2018

RITA PEREIRA CARDOSO

ONTEM SONHEI QUE...
A IMPORTÂNCIA DOS SONHOS NA CULTURA VISUAL

Universidade Europeia

2018

RITA PEREIRA CARDOSO

ONTEM SONHEI QUE...
A IMPORTÂNCIA DOS SONHOS NA CULTURA VISUAL

Projeto apresentada ao IADE – Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual realizada sob a orientação científica do Doutor Fernando Oliveira, Professor Auxiliar do IADE-UE.

Dedico este trabalho à minha mãe...

agradecimentos

Começo por agradecer ao meu Orientador Científico, Professor Doutor Fernando Oliveira, pelo interesse e disponibilidade durante o meu trajeto académico.

Aos meus pais. À minha mãe, pelo amor, apoio e dedicação incondicional e o meu pai por toda ajuda ao longo do meu percurso escolar.

Um especial agradecimento à Susana Santos e à Ana Antunes, as queridas colaboradoras da Biblioteca do IADE-EU, por todo a ajuda prestada no decorrer deste projeto, não só a nível académicos como também a nível pessoal. Muito obrigada.

Ao Pedro por estar sempre por perto.

Por fim, à minha amiga Alexandra Figueiredo, por tudo, e às vezes por nada.

palavras-chave

Cultura Visual; Design Gráfico; Sonho; Interpretação; *Fanzine.*

resumo

O presente projeto teve como objetivo a criação de representações visuais dos sonhos, de acordo com a visão de quatro autores de renome dentro da área da filosofia, psicologia e psicanalise: Artemidoro, Freud, Jung e Montangero, atribuindo a cada um deles uma identidade visual diferente.

Com esta pesquisa foi pretendido reunir e criar novas interpretações visuais, daquilo que todos nós involuntariamente sonhamos todas as noites e por vezes mais do que uma vez na mesma noite. Ora, o ser humano passa um terço da vida a dormir, isso significa que os sonhos são um fenómeno psíquico de extrema importância

Por essa razão foi ambicionado analisar, traduzir e representar a interpretação dos quatro autores em relação aos seis sonhos mais comuns, em forma de *fanzines* colecionáveis.

Para desenvolvimento deste projeto, as áreas solicitadas foram desde a psicologia à cultura *underground* dos *fanzines,* passando pela fotomontagem, a utilização de tipografia, entre outros, fornecendo evidencias de que as competências intelectuais, praticas e intuitivas são fundamentais para a formação de um designer visual.

Keywords *Visual Culture; Grapgic Design; Dream; Interpretasion; Fanzine.*

abstract

This project aimed to create visual representations of dreams, according to the vision of four renowned authors in the field of philosophy, psychology and psychoanalysis: Freud, Jung, and Artemidorus and Montangero, assigning each of them a different identity.
With this research it was intended to gather and create new visual interpretations of what we all involuntarily dream every night and sometimes more than once in the same night.
The human being spends a third of his life sleeping, this means that dreams are a psychic phenomenon of extremely important.
For this reason we aim to analyze, translate and represent the interpretation of four authors in relation to the six most common dreams, in the form of collectible fanzines.
For the development of this project, the areas were requested from the psychology to the underground culture of fanzines, collage, typography, among others, providing evidence that the intellectual skills practices and intuitive are fundamental to the formation of a visual designer.

ÍNDICE:

Índice de figuras

Capítulo I: INTRODUÇÃO | 1

1.1 Introdução | 1

1.2 Problemática e Objetivos | 2

1.3 Metodologias | 3

Capítulo II: ENQUADRAMENTO TEÓRICO E CASOS DE ESTUDO | 6

2.1CulturaVisual | 6

2.1.1 Comunicação Visual | 7

2.1.2 Design Gráfico | 8

2.1.3 Criatividade | 9

2.1.4 Cor | 10

2.1.5 Tipografia | 12

2.1.6 Imagem | 14

2.1.7 Mensagem | 16

2.1.8 Interação entre imagem e palavras | 17

2.1.9 Semiótica | 17

2.1.10 Identidade | 19

2.1.11 Forma e conteúdo | 19

2.1.12 Fotografia e Fotomontagem | 20

2.1.13 *Fanzine* | 23

2.2 Sono | 25

2.2.1 Definição do sono | 25

2.2.2 Função do sono | 26

2.3 Sonho | 26

2.3.1 Definição do sonho | 26

2.3.2 Função do sonho | 28

2.3.3 Enquadramento histórico dos sonhos | 29

2.4 Interpretação do sonho | 34
2.4.1 Artemidoro Daldis | 35
2.4.2 Sigmund Freud | 37
2.4.3 Carl Jung | 40
2.4.4 Jacques Montangero | 43
2.5 Enquadramento artístico dos sonhos | 45
2.5.1 Sonhos como inspiração | 47
2.5.2 Casos de estudo | 48
2.5.2.1 Pintura | 51
2.5.2.2 Design | 66
2.5.2.3 Fotomontagem | 53

Capítulo III: ANÁLISE E TRIANGULAÇÃO DE DADOS | 54

Capítulo IV: DESENVOLVIMENTO PROJETUAL | 58
4.1 Conceito | 58
4.2 Sonhos mais comuns | 59
4.3 Processo Criativo | 61
4.4 *Fanzines* | 63
4.4.1Artemidoro Daldis | 65
4.4.2 Sigmund Freud | 73
4.4.3 Carl Jung | 82
4.4.4 Jacques Montangero | 89

Capítulo V: CONCLUSÃO E CONTRIBUTOS PARA A INVESTIGAÇÃO | 97

Capítulo VI: BIBLIOGRAFIA | 100

Anexo 1. Linha cronológica dos especialistas que mais contribuíram para os avanços na temática dos sonhos. Imagem de autor (2018).

Anexo 2. *Moodboard* de áreas artísticas onde os sonhos foram considerados inspirações. Imagem de autor (2018).

Anexo 3. *Brainstorming* dos conceitos essenciais para o projeto: Cultura Visual e Sonhos. Imagem de autor (2018).

Índice de figuras:

Figura 1, página 8: Esquema representativo do trajeto das mensagens visuais.

Retirado de MUNARI, B. (1982), *Design e Comunicação Visual*. Lisboa: Arte e Comunicação.

Figura 2, página 11: Os diferentes significados da cor.

Retirado de INGLEDEW, J. (2018), *The a-z ofvisual, how to solve any creative brief*. Londres: Laurence King Publishing.

Figura 3, página 13: Esquema sobre a morfologia da tipografia; forma, espaço e suporte.

Retirado de CARTER, R. (1997). *Working with Computer Type*. Nova Iorque: RotoVision.

Figura 4, página 14: Combinação de imagens, que demonstra algumas das possíveis variações da tipografia: caix, tipo, tamanho, inclinação, peso e largura, respetivamente.

Retirado de CARTER, R. (1997). *Working with Computer Type*. Nova Iorque: RotoVision.

Figura 5, página 18: Exemplo de simbolo, *icon* e *índex*.

Retirado de AMBROSE, G. & HARRIS, P. (2009), *The fundamentals ofGraphic Design*. Suiça: AVA Publishing SA.

Figura 6, página 22: Peter Kennard: *Use your Loaf*, 1983.

Retirado do URL: https://www.iwm.org.uk/history/6-powerful-protest-posters-by-peter-kennard

Figura 7, página 22: Peter Kennard: *Never Again,* 1983.

Retirado do URL: https://www.iwm.org.uk/history/6-powerful-protest-posters-by-peter-kennard

Figura 8, página 23: Barbara Kruger: *Untitled (We Will No Longer Be Seen and Not Heard)*, 1985.

Retirado do URL: https://www.artsy.net/artist/barbara-kruger?medium=*&page=2&sort=-partner_updated_at

Fig. 9, página 23: Barbara Kruger*: Savoir c'est Pouvoir (Knowledge is Power)* 1989.
Retirado do URL:
https://www.artsy.net/artist/barbarakruger?medium=*&page=2&sort=-partner_updated_at

Figura 10, página 24: Mark Perry, *Sniffin' Glue*, Publicações de 6-12, 1976.
Retirado do URL: http://www.dazeddigital.com/artsandculture/gallery/21948/3/mark-perry-s-sniffin-glue

Figura 11, página 24: Exemplo de um fanzine tradicional.
Retirado do URL: https://clubedolivrodesatolep.wordpress.com/2013/12/01/afinal-o-que-sao-fanzines/

Figura 12, página 26: Registos de EEG sobre os estádios do sono.
Retirado de GLEITMAN, H. (1998), *Psicologia*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Figura 13, página 29: Linha cronológica dos especialistas que mais contribuíram para os avanços na temática dos sonhos. Imagem de autor (2018).

Figura 14, página 41: Analise da Psique segundo Carl Jung.
Retirado do URL: http://www.centrojung.com.ar/estructura_psique.htm

Figura 15, página 47: Moodboard segundo a metodologia de Tony Fry, Imagem de autor (2018).

Figura 16, página 48: *Moodboard* de áreas artísticas onde os sonhos foram considerados inspirações. Imagem de autor (2018).

Figura 17, página 50: Salvador Dali, *A Persistência da Memoria*, 1931.
Retirado do URL:

Figura 18, página 50: Salvador Dali, *Sonho Causado pelo Voo de uma Abelha em Torno de uma Romã um Segundo antes de Acordar,* 1944.

Figura 19, página 51: Pilar Zeta, Capa do CD *A Head full of Dreams*, dos *ColdPlay*, 2015.
Retirado do URL: In http://coldplay.com/interview-pilar-zeta-ahfod-artwork-creator/

Figura 20, página 52: Pilar Zeta, Processo criativo para a capa do CD *A Head full of Dreams*, dos *ColdPlay*, 2015.
Retirado do URL: http://coldplay.com/interview-pilar-zeta-ahfod-artwork-creator/

Figura 21, página 53: Dominique Vine*, Dreams Archive*, 2017.
Retirado do URL: https://www.itsnicethat.com/articles/dominique-vine-dreams-archive-graphic-design-270418

Figura 22, página 53: Huseyin Sahi, Way, 2017.
Retirado do URL:https://www.instagram.com/art.side/

Figura 23, página 53: Huseyin Sahin, *Wale in the desert*, 2017.
Retirado do URL:https://www.instagram.com/art.side/

Figura 24, página 58: *Brainstorming* dos conceitos essenciais para o projeto: Cultura Visual e Sonhos.
Imagem de autor (2018).

