diversos arquétipos como: Anima, criança, materno, entre outros. Os mitos e contos de fadas para Jung (2002) são uma forma de expressão dos arquétipos, para ele os mitos surgem de imagens provindas da alma:

“a alma contém todas as imagens das quais surgiram os mitos, e que nosso inconsciente é um sujeito atuante e padecente, cujo drama o homem primitivo encontra analogicamente em todos os fenômenos grandes e pequenos da natureza” (JUNG, 2002, p.18)

Para Campbell “Os mitos estão tão intimamente ligados à cultura, a tempo e espaço, que, a menos que os mitos e as metáforas se mantenham vivos, por uma constante recriação através das artes, a vida simplesmente os abandona.” (1990, p.72). Acredita-se que o vestuário pode ser um veículo de disseminação e valorização dos mitos.

3.2. FOLCLORE E LITERATURA ORAL:

Em Literatura oral no Brasil, Cascudo (2009, p.13) indica que os elementos característicos do folclore são: Antiguidade; Persistência; Anonimato e Oralidade. O folclore pode ser manifestado por danças, festas populares, lendas, mitos, dentre outros.

O presente trabalho tem como foco a literatura oral, mais precisamente os mitos e lendas do folclore. Alguns tipos de literatura oral são os: contos, adivinhações, frases feitas, provérbios, cantigas e lendas.

Os mitos brasileiros “vem de três fontes essenciais: — Portugal, Indígena e África. A colocação é proposital e na ordem da influência” (CASCUDO, 2012, p.47). Cascudo (2012, p.49-52) aponta que no que se refere aos mitos de origem indígena a maior contribuição está no povo Tupi-guarani, por questões sociais e de localização geográfica. Além disso, uma das características dos mitos brasileiros é o caráter móvel, a Iara, por exemplo, não está fixa em um rio ou território particular. Percebe-se que por meio do estudo da literatura oral é possível compreender a constituição do povo brasileiro.

Cascudo apresenta a diferença entre mito e lenda, a lenda para ele é:

“elemento maravilhoso ou sobrenatural, transmitido e conservado no espaço-tempo [...], muito confundido com o mito, dele se distancia pela função e confronto. O mito pode ser um sistema de lendas, gravitando ao redor de um tema central, com área mais ampla e sem exigência de fixação no tempo e no espaço” (CASCUDO, 1998, p.511)

Segundo Cascudo (2012, p.25), muitas histórias conhecidas no Brasil são antigas, de caráter universal, com elementos importados, embora existam aquelas que são locais. Assim o trabalho busca partir de figuras e concepções gerais, isto é ideia de bruxa, para figuras específicas como a Cuca e Alamoia.

3.3. AS BRUX (AS) DA NOITE:

É importante delimitar o que é a bruxa, significado, história e representações ao longo da história do ocidente e especialmente no folclore e na cultura brasileira. A bruxa está relacionada com certos estereótipos, elementos: usa chapéu, vassoura, tem bola de cristal e caldeirão, habita floresta, é velha e mal-humorada. Bruxa é ainda uma forma ofensiva de chamar mulheres que fogem de determinado padrão estabelecido.

Vale ressaltar que a figura bruxa não é um simples ser ficcional, sem importância, bruxas existem: há a bruxaria neopagã crescente e no período que abrange a baixa Idade Media, o Renascimento e Reforma houve um contexto de tortura e morte de mulheres acusadas de praticar bruxaria, ainda hoje há casos de mulheres torturadas e mortas acusadas de bruxaria.

Conforme Russell e Alexander (2019, p.47) há diversas definições, distinções entre os termos feitiçaria e bruxaria, para Russell e Alexander a feitiçaria é a baixa magia praticada em todo o mundo, já o termo bruxaria é empregado para referir a bruxaria diabólica europeia, influenciada pela cultura clássica greco-romana e pelo oriente próximo.

As características, motivos da bruxa europeia estão presentes em diversos povos. De acordo com Russel e Alexander (2019, p. 12). As ideias mais aceitas, mas que não explicam o fenômeno em sua totalidade, são: a ideia de intercâmbio cultural e a existência de um arquétipo presente no inconsistente coletivo.

O significado da bruxa como símbolo varia na história, mas existe uma representação, antiga e arquetípica:

“uma força natural elementar detentora de enormes e inesperados poderes contra os quais uma pessoa normal é incapaz de se preparar ou defender, uma força não necessariamente maléfica, mas tão alheia e remota ao mundo dos homens que constitui uma ameaça à ordem social, ética e até física do cosmo.[...]. Essa bruxa não é uma simples feiticeira, nem uma demonólatra, nem uma pagã. É uma presença hostil oriunda de um outro mundo.” (Russell; Alexander, 2019, p.62).

O arquétipo materno é expresso em diversos símbolos como: a deusa, mãe de Deus, igreja, universidade, a floresta, dentre outros. Conforme Jung (2002, p.92) tais símbolos podem ter sentidos positivos e negativos, para ele a bruxa representa um símbolo nefasto associado ao arquétipo materno. “Símbolos nefastos são bruxa, dragão (ou qualquer animal devorador e que se enrosca como um peixe grande ou uma serpente); o túmulo, o sarcófago, a profundidade da água, a morte, o pesadelo e o pavor infantil (tipo Empusa, Lilith, etc).” (JUNG, 2002, p.92)

A associação da prática da bruxaria com o feminino na Europa conforme Russel e Alexander (2019, p.88), se consolidou com os escolásticos, uma das razões para esta associação estaria relacionado a um sexismo, expresso na bula Malleus Maleficarum (o martelo das feiticeiras), publicada pelos inquisidores Heinrich Kramer e Jacob Sprenger:

“Em conclusão, todas essas coisas provem da concupiscência carnal que nelas é insaciável [...] não é de espantar que entre os infectados pela heresia das bruxas existam mais mulheres do que homens [...] E bendito seja o Altíssimo que até agora tem preservado o sexo masculino de tão grande flagelo!” (ECO, 20007, p.208, *apud* Sprenger e Kramer, 1486).

O fenômeno da caça às bruxas não ocorreu na alta Idade Média, mas sim no fim da Idade Média, no contexto do Renascimento e da Reforma. O medo, crença na bruxaria está associado a tempos de instabilidade, mas não só isso explica a perseguição das bruxas, há um de projeção. Russel e Alexander (2019, p. 144-151) traçam uma série de razões para as acusações de bruxaria que recaia especialmente sobre mulheres, dentre eles: a misógina presente no período amparada por uma longa tradição e uma questão presente no inconsciente masculino: uma ambivalência, por um lado uma idealização na mulher figurada no amor cortesão e por outro lado, uma sombra projetada: a bruxa.

3.3.1. Bruxas representações:

Conforme Russell e Alexander (2019, p.36) há uma longa tradição artística responsável por difundir a imagem estereotipada da bruxa, tradição que vai do século XIII a Goya, e posteriormente influencia personagens como a rainha má de *branca de neve* (1937) e a bruxa má do oeste em *o mágico de oz* (1939).

Para Jones “no teatro e cinema os criadores de figurinos manipulam ativamente o significado simbólico das roupas,[...]. Um amplo aspecto de estereótipos tem sido criado dessa maneira.”(2007, p.34). Assim, acredita-se que os figurinos constituem um importante referencial no trabalho.

Um filme mencionado em inúmeros livros que tratam da figura da bruxa é o *Mágico de oz*, na qual há duas bruxas principais a bruxa má do oeste que é verde, feia, usa chapéu cônicos, veste um vestido preto com mangas bufantes e uma espécie de corset, segundo Heller (2013, p.190) o verde associado a cor preta e roxo possui efeito negativo. Por sua vez a bruxa boa, que está inserida nos padrões de beleza da época, usa vestido rosa claro e uma coroa. Foi um filme importante por perpetuar a concepção de bruxa boa e má, retratadas em outras obras.

Figura 4 - A bruxa má do oeste



Fonte: MARTIN, K. 2012, p.703

Muitos filmes e séries adolescentes nos anos 90 trouxeram a figura da bruxa para a cultura pop. Como: *jovens bruxas* (1996), *charmed* (1998), *da magia à sedução* (1998). Segundo Russell e Alexander (2019, 231) Jovens bruxas é mais um filme adolescente hollywoodiano, mas foi pioneiro ao retratar a bruxaria moderna, não se baseou em estereótipos medievais.

Há alguns filmes de bruxas em que os figurinos se destacam e fogem da representação comum de bruxa, como no filme *Suspiria* (2019), a figurinista Giulia Piersanti, usou cordas e amarrações para fazer um dos figurinos mais marcantes do filme, além disso, foi realizado um trabalho de criação de estampas em algumas peças.

Figura 5 - Figurino *Suspiria*



Fonte: Adaptado pelo autor: 2024, Montagem a partir de cena filme *Suspiria*,
<https://acaixadepandorabr.wordpress.com/2019/02/11/suspiria/>. I. Croqui figurino de *Suspiria* extraída da
<https://ffw.uol.com.br/noticias/cinema/do-figurino-ao-casting-tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-suspiria-novo-filme-de-luca-guadagnino/>

3.3.2. Bruxa no folclore brasileiro:

Com base nos livros de Cascudo (1998) e (2012), e Frachini (2011) a bruxa no Brasil caso associada ao diabo é a bruxa europeia vinda de Portugal, velha, feia, relacionada com angústias infantis, noturnas, coberta de trapos, é a sétima filha, se metamorfoseia em determinados animais: corujas, morcego, mariposa (chamadas de bruxas em Minas Gerais). Bruxa é ainda nome dado para boneca de trapos.

Cascudo afirma que “em cada povoação e vila, cidade, e sede de município, haverá sempre uma velha misteriosa, rezadeira, cercada pelo halo de prestigiosa sabedoria e poder. É a bruxa a feiticeira, paupérrema, faminta, miserável, poderosa e digna de esmolas.” (1998, p.191).