Figura 25, página 59: *Imageboards* dos sonhos mais comuns : morte, perseguição, voar, cair, dentes e estar nu.
Imagem de autor (2018).

Figura 26, página 61: *Imageboards* de interpretações gráfica de sonhos, enquanto conceito.
Imagem de autor (2018).

Figura 27, página 62: *Imageboards* de interpretações gráfica dos autores investigados: Artemidoro Daldis, Sigmund Freud, Carl Jung, Jacques Montangero.
Imagem de autor (2018).

Figura 28, página 63: Coleção de quatro *fanzines:* Artemidoro – Vol.1, Freud – Vol.2, Jung –

Vol.3, Montangero – Vol4.
Imagem de autor (2018).

Figura 29, página 66: *Fanzine* Artemidoro – Vol.1 (pág.3-4), interpretação visual de sonhos sobre a perseguição.
Imagem de autor (2018).

Figura 30, página 66: *Fanzine* Artemidoro – Vol.1 (pág.9-10), interpretação visual de sonhos sobre a nudez.
Imagem de autor (2018).

Figura 31, página 67: *Fanzine* Artemidoro– Vol.1 (pág.1-2), interpretação visual de sonhos sobre a morte.
Imagem de autor (2018).

Figura 32, página 68: *Fanzine* Artemidoro– Vol.1 (pág.3-4), interpretação visual de sonhos sobre a perseguição.
Imagem de autor (2018).

Figura 33, página 69: *Fanzine* Artemidoro– Vol.1 (pág.5-6), interpretação visual de sonhos sobre cair.
Imagem de autor (2018).

Figura 34, página 70: *Fanzine* Artemidoro– Vol.1 (pág.7-8), interpretação visual de sonhos sobre voar.
Imagem de autor (2018).

Figura 35, página 71: *Fanzine* Artemidoro– Vol.1 (pág.9-10), interpretação visual de sonhos sobre a nudez.
Imagem de autor (2018).

Figura 36, página 72: *Fanzine* Artemidoro– Vol.1 (pág.11-12), interpretação visual de sonhos sobre dentes.
Imagem de autor (2018).

Figura 37, página 74: *Fanzine* Freud – Vol.2 (pág.7-8), interpretação visual de sonhos sobre voar.
Imagem de autor (2018).

Figura 38, página 74: *Fanzine* Freud– Vol.1 (pág.9-10), interpretação visual de sonhos sobre a nudez.
Imagem de autor (2018).

Figura 39, página 75: *Fanzine* Freud– Vol.2 (pág.1-2), interpretação visual de sonhos sobre a morte.
Imagem de autor (2018)

Figura 40, página 76: *Fanzine* Freud – Vol.2 (pág.3-4), interpretação visual de sonhos sobre a perseguição.
Imagem de autor (2018).

Figura 41, página 77: *Fanzine* Freud – Vol.2 (pág.5-6), interpretação visual de sonhos sobre cair.
Imagem de autor (2018).

Figura 42, página 78: *Fanzine* Freud – Vol.2 (pág.7-8), interpretação visual de sonhos sobre voar.
Imagem de autor (2018).

Figura 43, página 79: *Fanzine* Freud – Vol.2 (pág.9-10), interpretação visual de sonhos sobre a nudez.
Imagem de autor (2018).

Figura 44, página 80: *Fanzine* Freud – Vol.1 (pág.11-12), interpretação visual de sonhos sobre dentes.
Imagem de autor (2018).

Figura 45, página 82: *Fanzine* Jung – Vol.3 (pág.1-2), interpretação visual de sonhos sobre a

morte.
Imagem de autor (2018).

Figura 46, página 82: *Fanzine* Freud– Vol.1 (pág.5-6), interpretação visual de sonhos sobre cair.
Imagem de autor (2018).

Figura 47, página 83: *Fanzine* Jung – Vol.3 (pág.1-2), interpretaçãoo visual de sonhos sobre a morte.
Imagem de autor (2018)

Figura 48, página 84: *Fanzine* Jung – Vol.3 (pág.3-4), interpretação visual de sonhos sobre a perseguição.
Imagem de autor (2018).

Figura 49, página 85: *Fanzine* Jung – Vol.3 (pág.5-6), interpretação visual de sonhos sobre cair.
Imagem de autor (2018).

Figura 50, página 86: *Fanzine* Jung – Vol.3 (pág.7-8), interpretação visual de sonhos sobre voar.
Imagem de autor (2018).

Figura 51, página 87: *Fanzine* Jung – Vol.3 (pág.9-10), interpretação visual de sonhos sobre a nudez.
Imagem de autor (2018).

Figura 52, página 88: *Fanzine* Jung – Vol.3 (pág.11-12), interpretação visual de sonhos sobre dentes.
Imagem de autor (2018).

Figura 53, página 90: *Fanzine* Montangero– Vol.4 (pág.1-2), interpretação visual de sonhos sobre a morte.
Imagem de autor (2018).

Figura 54, página 90: *Fanzine* Monrangero– Vol.1 (pág.3-4), interpretação visual de sonhos sobre a perseguição.
Imagem de autor (2018).

Figura 55, página 91: *Fanzine* Montangero– Vol.3 (pág.1-2), interpretação visual de sonhos sobre a morte.
Imagem de autor (2018)

Figura 56, página 92: *Fanzine* Montangero– Vol.3 (pág.3-4), interpretação visual de sonhos sobre a perseguição.
Imagem de autor (2018).

Figura 57, página 93: *Fanzine* Montangero– Vol.3 (pág.5-6), interpretação visual de sonhos sobre cair.
Imagem de autor (2018).

Figura 58, página 94: *Fanzine* Montangero– Vol.3 (pág.7-8), interpretação visual de sonhos sobre voar.
Imagem de autor (2018).

Figura 30, página 95: *Fanzine* Montangero– Vol.3 (pág.9-10), interpretação visual de sonhos sobre a nudez.
Imagem de autor (2018).

Figura 59, página 96: *Fanzine* Montangero– Vol.3 (pág.11-12), interpretação visual de sonhos sobre dentes.
Imagem de autor (2018).

Figura 60, página 97: Poster de apresentação da *fanzine* Artemidoro (Vol. 1).
Imagem de autor (2018).

Figura 61, página 98: Poster de apresentação da *fanzine* Freud (Vol. 2.
Imagem de autor (2018).

Figura 62, página 99: Poster de apresentação da *fanzine* Jung (Vol. 3)
Imagem de autor (2018).

Figura 63, página 100: Poster de apresentação da *fanzine* Montangero (Vol. 4)
Imagem de autor (2018).

Capítulo I: INTRODUÇÃO

1.1. Introdução

Ontem sonhei que...

> Uma frase simples que introduz a maioria dos relatos de episódios oníricos. [...] A expressão é sempre empregada no passado para designar esses sonhos que tivemos e de que fazem (no presente) o relato. Esse pretérito perfeito é essencial para o anúncio do episódio psíquico que se produz durante o sono. Kausfmann (1993, p.749)

Embora existam indivíduos que não tenham a capacidade de recordar o que sonharam na noite anterior, os sonhos são próprios do ser humano, são algo que lhe é intrínseco. Esta foi a semente que germinou um extraordinário interesse em desenvolver um projeto com uma temática que articulasse a simbiose entre o mundo dos sonhos e a cultura visual, como forma de expressão e exploração artística. "O facto de passarmos uma terça parte da nossa vida a dormir, o sonho tem uma importância fundamental, já que sonhamos todas as noites e até várias vezes na mesma noite" (Gonzalo, 1995, p.12).

A cultura faz parte da natureza do ser humano, é algo que não se pode dispensar. Sendo esta considerada um conjunto de memórias e experiências que vão sendo colecionadas ao longo da vida, tem um papel fundamental neste projeto, porque a mesma não só afeta o conteúdo do sonho, mas também o que o sonhador pensa e imagina, quando mais tarde o relembra (Gleitman, 1998).

Na cultura popular, existem as mais diversas opiniões e especulações (envoltos nos campos da ciência, cultura e religião) sobre os sonhos e os seus significados. (Gleitman, 1998).

Segundo o mesmo autor, em algumas sociedades, os sonhos são considerados fantasias disparatadas e irrelevantes para a vida real. Todavia ainda existem muitas culturas onde os mesmos são considerados uma visão sobrenatural tornando-os mitos, lendas e contos, interpretados por feiticeiros, xamãs ou chefes de tribos (Roudinesco & Plon, 2000).

De acordo com especialistas da área de psiquiatria e psicologia, os sonhos devem ser encarados como experiências mentais involuntárias, conjuntos de fantasias provenientes do inconsciente e desejos reprimidos, ou seja, coisas que já foram observadas, pensadas, vividas e adquiridas no pensamento que estão diretamente interligadas com a cultura (geral e visual) de cada indivíduo.

> "Os sonhos refletem o que conhecemos, o que experimentamos, recordamos ou pensamos - atividades a que os psicólogos chamam cognição. Claro que os acontecimentos do sonho não foram

> reais. De facto, não voámos pelo ar nem tomamos chá com a rainha Isabel. Mas os seus componentes foram seguramente extraídos do conhecimento próprio de quem sonha, isto é, da informação que possui sobre voar e sobre a rainha de Inglaterra." (GLEITMAN, 1998, p.10)

O propósito deste projeto é expor uma investigação sobre os diferentes pontos de vista da interpretação do sonho, de seguida apresentar algumas obras artísticas inspiradas em sonhos, abordando assim a questão da cultura visual. Terminando assim com a produção de um projeto que estimule o observador a pensar à cerca dos seus próprios sonhos, mediante a transformação de vários pensamentos, conceitos e conclusões de grandes estudiosos da temática, em formas gráficas e visuais.