No livro *As 100 melhores lendas do folclore brasileiro* (2011), Cuca é mencionada como a bruxa mais conhecida do folclore. Em *dicionário do folclore brasileiro* (1998) é apontada como espécie de Papão Feminino, mas também como espécie de feiticeira.

3.3.3. Cuca:

É um ser mítico, uma velha, feia, magra, enrugada, de cabelos brancos e corcunda, que captura crianças que não querem dormir, presente em cantigas de ninar, considerada espécie de papão e espécie de feiticeira.

Conforme Cascudo, a Cuca é conhecida na Espanha e Portugal como Coca, na procissão espanhola de Corpus Christi é representada como um monstro em forma de dragão, com patas de grilo e cauda de serpente e asas. Em Portugal, a Santa Coca, aparece em forma de dragão, em Algarve é representada como um espantalho.

De acordo com Cascudo (2012) a lenda da Cuca é considerada um mito de convergência verbal, assimila-se vestígios de idiomas de origens diversas. Coca, Cuca em português significa cabeça, acepção, equilíbrio mental, mente, inteligência (Michaelis, 2024) “A origem é, pois, a ideia de caveira, de crânio, de morte, com a concorrência de Cacos, malvadez, feiura, perversidade.” (CASCUDO, 2012, p.189). Já, na linguá africana mbunda, Cuco ou Cuca equivale a avó e avô, relacionado a ideia de velhice e no tupi cuca significa “o trago, o que se engole de uma vez, e assim também dizem de uma coruja. Ideia de voracidade. A coruja é o mistério noturno” (CASCUDO, 2012, p.189).

A imagem da Cuca caracterizada como uma bruxa Jacaré de cabelos loiros foi difundida na mídia pela série televisiva *Sítio do Pica Pau Amarelo* (1977), o inspirado na obra de Monteiro Lobato. Na pintura *Cuca* de Tarsila do Amaral, aparece como uma figura estranha, um animal não identificado e amarelo. Em *cidades invisíveis*, série televisiva baseada no folclore brasileiro, Cuca chamada de Inês, é uma entidade protetora da floresta,

assume forma de borboleta, como a concepção de bruxa presente no folclore brasileiro, e invade os sonhos. Usa quimonos, cintos que lembram corsets, luvas meio dedo, rendas pretas e estampas.

Figura 6-Cuca representações



Fonte: Adaptado pelo autor: 2024. Imagens extraídas de sites: <https://www.historiadasartes.com/a-cuca-tarsila-do-amaral/> e <https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-157727/>

3.3.4. Matinta Pereira

Matinta Pereira ou Mati-Taperê é uma lenda popular na região Norte do País, em algumas versões é uma mulher velha que na madrugada se transforma em pássaro de mau agouro, em algumas narrativas uma coruja Rasga-mortalha. Ela assobia em cima de casas, até que alguém lhe prometa algo, Segundo Cascudo (1969, p.567) “nome de uma pequena coruja, que se considera agourenta. Quando, há horas mortas da noite, ouvem cantar a Mati-Taperê quem a ouve e está dentro de casa, diz logo: Matinta, amanhã podes vir buscar tabaco.”

Acredita-se ainda que a lenda da Matinta seja uma variação do mito do Saci-pererê. Há ilustrações de Matinta Pereira na qual é retratada como uma mulher velha, com capuz, um ser híbrido metade humano metade pássaro. Na série cidade invisível é uma figura sombria, que se transforma em coruja, tem poderes de realizar desejos, se veste com franjas, peças que lembram asas.

3.4. AS DAMAS DAS ÁGUAS:

Para Jung a sereia está relacionado com arquétipo anima “A sereia é um estágio ainda mais instintivo de um ser mágico feminino, que designamos pelo nome de anima.” (JUNG, 2002, p.35)

As sirenes eram seres com tronco e cabeça de mulher e pernas de ave, elas aparecem na jornada de Ulisses, herói grego:

“As sereias eram ninfas marinhas que tinham o poder de enfeitiçar com o seu canto todos quantos as ouvissem, de modo que os infortunados marinheiros sentiam-se irresistivelmente impelidos a se atirar ao mar onde encontravam a morte.” (Bulfinch, 2001, p.289).

De acordo com Cascudo (2012, p.135) a forma sereia peixe-mulher surge no século XV no fabulário ibérico, uma junção da ideia de seres presentes na mitologia grega: as oceânides e as sereias e as mouras. Nos grupos indígenas não havia lenda de mulher metade peixe, mas haviam diversas criaturas monstruosas presente nas águas. Havia o Ipupiara monstro marinho, houve então uma convergência entre a sereia Portuguesa e o Ipupiara.

Há ainda influencia Africana no mito das mãe d'agua “O que prepondera em nosso fabulário é a Mæd'Água dos brancos, vinda dos portugueses e com modificações negras.” (CASCUDO, 2012, p.141). Há ilustrações de sirenes gregas, de sereias metade mulher, metade peixe, sereias representadas com duas caudas, na série *cidades invisíveis* há a representação da Iara, que usa peças que remetem a redes e escamas.

3.4.1. Alamoá:

A palavra Alamoá é corruptela de Alemã, é uma lenda local do Arquipélago de Fernando de Noronha. De acordo com Cascudo está ligada às lendas de fogo-fátuo e com o ciclos das Iaras “tudo indica a figura confusa de convergência, de Iaras estrangeiras, de fogos-fátuos, de almas em penas que só se salvarão depois de livres do tesouro avaramente escondido.” (CASCUDO, 2012, p. 230)

É descrita como uma mulher loira de olhos azuis que aparece durante a noite e seduz homens, os atraem para um pico e os mata e se transforma em um esqueleto, sua verdadeira forma. Aparece também como luz que atrai homens e mariposas. (CASCUDO, 1998, p.46)

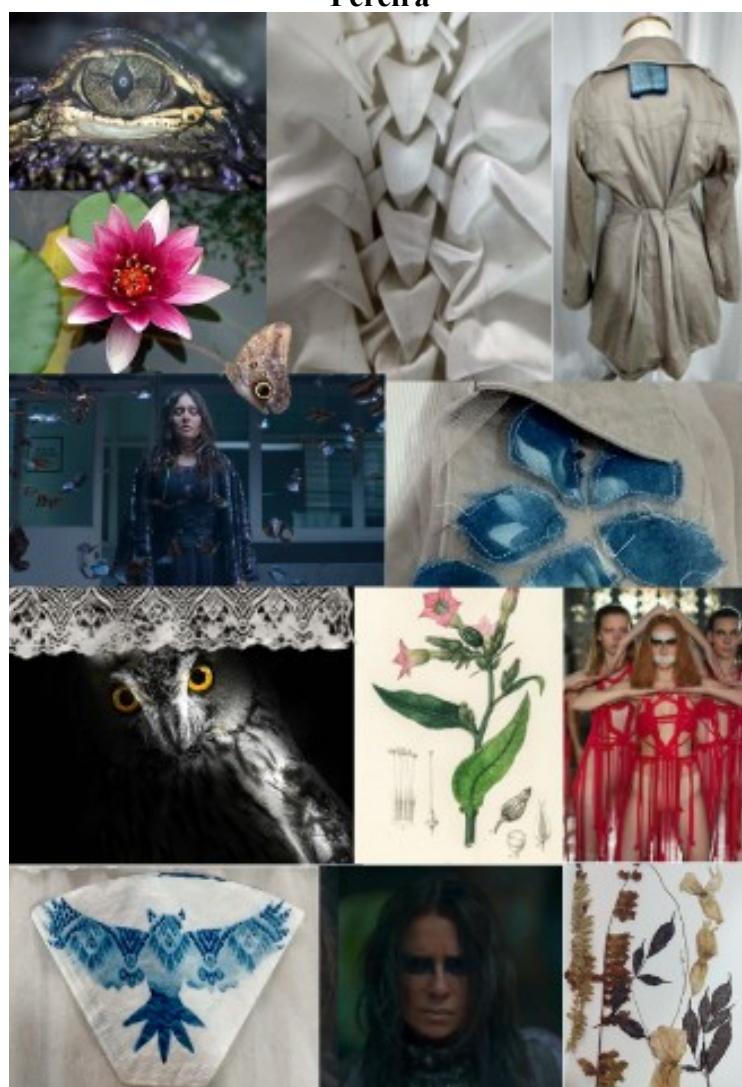
3.4.2. Vitória-Régia:

Vitória-Régia é uma planta aquática típica da região amazônica. Conforme Franchini (2011, p.64) Araci, chamada em outras versões de Naiá, era uma indígena, que tinha o objetivo de tocar a lua, ao ver a lua refletida na água pulou para alcançá-la e acabou perecendo. Por sua vez, a Lua a homenageou “No mesmo instante, brotou das águas uma planta esverdeada, que passou a boiar em cima da água. Ela parecia uma enorme bandeja e trazia consigo uma planta muito bonita, de coloração branca e rosa.” (FRANCHINI, 2011, p.64)

4. DESENVOLVIMENTO PROJETO EXPERIMENTAL

Com base nos testes da cianotipia sobre têxteis e na pesquisa temática, foram gerados diversos ²painéis de inspiração e a partir deles 12 propostas de *looks*.

Figura 7-Painel bruxas da noite: Cuca e Matinta Pereira



Fonte: compilação do autor, 2024

2 Montagem a partir de imagens de acervo pessoal, sites diversos e *Rawpixel* (domínio público):
https://www.rawpixel.com/search?page=1&path=_topics%7C%24publicdomain&sort=curated;
<https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/reportagem/a-curiosa-lenda-de-matinta-perera-personagem-da-segunda-temporada-de-cidade-invisivel.phtml>; <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/cuca-da-netflix-alessandra-negrini-celebra-serie-com-identidade-brasileira-50808> e
<https://acaixadepandorabr.wordpress.com/2019/02/11/suspiria/>

Figura 8-Painel as damas das águas: Alamo e Vitoria Regia



Fonte: compilação do autor, 2024

**Figura 9 - Coleção As bruxas da noite:
Cuca e Matinta Pereira**



Fonte: Arquivo pessoal, 2024.