1.2. Problemática e objetivos

Os sonhos estão diretamente interligados com a cultura geral e visual de cada indivíduo. Contudo, com a elaboração deste projeto final de Mestrado em Design e Cultura Visual, foi ambicionado demonstrar como um mero sonho (de forma mais ou menos intuitiva), pode transmitir mensagens e significados impactantes, emotivos e criativos. O propósito deste trabalho é verificar se os sonhos podem influenciar a expressão visual de um indivíduo ou de um artista. Se sim, qual o seu papel e importância, assim como qual o reflexo destas temáticas na sociedade. Ao formular uma questão de investigação que demonstre a fusão do tema da cultura visual e da psicologia é pretendido contribuir para o aumento e desenvolvimento desta matéria e para a forma como esta é expressa visualmente.

A primeira questão está relacionada com a importância dos sonhos na vida quotidiana do ser humano, bem como porque é que o ser humano se consegue recordar de alguns sonhos e outros não? Para além disso, será pertinente perceber se os sonhos são causados por experiências vividas ou por preocupações futuras?

Direcionando este conteúdo para matérias da cultura visual, é pretendido analisar se é possível que os sonhos possam influenciar a criatividade de um artista. Bem como investigar a relevância dessa criatividade, e como é que esta pode ser trabalhada e desenvolvida.

Para responder a estas perguntas de investigação foi necessário determinar uma metodologia projetual que definisse os limites dos conteúdos e esclarecesse os métodos de pesquisa para chegar a conclusões que respondessem às perguntas expostas anteriormente.

A nível teórico, foi necessário estabelecer um vínculo entre o mundo onírico e a cultura visual. Para isso foi executada uma breve contextualização histórica, dando origem a um aprofundamento e aquisição de conhecimentos técnicos e teóricos relativamente à temática principal

deste projeto, os sonhos. Foi fundamental, ler e analisar obras de alguns autores especialistas dentro desta metéria da psicologia e da psicanalise, assim como analisar casos de estudo, de diversos artistas inseridos em múltiplos meios artísticos, que recorreram aos sonhos como estímulo e forma de inspiração. Por fim, ao nível do projeto, a intenção era a produção de objeto visual - *fanzines,* criado, manipulado, distorcido e composto com base em sonhos e opiniões de indivíduos relacionados com mundo onírico (Freud, Jung, Artemidoro e Montangero), onde foram explorados e transpostos os conhecimentos adquiridos nas etapas anteriores, para a temática escolhida de forma fácil, estimulante e intuitiva.

1.3 Metodologias

De acordo com Muratovski (2016), os designers hoje em dia carecem de *Design Research*, para usufruir de métodos apropriados para descobrir, definir e resolver os problemas que nos rodeiam de acordo com as evidências. Atualmente, é necessário criar tarefas, processos e formas de organização. A existência de uma metodologia e a requisição de algum tipo de validação para as afirmações e julgamentos obtidos durante um projeto são fundamentais e são estas que definem o sucesso do mesmo. Deste modo, após estabelecer a problemática e os objetivos, é relevante que se investigue uma metodologia que seja compatível com o projeto.

A metodologia que demonstrou ser a mais adequada para o enquadramento deste projeto foi a de Nobel & Bestley (2005). Os autores explicam que primeiro é necessário definir uma problemática e a área de estudo onde esta se insere. A partir dai gerar uma questão de investigação oportuna, determinar a metodologia de pesquisa e por fim obter conclusões que respondam claramente às premissas expostas.

Segundo Nobel & Bestley (2005) na obra *Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in graphic Design*, o termo metodologia é a ciência do método, uma estratégia lógica e predefinida que inclui determinados processos de investigação, prazos pré-definidos, objetivos delimitados, e expectativas em relação aos resultados finais.

O propósito inicial deste projeto era explorar de que forma os sonhos podem influenciar a vida do ser humano, explorando visualmente a sua presença na cultura e comunicação visual. Após definir as duas grandes temáticas presentes neste projeto, foi necessário criar e definir uma questão de investigação: qual a importância do mundo onírico no processo criativo e na expressão visual de um artista?

Para responder a essa questão foi necessário realizar um enquadramento teórico, que se

subdividiu em dois grandes temas, e a forma como estes se poderiam interligar. Primeiramente foi feito uma investigação sobre o que é a cultura, como é que esta comunica, quais são as suas ferramentas básicas, e como é que estas podem influenciar a sociedade em que vivemos atualmente. De seguida foi explorado um dos temas mais complexos da psicologia: os sonhos (Gleitman, 1998). Este assunto pode adaptar-se à formação académica dos anos anteriores, no entanto não faz parte da área de formação deste Curso. Por este motivo, foi inevitável a apropriação e compreensão de conceitos e definições à cerca do sono e do sonho. Como é que acontecem, quais as suas funções, e quais as possíveis interpretações.

Para poder desenvolver a questão da interpretação dos sonhos foi feita uma revisão da literatura, de quatro dos especialistas dentro da área. Os autores foram escolhidos devido à sua notoriedade, como por exemplo Freud – o pai da psicanalise (Marti, 2015) e Jung – o criador do inconsciente coletivo (Nathan, 2012). Enquanto que Artemidoro foi selecionado por ser um celebre filosofo da antiguidade Grego-Romana (Chandor, 1998), e Montangero um psiquiatra contemporâneo com ideologias irreverentes, ligadas a criatividade (Nathan, 2012).

Após a contextualização dos conteúdos, foram verificados alguns casos de estudo, que responderam diretamente à questão de investigação levantada no inicio deste projeto. Foram analisados quatro exemplos de duas tipologias distintas: representações do mesmo género (temática) ou do mesmo tipo objeto (forma e conteúdo). Este procedimento foi bastante prestável para as investigações exploratórias, que ajudaram a revelar detalhes de projetos já existentes, em termos de comparação, informação e inspiração (Martin & Hanington, 2012).
Imediatamente foi identificado Salvador Dalí devido à sua notoriedade dentro do Surrealismo, um movimento artístico que enfatiza o papel do inconsciente, ou seja, um exemplo representativo do mesmo género (Klingsohr-Leroy, 2004). Para além deste dois exemplos de duas designers gráficas, Pilar Zeta e Dominique Vine, que utilizaram abertamente os sonhos como fonte de inspiração para as suas obras. A primeira desenhou a capa de um dos álbuns dos *Coldplay*, através de colagens e posteriormente manipulação de imagens (Coldplay, 2015), enquanto que a segunda apenas utilizou cor e tipografia para criar um livro com relatos de sonhos, assim sendo categorizados como exemplos representativos do mesmo tipo de objeto (Milner, 2018). Ainda foi apresentado mais um caso de estudo, Huseyin Sahin, um artista que representa a irrealidade dos sonhos através da fotomontagem digital, e que publica as suas imagens nas redes sociais para que possam ser apreciadas (CNN, 2017).

Depois de esclarecer o conteúdo da pesquisa foi oportuno definir os limites do próprio projeto. Para isso Martin & Hanington (2012), referem diferentes processos que enriquecem a

metodologia projetual. Segundo estes autores a utilização de um diário gráfico, em constante atualização de ideias, pensamentos, pormenores e representações de alguns sonhos pessoais, foi a ferramenta ideal para a coleção de informação ao longo do trabalho.

De seguida, foi decidido que o *fanzine* seria o formato indicado para expor a ligação das matérias estudadas até então. O seu tamanho, configuração e caracter colecionável foram os fatores mais relevantes. Foi possível criar um *fanzine* por especialista, em que cada um deles apresenta uma identidade visual característica, fácil de reconhecer.

O conteúdo dos *fanzines* foi gerado através da combinação das interpretações dos quatro autores com os seis sonhos mais frequentes do ser humano: morrer, ser perseguido, cair, voar, cair os dentes e estar nu em público (The independet, 2018).

Posteriormente à pesquisa teórica e técnica, foram realizados alguns esboços para o conteúdo dos *fanzines*, através de desenhos e colagens. Pela falta de conformidade entre os esboços, que na sua maioria representavam os sonhos de forma geral, foi oportuno gerar alguns *mind maps* e *imageboars* que ajudaram na definição visual de alguns aspetos para projeto final (Martin & Hanington, 2012). O projeto beneficiou destes processos visto que foram uma fonte de auxilio na seleção de cor, tipografia, mensagem e imagética, elementos esses pertencentes ao Design gráfico e a Linguagem Visual.

Capítulo II : ENQUADRAMENTO TEÓRICO E CASOS DE ESTUDO

2.1 Cultura visual

Antes de nos pronunciarmos sobre a cultura visual, é imprescindível definir e entender o termo cultura. Segundo Williams (1976), é um dos vocábulos mais difíceis de definir na linguagem a nível mundial. No entanto, ao consultar o Dicionário de Língua Portuguesa (2009) é possível verificar que o termo cultura designa o desenvolvimento de conhecimentos e capacidades em dois domínios diferentes, que podem ser específicos de certas disciplinas como literatura, arte, matemática, filosofia (…) ou uma cultura necessária a todos, que contribui para a constituição da herança de uma sociedade.

É possível afirmar que o termo cultura visual é um tema bastante amplo e abrangente, não existindo um significado unânime nem de concordância universal. Cada autor propõe uma definição diferente, com dissemelhantes ênfases e nuances. Isso resulta em inúmeras noções do termo.

Vilas-Boas (2010, p.30) define a cultura visual como "um fenómeno simultaneamente endógeno e exógeno em relação ao ser humano". O seu estudo da cultura visual baseia-se num conjunto disciplinas previamente estudadas e desenvolvidas, como: antropologia; arqueologia; arquitetura; crítica da arte e literatura; estética; estudos do património da etnia, fotografia e teoria do cinema; fenomenologia; filosofia; historia da arte, design e sociedade, psicanálise, semiótica, sociologia, entre muitas outras.

Atualmente a sociedade é submetida continuamente a estímulos visuais através da constante mudança, repleta de novas ideias, conceitos e produtos, diferentes formas de comunicar e de se relacionar entre si. Essas imagens constantemente incutidas na nossa mente fazem parte da nossa cultura visual. O mesmo autor afirma ainda que "cada um vê aquilo que sabe" (Munari, 2015, p.19), ou seja, quanto mais observarmos as imagens que nos rodeiam, maior é a possibilidade de entender e conhecer a nossa realidade, visto que a cultura visual não é apenas uma porção das nossas vidas, mas sim a nossa vida. Existindo diferentes estudos que comprovam que o cérebro apreende um maior número de informações caso esta seja apresentada de forma visualmente estimulante (equilíbrio entre forma, cor, tipografia, movimento, dinâmica e expressão), ao invés de textos compactos ou conjuntos de números complexos (Klanten, 2001).

2.1.1 Comunicação visual

Munari (1982) explica que a cultura visual é tudo aquilo que os olhos vêem. Nenhuma pessoa do planeta está imune a ela (Bonnici, 2000).

Downs (2012) esclarece que a comunicação visual é um processo que descodifica e soluciona os problemas da cultura visual. Esse processamento é feito através da linguagem visual, que é um processo não verbal com qual todos estamos familiarizados.

O relógio é um exemplo clássico de comunicação visual, do qual dependemos todos os dias. Seja conscientemente ou não uma peça de design, ele desempenha um papel importante na composição da nossa sociedade. (Tam, 2008)

Esta forma de expressão e de perceção do mundo, faz parte das ferramentas básicas do design gráfico, criada por elementos como a cor, a tipografia, a forma, a imagem, entre outos. (Bonnici, 2000).

Downs (2012) elucida que a comunicação é um termo que provem do latim '*communicatio*' e que significa a partilha mútua de mensagens. Assim a comunicação visual é um meio que descodifica mensagens visuais complexas, que as pessoas precisam de interpretar, de forma simples. O autor utiliza uma metáfora para exemplificar esta consideração: indicando que a comunicação visual é a luz no meio da escuridão, que gera imagens, que iluminam o mundo.

Contudo a mensagem que é transmitida pelas imagens pode modificar de acordo com o contexto em que estão inseridas. Segundo Munari (1928), existem duas mensagens, que podem ser transmitidas através dos nossos olhos: 1) a comunicação casual que acontece de forma natural, sem o propósito de nos informar ou advertir para alguma situação específica (ex. uma nuvem que passa no céu, não tem a intenção de nos avisar que está para vir um temporal). Esta pode ser livremente interpretada, seja ela científica ou estética e 2) A comunicação intencional que tem o propósito de transmitir uma informação premeditada ao recetor (ex. as nuvens de fumo que os índios criavam para comunicar a longas distâncias). Ainda assim, a comunicação intencional subdivide-se em dois campos: o da estética e o da prática. Uma informação prática entende-se por algo específico (ex: desenho técnico, uma fotografia, um sinal de trânsito) enquanto que uma informação estética se compreende como uma mensagem que nos informa da tridimensionalidade dos objetos (ex. relações volumétricas, construções tridimensionais).

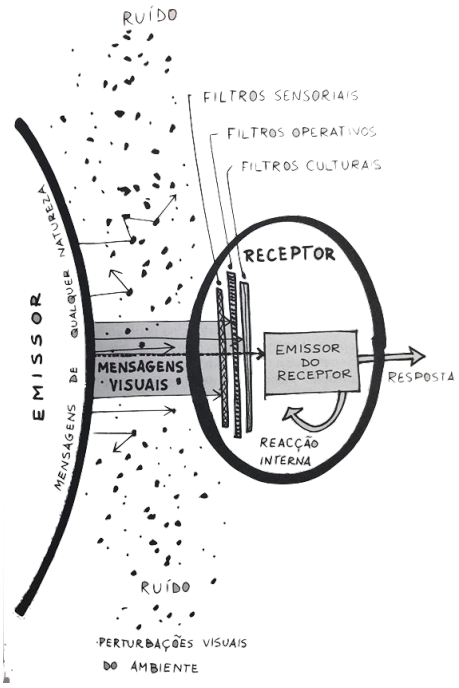

Figura 1: Esquema representativo do trajeto das mensagens visuais.
Retirado de MUNARI, B. (2015).

2.1.2 Design gráfico

Design provem do latim, '*designare'* e significa definir, descrever ou marcar. A sua designação foi mudando ao longo do tempo. Outrora descrevia um grande número de atividades humanas, ligadas à arte e à construção de objetos e espaços. O artesão estava em contacto direto com os clientes, que por sua vez, o procuravam pelas suas habilidades específicas numa determinada matéria. Mais tarde, durante a revolução industrial, o termo design passou indicar a habilidade e a aprendizagem graduada e sequencial (Erlhoff & Marshall, 2008). Hoje em dia o design afirma-se como um conjunto de operações que respondem a uma necessidade detalhada, incluindo objetos, equipamentos, sistemas ou comunicação (Rocha & Nogueira, 1995)

Moura (2003) define o design como uma atividade que desenvolve um plano para um projeto, que será executado e exibido no futuro. Para criar e desenvolver um projeto é necessário pesquisar e trabalhar com referências culturais e estético. Para além disso é o desenvolvimento e acompanhamento do criador com a forma, o feitio, a configuração e a elaboração do mesmo.

Design gráfico é a ferramenta de comunicação mais privilegiada, dentro do enorme mundo do design. De forma sucinta, o mesmo relaciona todos os elementos visuais (a

organização consciente do texto e das imagens) para a comunicação específica de uma mensagem (Erlhoff & Marshall, 2008).

Segundo Costa (2011), a sua especificidade enquanto disciplina consiste em transmitir sensações, emoções, informações e conhecimento. No entanto, o oposto também acontece, ou seja, seduzir a sociedade a favorecer ideologias e fundamentalismos, fomentar o consumismo, contagiar o meio urbano, entre outros.

> "A sua prática tem muitas implicações: económicas, políticas, técnicas culturais, sociais e étnicas. O grafismo está ligado à indústria e ao comércio e, em consequência disso, à economia; aos meios audiovisuais, à cultura e também à política; ao marketing e ao consumo; à estética e à semiótica; à ciência da comunicação e, correlativamente às ciências humanas e às novas tecnologias."
> (Costa, 2011, p.12)

Newark (2002) levanta uma questão interessante na introdução do tema. Então e se de o dia para a noite, tudo aquilo que é considerado design gráfico desaparecesse? Entraríamos numa '*Dark Age'*, onde não haveria nenhum tipo de palavras escritas: jornais, revistas, Internet, livros, letreiros ou cartazes na rua, muita coisa seria diferente. Todas as informações teriam que ser transmitidas escritas à mão ou faladas.

O design gráfico está tão integrado na sociedade e no mundo moderno, que hoje em dia é concebido para os olhos e para o cérebro, o órgão mais complexo do ser humano, que direciona a nossa conduta e atividades (Costa, 2011).

2.1.3 Criatividade

Criatividade deriva do latim: *creare,* e define a capacidade de criar ou de inventar e é uma atividade inata do ser humano (Bergstrom, 2008). 'Todos nós somos criativos', é uma frase com que muitos discordam, embora a única coisa que pode ser questionada é em termos de grau, visto que todas as crianças nascem criativas. Porém o período entre a infância e a idade adulta, define essa capacidade, pode ser desenvolvida ou bloqueada de acordo com os estímulos ou limitações que nos são apresentados (Predebon, 2003).

O design gráfico é apontado como um processo criativo, que responde a muito mais do que a um *brief* de um cliente. O design criativo explora temas abrangentes com a finalidade de disponibilizar soluções (Ambrose & Harris, 2002).

Hoje em dia, dentro do mundo artístico, a criatividade é a congregação de duas temáticas, que não se relacionam em qualquer aspeto, para criar algo novo. Uma boa ideia é caracteri-

zada pela sua simplicidade e poder de desenvolvimento ou continuidade. O pensamento instintivo de um artista é afastar-se dos conceitos e questões já estabelecidas, para conseguir progredir em novos caminhos e ideologias. O autor manifesta uma expressão que resume essa questão, "é necessário ir por ali, quando toda a gente te diz para ires por aqui." (Bergstrom, 2008).

Todas as ações humanas são comandadas pelo cérebro, que é um músculo como qualquer outro órgão. Assim sendo, quanto mais estimulado e exercitado, maior será a rapidez de resposta, a capacidade de resolver problemas e neste caso em específico, melhor será a sua flexibilidade criativa (Bergstrom, 2008).

De acordo com Ambrose & Harris (2002) existem várias técnicas que fomentam a criatividade e o progresso de criar novas perspetivas na comunicação:

'*User-centred design'* onde as necessidades, os desejos e as limitações do utilizador ou observador são consideradas o centro da questão.

'*KISS – Keep it simple, stupid'* que realça o facto de que a simplicidade é um objetivo desejável na produção eficaz de um produto.

'*Phyton philosophy'* este processo foi criado por Tim Peters, e explica que 'bonito é melhor que feio', 'explícito é melhor que implícito', 'simples é melhor que complicado', 'espaçado é melhor que denso', 'legibilidade conta', 'casos especiais, não são o suficiente para quebrar as regras', 'os erros nunca devem passar em branco' e a 'negação do palpite'.

'*Timtowtdi'* que expõe a multiplicidade de soluções para o mesmo problema.

'*Ockham's razor'* que encoraja que durante o processo de pesquisa, sejam introduzidos elementos que realmente não sejam necessários, de forma a consciencializar o criativo para coisas inconscientes, ambíguas e redundantes.

2.1.4 Cor

"Um mundo sem cor seria um mundo sombrio e triste." (Circulo de Leitores, 2002, p.286).

Para conseguirmos ver e diferenciar as cores é necessária uma fonte de luz. Sem essa luz, tudo o que nos rodeia aparenta ser escuro e sombrio (Bergstrom, 2008).

A cor é uma forma de luz composta por ondas eletromagnéticas, de vários comprimentos, comprimentos esses interpretados pelo olho como diferentes cores.

A luz branca, tal como a luz do sol, é uma mistura de todas as cores. Quando um objeto

apresenta uma determinada cor, significa que o mesmo reflete e/ou absorve apenas determinados comprimentos de onda da luz (Circulo de Leitores, 2002).