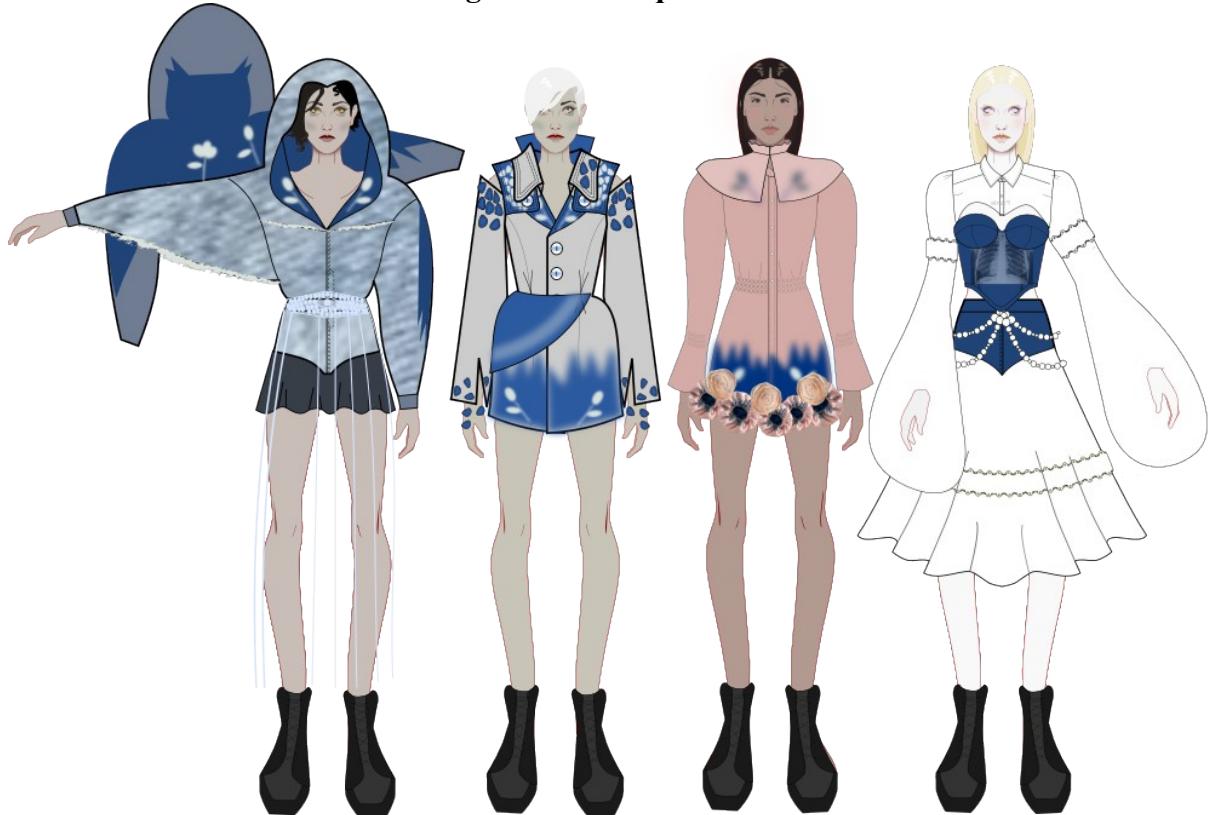
**Figura 10 - Coleção As damas das águas: Vitória-régia
e Alamoia**



Fonte: Arquivo pessoal, 2024.

Quatro *looks* foram selecionados e materializados. As peças foram desenvolvidos com roupas de segunda mão: calças jeans, camisas sociais masculinas, uma saia antiga, um *trench coat*, retalhos e alguns tecidos de base.

Figura 11 - Croquis finais



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

4.1. PESQUISA DE MATERIAL:

Houve um primeiro teste com negativos e plantas. Além disso, foram testadas diferentes tipos de aplicação: pintura do tecido com pincel, spray e estêncil e foram coletados materiais como plantas e rendas.

Figura 12 - Objetos coletados



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

4.1.1. Tecidos:

Foram testados tecidos para compor o mostruário: Brim, jeans, laise, linho, tricoline e viscose. Além disso, foi realizado um processo de viragem com café e chá que resultou em cores acinzentadas.

Figura 13 - Tecidos testados



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Figura 14 - Viragem com café e chá



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

4.2. PROTÓTIPOS TÊXTEIS:

Para desenvolver texturas e formas relacionadas com as figuras folclóricas: pele de réptil e esqueleto, bem como outras formas, houve a realização de testes de manipulação têxtil: *Appliquéd*, conforme Malichenko “é a técnica de adicionar um tecido ou um aviamento na superfície de outro tecido base”(2017, p.75), e bordado *Smocking*. Segundo Wolff (1996, p.125), trata-se de um tipo de bordado manual em que a costura pode ser visível ou não. Há diferentes tipos de bordado *Smocking*, no trabalho foram feitos três tipos, dentre eles o bordado casinha de abelha.