Existem três formas de classificar as cores, através do brilho (medido pela luminância da superfície examinada), pela sua tonalidade cromática (caracterizada pelo comprimento da onda de luz dominante) e pela saturação (proporção de cor cromaticamente pura contida na sensação total) (Circulo de Leitores, 2003).

A cor é um conceito primário desde as primeiras pinturas rupestres, criadas através de tintas oriundas da natureza, até ao conceito atual de comunicação visual (Chung, 2012). Hoje em dia, é um elemento de extrema importância e a sua utilização habilidosa pode criar e transformar uma atmosfera, atrair e desviar a atenção, orientar o olhar para a informação, provocar ou repelir o publico, podendo transformar o habitual em algo extraordinário (Walton, 2001).

Heller (2007) reafirma este pensamento garantindo que a ligação existente entre as cores e os sentimentos não é acidental. Essas associações não são simplesmente uma questão de gosto. Existem símbolos, tradições históricas e tendências culturais que permitem explicar estes acontecimentos.

"O mesmo vermelho pode ser erótico ou brutal, inoportuno ou nobre, o mesmo verde pode parecer saudável, ou venenoso, ou tranquilizante. Um amarelo radiante ou que fere." (Heller, 2007, p.18)

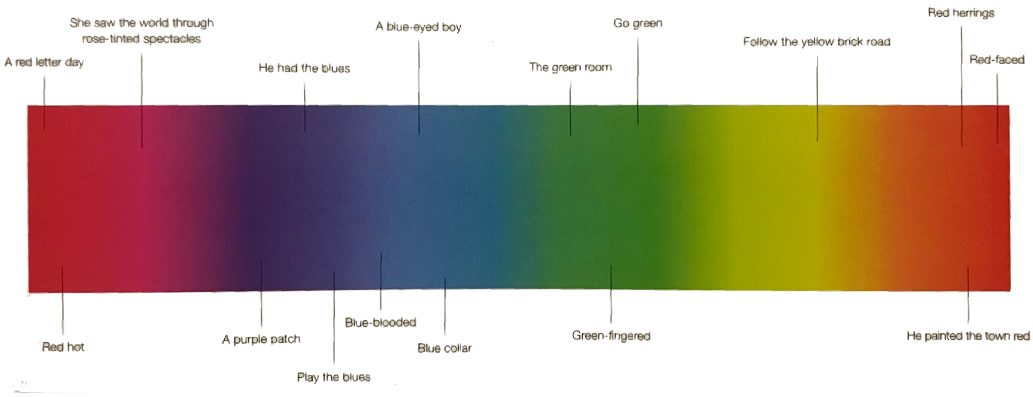

Figura 2: Os diferentes significados da cor.

Retirado de INGLEDEW, J. (2018).

O vermelho é uma cor normalmente associada ao amor e à paixão, enquanto que o azul é muitas vezes apontado como uma cor melancólica e o amarelo uma cor alegre. Já que o preto simboliza tristeza e o branco pureza. Embora estas suposições sejam corretas em alguns países ou culturas, não significa que se apliquem em todo o mundo de igual forma. (Bergstrom, 2008)

2.1.5 Tipografia

O desenvolvimento e a história da tipografia é tanto tecnológica como cultural, uma vez que é uma ferramenta inevitável no quotidiano de qualquer ser humano. A criação do tipo móvel contribuiu para um grande desenvolvimento da sociedade. Possibilitou a fácil repetição de qualquer texto, que até então era escrito à mão por um único individuo. (Erlhoff & Marshall, 2008)

Tipografia tem a ver com a forma das letras, como estas se apresentam e como são utilizadas. Existem apenas 26 caracteres no alfabeto ocidental, no entanto a combinação destas escassas letras pode originar milhares de palavras, que nos permitem crescer como seres humanos. (Bergstrom, 2008)

O vocábulo, deriva do grego, *Typos* – que designa forma – e Graphein- que representa escrita. Atualmente o termo tipografia representa todos os meios de comunicação que envolvem linguagem escrita. (Jury, 2007, p.8) "jornais, revistas, panfletos, prospetos, logotipos, cartazes, cartas, anúncios, catálogos, rótulos e etiquetas, bilhetes, horários, tabuletas, embalagens, ecrãs de televisão, monitores de computadores, aparelhos de telecomunicação, [...]" (Heitlinger, 2006)

A função de um tipógrafo implica todas as escolhas que influenciam a aparência de uma página, seja ela em papel ou em ecrã.

> "a forma, o peso e o tamanho das letras individuais, diácrinos, sinais de pontuação e símbolos especiais, o espaço entre caracteres, palavras e pontuação, o espaço entre linhas, a medida das margens e a posição, tamanho e peso das cabeças e dos números de página nelas contidos[...] Além disso, caberá normalmente ao tipógrafo escolher a técnica de impressão, o papel e tudo o que se relaciona com o acabamento e pós impressão [...]." (Jury, 2007, p.13)

O avançar da tecnologia permitiu um rápido desenvolvimento na criação de tipografia, na comunicação e na execução do design gráfico. Hoje em dia os tipógrafos já desafiam novas formas de ler, através de novas conceções e tendências, para abranger novos públicos. (ABS, 2003)

Segundo Neuenschwander (1993), as formas das letras são o meio de comunicação mais importante dentro do design gráfico. Consoante a sua apresentação, podem transportar uma carga emocional e estética que influência a forma como a mensagem verbal pode ser lida, comunicando assim uma sensação mesmo antes do seu conteúdo verbal. Bergstrom (2008)garante esta teoria afirmando que as letras têm caracteres e personalidades diferentes. Elas podem ser pomposas, pretensiosas, hesitantes, provocadoras, afetivas, rígidas ou vulgares. Podem também apresentar características simples, elegantes, distintivas, tal e qual como as pessoas.

Na Fig.3, podemos observar um esquema (Carter, 1997) que expõe os vários fatores onde se pode quebrar as regras e as *guidelines* preconcebidas da tipografia, bem como a sua forma, espaçamento e suporte.

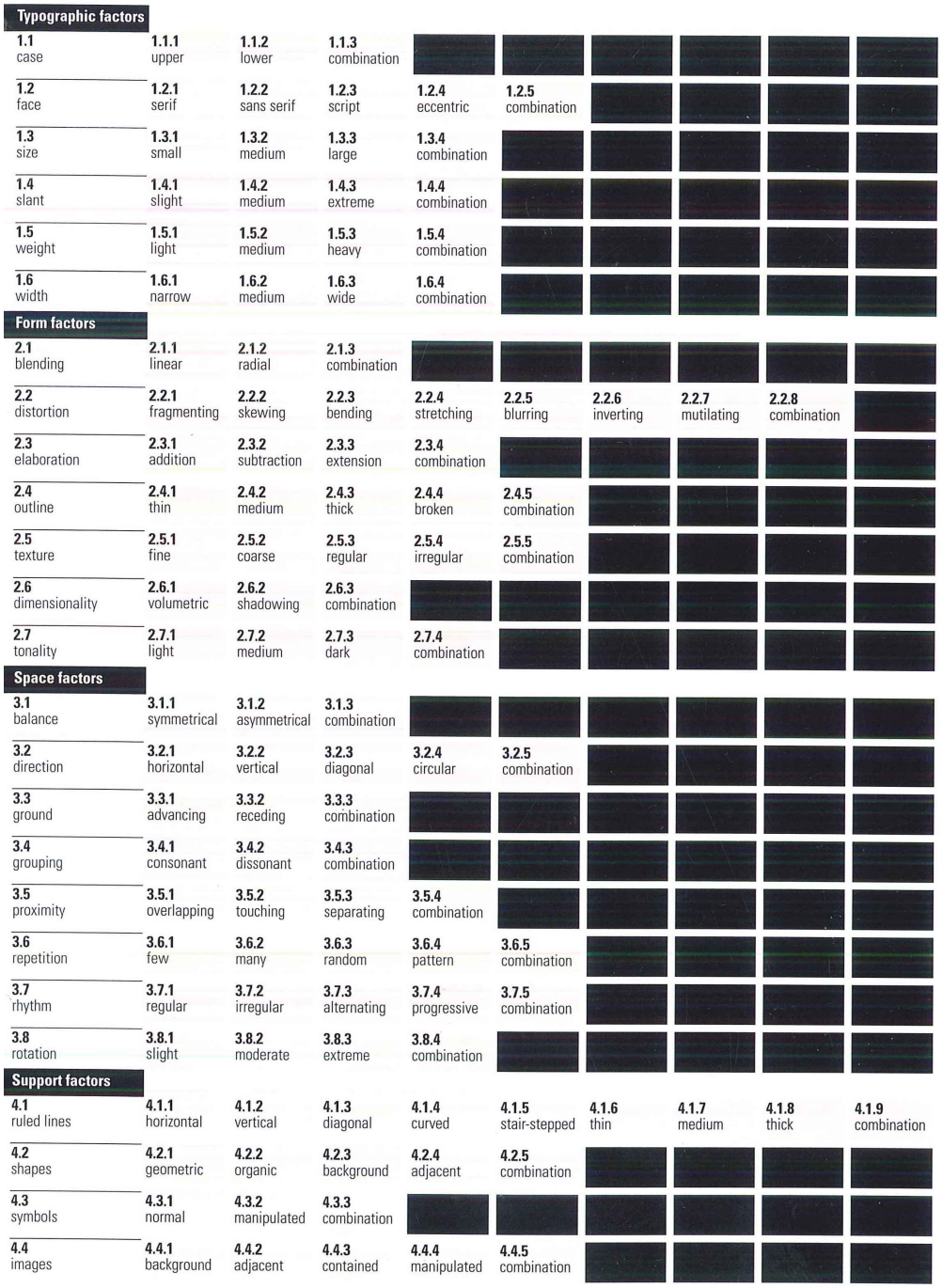

Figura 3: Esquema sobre a morfologia da tipografia; forma, espaço e suporte.
Retirado de CARTER, R. (1997).

Pegando num dos exemplos descritos na Fig.4, podemos constatar a variedade infinita de possibilidades da tipografia experimental. Pegando apenas nos fatores básios da tipografia (ponto 1, da Fig.3), podem ser exploradas: a caixa (caixa alta e caixa baixa), o tipo (com serifa, sem serifa, semelhante à escrita à mão e excêntrica), o tamanho, a inclinação, o peso (*light*, regular, *bold* e *extra bold*) e a largura (estreito, medio e largo).



Figura 4: Combinação de imagens, que demonstra algumas das possíveis variações da tipografia: caixa, tipo, tamanho, inclinação, peso e largura, respetivamente.

Retirado de CARTER, R. (1997).

2.1.6 Imagem

Tal como já foi referido, vivíamos, vivemos e viveremos num mundo de imagens. (Costa, 2011)

Bergstrom (2008) considera que as primeiras imagens surgiram há 30 000 anos atrás, na era do paleolítico, onde eram captadas situações de caça. Mais tarde as imagens passaram a ser maioritariamente de cenários religiosos. De seguida, houve uma transição rápida entre as figuras influentes inseridas em quadros repletos de histórias com algum tipo de ensinamento religioso,

para a representação do homem ou da mulher comum, através do retrato. Nesta altura, os artistas estavam interessados em descrever e influenciar a realidade. Foi nesta altura em que a imagem se tornou uma ferramenta de mudança, com o surgir da fotografia, a realidade das imagens tornou-se ainda mais fácil e rápida. Em 1839 foi descoberto o método de reproduzir a realidade em folhas de cobre banhadas em prata. Em 1895 os irmãos Lumier construíram a primeira câmara de *filme*, que também funcionava como projetor, assim apareceram as imagens em movimento, que depressa se tornaram um sucesso. Passados 50 anos é possível ver essas imagens (em movimento) em qualquer local ou dispositivo.

As imagens sempre fascinaram a mente humana, embora atualmente seja considerado algo banal. O processo mecânico da fotografia associado aos recentes avanços da tecnologia permitiu o aparecimento de câmaras do tamanho da mão. Estas podem ser transportadas para qualquer lugar, e instantaneamente conseguem capturar a realidade ao seu redor. As câmaras digitais já conseguem reproduzir com uma qualidade fantástica qualquer imagem (fixa ou em movimento), num ecrã de uma máquina, de um computador, ou até mesmo de um telemóvel (Berstrom, 2008). É graças a todo este desenvolvimento que hoje em dia, toda a gente tem a sua biografia em álbuns de fotos digitais e nas redes sociais. (Salked, 2014)

A vulgarização atual da imagem é considerada por Joly (1994) como uma ameaça, uma vez que nos torna cada vez mais uma civilização iludida e exposta. Por vezes a nossa mente acredita que consegue ler as imagens de forma natural, no entanto quem nos garante que não estamos a ser manipulados de modo inconsciente, para nos influenciar e submeter a mensagens inesperadamente codificadas, aproveitando-se da nossa ingenuidade. Para além deste ponto de vista, Salked (2014) ressalta a falta de privacidade na geração em que vivemos, tudo o que nos rodeia são imagens e nós muitas vezes fazemos parte delas, quer queiramos quer não.

Numa abordagem mais técnica Joly (1994) introduz o tema da imagem como um termo utilizado com distintos significados que liga as tradições mais antigas e ricas da nossa cultura aos dias de hoje, e por isso considera que é algo difícil de definir de forma simples.

Contudo Costa (2011) restringe o vocábulo a uma peça fundamental no meio de expressão e de representação. Garante ainda que é um suporte de comunicação visual que transcende o tempo e o espaço, evocando a aparência de algo ausente. Joly (1994) complementa afirmando que esse 'algo' ausente pode ser referente a uma imagem visual, a uma imagem mental ou a uma imagem virtual, mas que este assemelha sempre a outra coisa.

2.1.7 Mensagem

Uma mensagem não é nada mais nada menos, do que um conjunto de símbolos, organizados de acordo com um código, transmitido de um emissor para um recetor, através de um determinado canal de comunicação.

A sociedade atual é bombardeada com inúmeros aspetos de comunicação visual. Quanto maior se torna a voz dos *media*, maior é a desordem gerada, e qualquer dia torna-se demasiado ofensiva para ser absorvida e controlada. (Bergstrom, 2008).

É habitual observar letras grandes e em negrito, com cores chamativas e composições apelativas, quando se quer transportar uma mensagem até ao público alvo, contudo essa pode não ser a forma mais apropriada (Heller & Iliac, 2012). A prova disso é que atualmente os recetores começam a escutar sem ouvir, a olhar sem ver e a ser influenciados sem verdadeiramente sentir. Na situação em que nos encontramos, nem o design mais atraente e irreverente chega para quebrar barreiras. Atualmente é necessária uma mensagem, suficientemente forte para romper com a desordem, com o mínimo esforço (Bergstrom, 2008).

As palavras chave para construir uma mensagem eficaz são a delimitação da temática (o que faz parte do projeto e o que não faz), a estrutura (tem que haver uma contextualização, um design ou um padrão em relação ao texto ou as imagens, para fazer sobressair a mensagem final) e a argumentação (os factos em si, que convencem recetor). (Bergstrom, 2008).

De acordo com Heller & Iliac (2012), uma mensagem persuasiva combinada com um design sedutor, tem um papel importante no comportamento da nossa sociedade, visto que combinados podem alterar pensamentos e atitudes.

'Informar' e paralelamente 'educar' o público para uma questão, essência ou preocupação que requer algum tipo de condescendência. 'Defender' causas e ajudar a 'produzir' mensagens para que o público se possa envolver e apoiar (ex: ajuda humanitária ou evento). 'Alertar' os observadores (ex: mensagens preventivas, para garantir a saúde e o bem-estar). 'Entreter', 'expressar' e 'influenciar' outros. E por fim 'transformar', utilizando trocadilhos e manipulação gráfica para que projetos censuráveis consigam entrar campo de visão do utilizador.

O resultado desta congregação pode resultar numa resposta ativa ou passiva, mesmo assim, não deixa de ser uma resposta comportamental.

2.1.8 Interação entre imagem e palavras

Palavras e imagens aparentam ser conceitos completamente diferentes, no entanto ambos têm origem nos signos, a base para qualquer forma de comunicação. A desigualdade de ambos não é sinónimo de incompatibilidade, aliás são elementos que se complementam, visto que a imagem não funciona de forma eficaz sem a mensagem, e vice-versa (Berstrom, 2008).

Joly (1994) afirma que é injusto pensar na imagem e excluí-la da linguagem verbal, visto que está constantemente acompanhada por comentários escritos ou orais.

> "Podemos concluir, numa casa, que uma televisão, essa 'caixa de imagens', está ligada? Pela sua incessante tagarelice, mais presente ainda que a da rádio, onde a música tem predominância. Quanto às imagens fixas sem textos, elas rompem de tal modo com a expectativa que delas temos que a legenda que as acompanha é 'sem legenda', 'sem palavras' ou então 'sem titulo' "
>
> Joly (1994, p.120)

Assim sendo a combinação destes dois elementos, é a base elementar do design gráfico, seja este em papel ou no ecrã. (Ambrose & Harris, 2009).

A fusão dos dois componentes dá origem a uma nova linguagem – '*verbovisual communication'* que ambiciona informar, educar e convencer o espetador (Berstrom, 2008) e é normalmente utilizada em revistas, jornais, livros, posters, websites e publicidade.
Existem dois campos onde estes podem ser observados, em *print* – '*lexivisual communication'* e em filmes, televisões e páginas de internet – '*audiovisual communication'*. Quando as duas categorias são apresentadas em simultâneo são chamadas de '*multivisual communication'* (Berstrom, 2008).

2.1.9 Semiótica

A palavra semiótica provém do grego '*semeiotikos*' que estuda a tradução e a interpretação dos signos (Hall, 2012). É considerada uma área do saber muito antiga ligada à medicina, que interpretava os sintomas de diferentes doenças. Mais tarde, o termo foi associado à linguagem, pois auxiliava os homens a comunicar entre si – cores, formas, sons – aos quais eram atribuídos certos significados (Joly, 1994).

Durante o séc. XX a semiótica entrou no campo das ciências humanas, onde ainda hoje apresenta uma 'legitimidade' menor do que a filosofia ou a matemática (Joly, 1994). Contudo, é apontada como a teoria do entendimento e da significação (Carmelo, 2003). O objetivo desta disciplina é entender os diferentes tipos de signos, provenientes de imagens ou palavras, integra-los numa determinada tipologia e encontrar as leis do seu funcionamento (Joly, 1994).

Segundo Hall (2013), os signos têm uma diversidade espantosa, podem ser reconhecidos no sentido mais amplo da vida, pela simples razão de que todos os aspetos da vida contem um significado, seja ele natural ou cultural. Assim sendo, pode ser reconhecida através de: gestos, expressões faciais, distúrbios da fala, sintomas médicos, marketing, música, desenhos, quadros, fotografias, poesia, design, arquitetura, filmes, código morse, comida, roupa, rituais ou símbolos primitivos e estes são só alguns exemplos que podem ser inseridos na temática.

Hall (2013) exemplifica ainda a importância e a funcionalidade dos signos através de um exemplo pertinente: 'Parar' significa 'Parar'. 'Maçã' significa 'Maçã'. 'Coroa' significa 'Coroa'.

No entanto o seu sentido por ser diferente: 'Parar' pode expressar perigo. 'Maçã' pode expressar saúde. 'Coroa' pode expressar um governador.

Neste exemplo os elementos utilizados têm a habilidade de comunicar 'coisas' que não estão presentes na mensagem, embora assumam esse determinado significado. Neste caso a mensagem atua como um mediador entre as 'coisas' e o recetor (Costa, 2011). Ainda assim esse significado pode depender da cultura do recetor, assim como do contexto da manifestação do signo (Joly, 1994). Esta teoria é original de um dos maiores percursores na matéria, o cientista Charles Sanders Peirce (1839 – 1914).

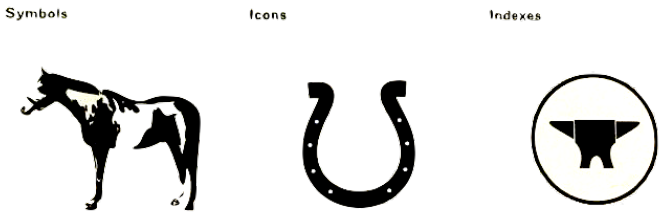

Figura 5: Exemplo de simbolo, *icon* e *índex*.
Retirado de Ambrose, G. & Harris, P. (2009).