Figura 15: Protótipos têxteis



Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

4.3. PROTÓTIPOS TRIDIMENSIONAIS:

Houve uma preocupação em aplicar a cianotipia em áreas específicas, uma vez que havia uma quantidade limitada de químicos. Além disso, a aplicação foi pensada para aproveitar ao máximo as diferenças da cianotipia em relação a outras formas de impressão. Dessa forma, além do uso de imagens e fotografias transformadas em negativos, foram utilizados objetos diversos. Cabe mencionar que Além dos *looks* foi realizado um editorial com fotografias das peças.

Os tipos de roupas utilizadas foram pensadas na fase de idealização dos *looks*. As roupas foram escolhidas pela possibilidade de aplicação da cianotipia, isto é, selecionadas por possuírem fibras naturais. Elas foram obtidas em brechós ou eram peças em desuso de acervo pessoal. Além disso, as peças de jeans foram selecionadas pelo fato da produção do jeans ser um setor muito poluente, o que torna necessário criar formas de mitigar os problemas ambientais relacionadas ao setor.

O primeiro *look* desenvolvido foi inspirado na lenda da Matinta Pereira. Produzido com calças jeans. A aplicação da cianotipia foi feita na parte interior de um capuz e na parte traseira da peça. Foram utilizadas imagens que se relacionam com a figura: imagens de flores do tabaco, olhos inspirados em mariposas. Foram ainda utilizados objetos: plantas e rendas e a aplicação da cianotipia nas costas foi feita em formato de coruja por meio de estêncil. Houve um trabalho de desgaste do jeans para formação de franjas e foi confeccionada uma saia de macramê tingida nas bordas.

Já no *look* inspirado na Cuca, foi utilizado um *trench coat*, realizado um trabalho de modificação nas mangas e botões foram forrados e estampados com olhos de jacaré. Houve uma aplicação de um tecido manipulado na parte traseira da peça. Na impressão por cianotipia, imagens de flor de vitória-régia com olhos de jacaré no meio foram utilizados, bem como plantas. A cianotipia foi aplicada com spray nas extremidades da peça e houve um processo de viragem com chá.

Figura 16-Look Matinta Pereira editorial



Fonte: compilação do autor, 2025.

Figura 17-Look Matinta Pereira detalhes



Fonte: compilação do autor, 2025.

Figura 18-Editorial *look Cuca*



Fonte: compilação do autor, 2025.

Por sua vez, o *look* inspirado na Vitória-Régia foi feito por meio de uma camisa masculina de linho. A silhueta da camisa foi alterada por meio da técnica do bordado casinha de abelha, a técnica de modificação da silhueta não necessitou de cortes. Dessa forma, não foram gerados muitos resíduos têxteis. Foram aplicados fuxicos na peça e a cianotipia foi depositada na gola e na parte inferior da roupa por meio de pincel.

Figura 19-Look Vitória-Régia detalhes



Fonte: compilação do autor, 2025.

Figura 20-Look Vitória-Régia editorial



Fonte: compilação do autor, 2025.

Já o *look* inspirado na Alamoia foi feito com camisas sociais masculinas, calças jeans e saia. Composto por três peças, a peça superior foi feita com camisa social e com um tecido, usado na confecção das mangas em formado de gota. A segunda peça é um corset duplo, reversível, o que se relaciona com a figura que se transforma e com sustentabilidade. De um lado o corset foi feito com calça jeans e do outro com uma camisa social. Na parte da camisa foi utilizada, no busto, uma técnica de bordado e a cianotipia foi aplicada na parte jeans do corset. Para impressão por cianotipia foram usadas: imagens do esqueleto humano, imagens de mariposas e plantas.

Figura 21-Look Alamoia corsets editorial



Fonte: compilação do autor, 2025.

Figura 22-Look Alamo editorial



Fonte: compilação do autor, 2025.

Foi desenvolvido um vídeo³ no qual é possível ver as peças em movimento. Além disso, houve a criação de um material gráfico para coleção: um caderno com imagens do editorial, imagens reveladas por meio da cianotipia. Houve a criação de um marcador de páginas com retalhos de tecidos utilizados na coleção, estampados com plantas e adornados com um trabalho de macramê. Foi ainda confeccionado um saquinho de americano cru estampado com cianotipia e decorado com um retalho de renda.

3 Link vídeo (áudio extraído): <https://drive.google.com/file/d/13e0BhjYqI1Hv7H-B9mZ6lvJl0yt13A4Y/view?usp=sharing>

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto teórico-prático experimental objetivou verificar as possibilidades de aplicação da cianotipia no vestuário e gerar uma coleção baseada em figuras femininas do folclore brasileiro, por meio da técnica de *upcycling*. Para tanto, foram realizados testes de tecidos, aplicações e o desenvolvimento da coleção.

Quanto a aplicação da cianotipia no vestuário os tecidos testados 100% algodão com diferentes gramaturas se adéquam bem a técnica, apenas em alguns casos em que o tecido não foi lavado previamente, a imagem ficou mais clara. O linho também se comporta bem, a cianotipia também funciona na viscose, vale ressaltar que quanto maior a gramatura do tecido, maior é o gasto das soluções.

Por sua vez, nos tecidos sintéticos testados, não há absorção, quando lavado no processo de revelação, perde a cor, imagem. Nesse sentido, em consonância com livros e artigos sobre a cianotipia, a técnica pode ser usada em tecidos de fibra natural como algodão e linho, há ainda outros tecidos naturais de origem animal, como a seda que não foram testados. Mas de acordo com os testes realizados também é possível ser aplicado na viscose, tecido artificial.

Foi realizado um teste de lavagem com sabão em pó, a imagem se degrada completamente. Assim, para ser aplicado na moda há a necessidade de que as marcas se atentem para os cuidados que devem estar presentes nas etiquetas, nos sites. Uma das marcas pesquisadas que emprega a técnica oferece para os clientes um pedaço de tecido com cianotipia no qual o cliente é capaz de testar detergentes, é uma alternativa relacionada com sustentabilidade, uma vez que corrobora para a preservação da peça.

Além disso, Conforme observado, a forma como o tecido é disposto, isto é, sobre um vidro, ou sobre uma madeira, ou se esticado com um bastidor, na aplicação da solução, pode produzir resultados diferentes, bem como a forma como as soluções serão aplicadas: pincel, esponja, spray ou imersão. Já a revelação da imagem pela cianotipia depende dos raios UV emitidos pelo sol, a exposição ao sol envolve diversos fatores como estação do ano, condições climáticas, horário do dia que influenciam no resultado final.

Assim, a cianotipia pode ser imprevisível, dificilmente haverá formação de imagens iguais e conforme pressuposto, se aplicada diretamente sobre o têxtil ela não se adéqua bem

em uma produção industrial, massificada. Por outro lado, tal fato pode ser um diferencial, a cianotipia pode ser aplicada em peças únicas, gerar peças únicas, como uma técnica que pode ser aplicada como forma de transformar peças já existentes (*upcycling*)

Mas, convém salientar que quando a cianotipia é aplicado em uma peça de roupa pronta, os volumes da peça ao serem expostas ao sol podem gerar sombras que interferem no resultado da imagem. Além disso, se houver linhas de pespontos aparentes com linhas sintéticas elas permanecerão na cor original. Há formas de controlar mais o processo de formação de imagens como por meio de uso de mesa de luz, processo que não foi testado no trabalho.

Há ainda a necessidade de avaliar precisamente a permanência e o desgaste da imagem formada pela cianotipia sobre peças a longo prazo. Bem como avaliar outra formas de aplicação da cianotipia na moda em uma produção em larga escala, por meio do uso de formas de impressão modernas, como a estamparia digital, associadas com a técnica histórica.

Quanto ao tema da pesquisa foi possível compreender a importância do mito, sua função e a concepção das figuras da bruxa e da sereia. Figuras presentes em diversas culturas como símbolos arquétipos presentes no inconsciente, retratadas de diversas formas na história. Além disso, o estudo dos mitos das lendas é um importante meio de conhecer um povo, a sua formação, no caso do povo brasileiro é possível observar, por exemplo, na lenda da Cuca influências africanas, portuguesas e indígenas. E o vestuário, seja em figurinos de filmes ou em coleções de moda, de forma análoga as artes plásticas e a literatura pode ser um meio de difundir, recriar e valorizar os mitos e as lendas brasileiras.

REFERÊNCIAS DE IMAGENS

AMARAL, Tarsila do. A cuca. 1924. Óleo sobre tela. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/a-cuca-tarsila-do-amaral/>. Acesso em: 6 mar 2025.

ATKINS, Anna. Alga (Rhodymenia Polycarpa). 1853. Cianotipia. The Metropolitan Museum of art, Nova York. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/286896>. Acesso em: 6 mar 2025.

HERRESHOFF MANUFACTURING CO. Blueprint de bomba centrífuga. 1916. Blueprint.MIT- Museum. Disponivel em: <https://mitmuseum.mit.edu/collections/object/HH.5.01691.1?query=blueprint&page=8&resultIndex=88>. Acesso em: 6 mar 2025.

MARTIN, K. A bruxa má do oeste. Fotografia, In: MARTIN, K. O livro dos símbolos: reflexões sobre imagens arquetípicas. KOLN: Taschen, 2012.p 703.

AMAZON STUDIOS. Figurino de Suspiria. 2019.Fotografia. Disponível em: <https://acaixadepandorabr.wordpress.com/2019/02/11/suspiria/>. Acesso em: Acesso em: 6 mar 2025.

NETFLIX. Alessandra Negrini como Inês (Cuca) na série “Cidade Invisível”. 2021. Fotografia. Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/cuca-da-netflix-alessandra-negrini-celebra-serie-com-identidade-brasileira-50808>. Acesso em: 6 mar 2025.