O desafio da semiótica aplicada ao design gráfico, hoje em dia, visa incutir várias 'camadas' de informação no seu trabalho, tornando-o mais profundo e completo, de acordo com a diversidade de significados e de contextos (Ambrose & Harris, 2009). Existem alguns elementos essenciais para o bom entendimento e prática destas duas disciplinas combinadas:

Um singo é um elemento simples e que imediatamente identifica um objeto, uma pessoa ou uma ideia. Um símbolo é algo fisicamente percetível, enquanto que um ícone é algo que requer um conhecimento coletivo, e um *index* é um signo que se refere a um objeto. Toda esta teoria é mais fácil de entender através dos exemplos presentes na Fig.5.

2.1.10 Identidade

Normalmente o termo 'identidade', dentro da disciplina de Design Gráfico, está associado ao *brandig*, embora tenham significados completamente diferentes (Ambrose & Harris, 2009).

A identidade não é algo inerente a todos os seres humanos. A mesma é construída e ampliada de acordo com as escolhas e vivências relacionadas com o mundo em redor. Ou seja, a identidade, não é apenas o nome, faz parte da personalidade pessoal (determinada pelo relacionamento com a sociedade envolvente), seja de uma pessoa, de uma marca, ou de uma empresa (Netwark, 2002).

Segundo Ambrose & Harris (2002) para criar uma identidade visual é necessário absorver e analisar os comportamentos característicos do objeto em estudo, para construir a imagem à sua semelhança, isto para que seja refletida a sua verdadeira essência e seja facilmente reconhecida por terceiros. Para a sua conceção, o designer tenta combinar cor, tipografia, imagem e estilo para invocar um certo estímulo no espetador.

Existem três formas de o fazer: 1) '*monolithic identity*' – ex. quando todos os produtos de uma marca têm a mesma identidade gráfica; 2) '*endorsed identity*' – ex. todos os produtos têm uma identidade gráfica distinta, mas todas remetem para a marca que as embarca; 3) '*branded indentity'* – ex. quando todos os produtos têm uma identidade gráfica distinta, e não se consegue reconhecer a marca mãe, ou seja, todos eles são independentes.

2.1.11 Forma e conteúdo

Para desenvolver uma boa composição é necessário ter em conta o papel da perceção ótica, que explica como é que os olhos e o cérebro humano interpretam. É crucial, entender que de forma inconsciente, os olhos encaminham a informação para o cérebro, informação essa que é processada, e transformada em informação visual (Thames & Hudson, 2011). Para isso o designer tem de relacionar todos os elementos visuais e surpreender o espetador com ideias emocionantes, elementos surpresa e uma pitada de humor. (Bergstrom, 2008).

A forma trata a fisionomia de uma ideia ou criação, enquanto que o conteúdo demonstra os diferentes elementos, pensamentos e tipos de informação que se querem passar até ao observador. Ambas refletem noções diferente, embora sejam interdependentes uma da outra. A

forma não se concretiza até que algum conteúdo tenha que ser exibido, assim como o conteúdo não existe de forma física até que lhe seja atribuído algum formato (Bergstrom, 2008).

O mesmo autor refere ainda que o conteúdo deve influenciar o formato, vice-versa. O conteúdo deve ser adequado à forma mais favorável, de acordo com o tema, os valores, os objetivos pretendidos e o público alvo (Bergstrom, 2008).

'Design + Content = Message' - esta é a equação para uma boa primeira impressão. Esta normalmente define a atitude do espetador em relação ao conteúdo transportado pela mensagem. Pode influenciá-lo a querer saber mais sobre o assunto, ou o extremo oposto e causar repulsa, afastando-o do tema ou causa (Bergstrom, 2008).

2.1.12 Fotografia e Fotomontagem

A fotografia quando foi apresentada ao mundo, era conhecida como '*ligh writting',* ou seja, escrita através da luz. Mesmo com os rápidos avanços tecnológicos que sofreu até aos dias de hoje, essa descrição continua a ser válida (Marien, 2014). O mundo, as cores e as formas só são visíveis devido à presença da luz. "As cores de uma manã de inverno são muito diferentes daquelas ao meio dia de um verão" (Salked, 2014)

Um dos componentes mais aprazível da fotografia é poder registar o mundo em diversas perspetivas, ampliações e cores (Ingledew, 2018). A mesma não pode ser considerada apenas um registo mecânico. O fotógrafo com certeza, que selecionou detalhadamente uma vista, o tempo e abertura de exposição, a luz e a sensibilidade de filme, para que o registo ficasse tal e qual o que tinha pensado (Salked, 2014). Existe uma infinidade de outras fotografias possíveis, caso algum desses parâmentos fosse alterado (Berger, 2005).

É um dado adquirido que a invenção da fotografia revolucionou o mundo das artes e da cultura visual (Netwark, 2002). A princípio a fotografia apenas registava aquilo que os seres humanos observavam (carácter documental), todavia as suas potencialidades começaram a ser desenvolvidas, de tal forma que hoje em dia estão inseridas em diferentes áreas, como o jornalismo, a moda, a arquitetura, a medicina, a geografia, entre muitas outras (Campany, 2012).

A fotografia atingiu o público massa em 1880 e passados oito anos a marca Kodak lançou a primeira máquina descartável no mercado. Uma pequena caixa preta, simples portátil e com filme suficiente para cem exposições. O slogan da campanha explicava exatamente o conceito da marca: 'você aperta o botão, e nós fazemos o resto'

Este tipo de avanços começou a ser comercializado de forma engenhosa, incitando a

sociedade a uma cultura de fotografias caseiras e amadoras. Nessa altura já era impensável fazer umas férias de família, sem uma máquina fotográfica, para registar os momentos mais felizes. 'Férias sem Kodak são férias desperdiçadas' (Salked, 2014). Judith Williamson (cit. Por Salked, 2014) defende que este tipo de fotografia desenvolveu um papel significativo na ideologia de família atual, reforçando o ideal convencional de família feliz.

Atualmente as tendências sociais relacionadas com a fotografia estão cada vez mais espontâneas. Tal como referido anteriormente, a câmara fotografia era um objeto de família, e só era utilizada em ocasiões especiais. Hoje em dia, as máquinas estão incorporadas num objeto genérico, como o telemóvel, e diretamente conectadas às redes socias. Ou seja, qualquer pessoa tem uma câmara no bolso, e pode fotografar o que quiser infinitas vezes, e publicar as fotos instantaneamente na internet.

"A conveniência, a velocidade, a sofisticação e a flexibilidade da tecnologia digital" (Salked, 2014) levou-nos ao ponto de um álbum de família já não ser em suporte físico, mas sim publicações instantâneas na internet.

Este tipo de avanços também teve o efeito contrário nos verdadeiros amantes de fotografia. É habitual encontrar não só artistas, mas também jovens entusiastas, que voltaram a utilizar a fotografia analógica, para poder reencontrar a magia de uma foto única, que tem que ser minimamente pensada e premeditada. Visto que o rolo tem um numero de fotografias contadas e não se pode desperdiçar disparos, ao contrário do que acontece com a câmara do telemóvel.

> Nunca houve um momento mais emocionante para a fotografia do que agora- as possibilidades criativas, graças ao uso de antigas e novas tecnologias, são mais abrangentes do que nunca; e as oportunidades para divulgar imagens não têm precedentes. Da mesma forma, a comunicação nunca foi tão acirrada. (Salked, 2014, p.175)

Com tanto progresso em torno da fotografia também foram gerados novos *softwares* programas e técnicas para diversificar este meio artístico. Uma dessas práticas é a fotomontagem. É uma técnica onde duas ou mais fotografias são combinadas, juntas ou sobrepostas para criar uma imagem composta. (Ambrose & Harris, 2006). A forma mais simples de realizar esta método é a colagem (composição de imagens retiradas de qualquer suporte já impresso– revistas, jornais – e colados diretamente sobre o papel. Atualmente este processo já é feito no computador, através de imagens que podem ser encontradas na internet, e manipuladas ao gosto do autor. Outra variação deste processo é a múltipla exposição, feita através da própria máquina ou até mesmo em transparências, utilizando o computador ou um scanner.

Esta técnica foi utilizada pela primeira vez em 1915, nos protestos contra a Primeira

Guerra Mundial. Mais tarde, foi adotada uma das técnicas favoritas dos surrealistas, que exploravam as infinitas possibilidades da fotomontagem, relacionada com o uso da associação livre, onde uniam imagens dispares, com o objetivo de refletir sobre o funcionamento da mente inconsciente. (Tate, s.d)

Na mesma época, os russos, utilizavam esta técnica como meio de propaganda. Em Espanha, acabou por ser aproveitada para combater a Guerra Civil e no Japão foi ainda utilizada para meios artísticos. Depois da Segunda Guerra Mundial, e no inicio da Guerra Fria, a notoriedade da fotomontagem como meio de comunicação diminui, visto que o público alvo já estava cansado da mesma monotonia. Em 1980 esta prática renasceu com uma comunicação muito mais agressiva e gráfica.

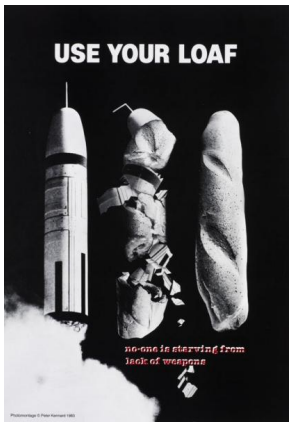



Figura 6: Peter Kennard: *Use your Loaf*, 1983.

Figura 7: Peter Kennard: *Never Again,* 1983.

Retirado do URL: https://www.iwm.org.uk/history/6-powerful-protest-posters-by-peter-kennard

Um dos artistas que contribuiu para a forte reaparição da fotomontagem foi Peter Kennard (1949 -), que estava insatisfeito com a pouca importância dada a desigualdade económica e da brutalidade policial durante o movimento antinuclear na Europa. Esse descontentamento é visível nas Fig.6 e Fig.7.