NETFLIX: Letícia Spiller como matinta Pereira na serie “Cidade Invicivel”. 2023. Fotografia. Disponivel em: <https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/reportagem/a-curiosa-lenda-de-matinta-perera-personagem-da-segunda-temporada-de-cidade-invisivel.phtml>. Acesso em: 6 mar 2025.

NETFLIX. Representações da Cuca na série Cidade Invisivel. 2021. Fotografia. Disponivel em: <https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-157727/>. Acesso em: 6 mar 2025.

PIERSANTI, Giulia. Croqui do figurino Suspiria. 2018. Imagem. Disponível em: <https://ffw.uol.com.br/noticias/cinema/do-figurino-ao-casting-tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-suspiria-novo-filme-de-luca-guadagnino/>. Acesso em: 6 mar 2025.

RAWPIXEL. Imagens diversas sobre domínio público. Disponível em: https://www.rawpixel.com/search?page=1&path=_topics%7C%24publicdomain&sort=curated. Acesso em: Acesso em: 6 mar 2025.

REFERÊNCIAS

ALVAREZ, Agnes. **A química e os processos fotográficos histórico- Alternativos:** gerenciamento de resíduos. 2018.86f. TCC (licenciatura em Química). Instituto de Química, Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

BAGHIM,C.B. **A cianotipia como linguagem vinculada ao design gráfico contemporâneo: o passado presente** / Ciro, Bortolucci Baghim, 2023, 74 f. :Dissertação (obtenção do título de mestre em design)–Universidade Estadual Paulista (Unesp). Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, 2023.

BULFINCH, T. **O livro de ouro da mitologia.**26.ed.Rio de Janeiro; Ediouro Publicações S/A;2002.

CAMPBELL, J. **O poder do mito**, com Bill Moyers.Palas Athena. São Paulo-SP;1990.

CAMPOS, J. **Cianotipia em grande formato:** processo alternativo de reprodução de imagem em câmara clara. Uma abordagem das dimensões da linguagem, cor e espaço. 2007, 87f. Dissertação (obtenção do título de mestre em artes). Instituto de artes, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2007.

CASCUDO, L.C. **Dicionário do folclore brasileiro.** Rio de Janeiro: Edicoes de Ouro, 1998.

CASCUDO, L.C. **Literatura oral do Brasil.** Global; 1.ed. Digital. São Paulo, 2012.

CASCUDO, L. C. **Geografia dos mitos brasileiros.** 1ed. Digital. Global.São Paulo, 2012.

CUCA. In: Michaelis, dicionário brasileiro da língua portuguesa. Editora Melhoramentos Ltda. 2014. Disponível em: [https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/cuca#:~:text=2%20Equil%C3%ADbrio%20mental%3B%20mente.,3%20Capacidade%20de%20conhecimento%3B%20intelig%C3%A7%C3%A3o.](https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/cuca#:~:text=2%20Equil%C3%ADbrio%20mental%3B%20mente.,3%20Capacidade%20de%20conhecimento%3B%20intelig%C3%A7%C3%A3o. Acesso em 14/08/2024) Acesso em 14/08/2024

ECO, Umberto. **História da feitura.** Rio de Janeiro; São Paulo: Record, 2007.

FABBRI, Mallin. FABBRI, Gary. **Blueprint to Cyanotypes:** Exploring a Historical Alternative Photographic Process, 2006. Edição do Kindle.

FRANCHINI, A.S. **As 100 melhores lendas do folclore brasileiro.** LePM: 2011

GORDON, J.; HILL, C. **Sustainable Fashion:** Past, Present and Future. Bloomsbury Publishing Plc, 2015. Disponivel em: roQuest Ebook Central, <https://ebookcentral.proquest.com/lib/ufmgbr/detail.action?docID=1779016>.

HELLER, E. **A Psicologia das cores:** como as cores afetam a emoção e a razão. 1 ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013

JONES, Jenkin Sue. **Fashion design:** manual do estilista. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

JUNG,C.G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo.** Editora Vozes; Perrópolis, RJ,2000.

MALINCHENKO, Sofya. **Construção do vestuário a partir da manipulação têxtil.** 2017. 193f. Projeto final de mestrado. (mestrado em Design). Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2017.

MRHAR, P. **Cyanotype:** historical and alternative Photography. Createspace,2013.

PEZZOLO, Dinah Bueno.**Tecidos: história, tramas, tipos e usos.**5. ed. rev. e atualizada. São Paulo: ed. Senac. São Paulo-SP, 2017

RUSSELL, J.B; ALEXANDER, B. **Historia da bruxaria: feiticerira, hereges e pagãs.** 2ed.GOYA,São Paulo, 2019.

SILVA, R.P. **Cianotipia: técnica e produção em tecido.**2020, 47 f. (Bacgarelado em Artes Visuais) Instituto de Artes, Universidade de Brasília; Brasília;2020.

WOLFF, C. **The Art of Manipulating Fabric.** Krause Publications, EUA,1996.

APÊNDICE A - MATERIAL GRÁFICO









APÊNDICE B- CADERNO DE PROCESSOS