Barbara Kruger (1945-) é uma artista contemporânea que utiliza esta técnica para criticar a sociedade em que vivemos e comunicar com o espetador, encorajando-o assim a pensar nas circunstâncias do seu quotidiano. Um dos temas mais abordados é o consumismo e a sua linguagem visual é normalmente caracterizadas por colocar slogans agressivos sobre fotografias a preto e branco, tal se pode observar nas Fig. 8 e 9. (Artsy, s.d)





Figura 8: Barbara Kruger: *Untitled (We Will No Longer Be Seen and Not Heard)*, 1985.

Figura 9: Barbara Kruger*: Savoir c'est Pouvoir (Knowledge is Power)* 1989.

Retirado do URL: https://www.artsy.net/artist/barbara-kruger?medium=*&page=2&sort=-partner_updated_at

2.1.13 Fanzine

O termo surgiu da conjugação do termo *fanatic* (fã) e *magazine* (revista), que exterioriza exatamente o que eram estas publicações. Os fanzines são pequenas revistas produzidas e publicadas por indivíduos com determinados interesses em comum: artes, música, política. (Fontes, 2018). Embora tenham surgido nos anos 20-30, nos Estados Unidos, como o objetivo de divulgar poesia, mais tarde nos anos 50-60 tornaram-se populares por divulgar banda desenhada. Contudo, o formato mais popular, tal como o conhecemos nos dias de hoje, foi implementado nos anos 70-80, em Inglaterra, apresentando o movimento Punk, num espaço livre, criativo (*DIY - do it yourself*) e longe dos meios de comunicação convencionais. (Clube do Livro de Satolep, 2013)

Dentro das primeiras publicações que surgiram nesta época, a *Sniffin' Glue* (1976), criada por Mark Perry aos 19 anos, foi uma das mais reconhecidas. Na Fig.10 podemos observar algumas das publicações da revista. Mark Perry, o autor do *fanzine*, refere numa entrevista ao *Independet*, que a ideia surgiu ao som de *Ramones*. No Reino Unido não havia nenhum meio de comunicação que mencionasse este tipo de conteúdos, ou seja, que apresentasse novos discos, bandas, concertos, contribuindo ativamente para a criação de uma comunidade. Assim Perry decidiu resolver o problema com as próprias mãos. O seu primeiro fanzine foi criado em homenagem à música, apenas com canetas de feltro, uma máquina de escrever e uma fotocopiadora. No espaço de 12 publicações, a *Sniffin' Glue* passou de 200 para 20.000 exemplares. Nessa

altura, Mark Perry decide terminar o lendário fanzine, pois não queria que o mesmo se tornasse mais uma revista, idêntica a todas as outras vendidas nas bancas (The independent, 2009).

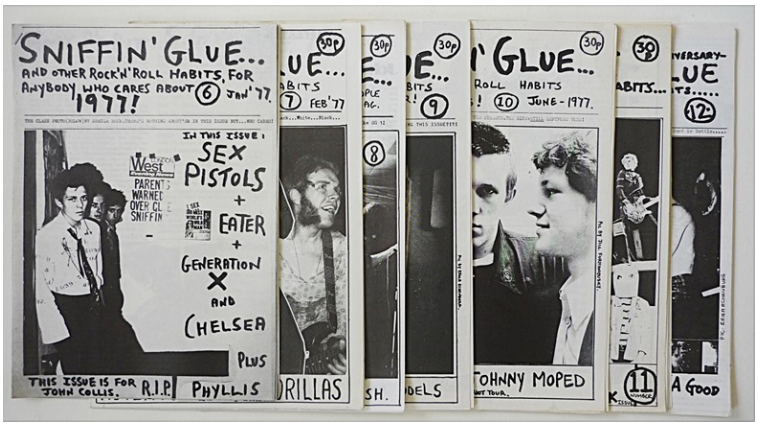

Figura 10: Mark Perry, *Sniffin' Glue*, Publicações de 6-12, 1976.

Retirado do URL: http://www.dazeddigital.com/artsandculture/gallery/21948/3/mark-perry-s-sniffin-glue

Hoje em dia um fanzine pode ser sobre muito mais do que música. A ideia continua idêntica: isto é, trata-se de um produto manual, de baixo custo, individual ou coletivo, com uma conceção aos circuitos underground (Fig.11). O conceito tem vindo a ganhar força, porque quem produz estas publicações tem o objetivo de expressar ideias e pensamentos, sem qualquer tipo de restrição quer temáticas (políticas, sociais, literárias, históricas ou poéticas), quer gráficas, editorias ou de produção (Clube do Livro de Satolep, 2013)



Figura 11: Exemplo de um fanzine tradicional.

Retirado do URL: https://clubedolivrodesatolep.wordpress.com/2013/12/01/afinal-o-que-sao-fanzines/

Tal como Triggs refere (cit. Por Quintela, Borges, 2013), no decorrer das últimas décadas, a produção dos fanzines foi progredindo, ao mesmo ritmo das novas tecnologias de informação e de comunicação. Atualmente já é possível encontrar fanzines em inúmeros blogues e websites, estando acessíveis as publicações que até então eram limitadas ao número de exemplares e restritas a meios *underground*. Estes novos formatos, disponíveis em formato eletrónico, denominam-se de e-zines e ajudaram na afirmação pública de uma noção mais alargada e menos elitista do termo. No entanto, a aparecimento dos computadores e a proliferação da Internet conduziram também a transformações 'negativas' no que diz respeito à autenticidade de um *fanzine,* pois deixaram de ser um 'objeto caseiro', produzido de forma artesanal, assim como todos os processos de produção e distribuição, foram alteradas.

Todas estas metamorfoses contribuíram para o anúncio "da morte dos velhos fanzines". Contudo, esta situação, nunca chegou a acontecer, visto que ainda existem muitas pessoas que "valorizam os diferentes aspetos relacionados com o carácter manual associado aos métodos tradicionais da conceção e execução de objetos editorias com uma produção cuidada e rigorosa, realizada em pequena/média escala e obedecendo a tempos de trabalho lentos." (Quintela, Borges, 2013).

2.2 Sono

"Existem pessoas que garantem nunca ter sonhado, no entanto, não há sono sem sonho." (Hofstatter, 1966, p.363).

2.2.1 Definição do sono

Para compreender o tema desta tese, é indispensável clarificar previamente os conceitos básicos que a constituem, sendo um deles, o sono. O sono, é um processo essencial à sobrevivência e deriva de uma imposição fisiológica comum a todo o reino animal. Segundo Aristóteles, é devido ao tempo que passamos a dormir, que podemos continuar a nossa vida quotidiana conscientemente e sem desfalecer durante anos (Kayser, 1982)

Segundo Hirshkowitz (1997), a atividade cerebral noturna é registada e analisada através de um polissonografias. A polissonografia é um exame que conjuga uma eletroencefalografia– EEG (Fig.12), um eletro-oculograma - EOG e o eletromiograma sub-mentoniano – EMG), ou seja, mencionam a atividade cerebral, ocular e muscular de um indivíduo enquanto o mesmo

está a dormir. É através deste tipo de testes e exames médicos que se pode compreender que o sono está dividido em diversos ciclos que por sua vez se dispersam em vários estádios (de sono NREM – movimento não rápidos dos olhos – sono lento seguido de sono REM – movimento rápidos dos olhos – sono paradoxal).

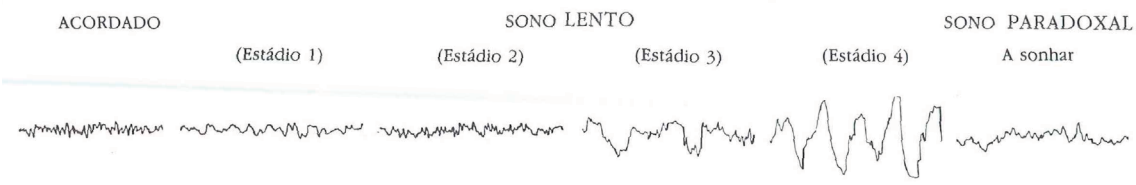

Figura 12: Registos de EEG sobre os estádios do sono.
Retirado de GLEITMAN, H. (1998).

Antes de surgir qualquer ciclo de sono existe o estádio W (*Wake*, desperto), onde os músculos se encontram ativos e os olhos ainda se encontram abertos. Gleitman (1998) afirma que à medida que o sujeito fica mais sonolento, ocorre o primeiro estádio de sono NREM (1-7min). O sujeito encontra-se num sono leve, em que facilmente consegue ser despertado. A temperatura do corpo ronda os 27ºC, os batimentos cardíacos abrandam, os olhos estão totalmente fechados e os músculos relaxados. No decorrer da hora seguinte, passa por estádios cada vez mais profundos. O segundo estádio NREM (20 min) apresenta características semelhantes ao primeiro, exceto o facto de o sujeito já não conseguir ser acordado com tanta facilidade. O terceiro estádio NREM (30-40 min) é representado pelo início do sono profundo, enquanto que no quarto estádio, o sujeito já está completamente a dormir, encontra-se imóvel e levará alguns segundos a despertar. O quinto estádio é chamado de REM ou sono paradoxal, um sono muito pesado do ponto de vista da distensão muscular e do limiar de perceção, contudo é onde existe a atividade cerebral mais intensa, (tão forte como durante o estado de vigília). É aqui que ocorrem maioritariamente os sonhos, ainda assim estes podem acontecer noutros estádios do sono, mas não serão tão fáceis de recordar.

Uma noite de sono é composta por cerca de seis repetições de estádios, em que cada uma dura aproximadamente noventa minutos, terminando cada um deles com o sono paradoxal, inevitavelmente interligado como o sonho.

2.2.2 Função do sono

O sono é uma medida de sobrevivência não só dos seres humanos como de todos os animais. É essencial para o desenvolvimento e manutenção do cérebro, assim como para recarregar e conservar energias físicas e motoras.

De acordo com Gleitman (1998), a melhor forma de avaliar a relevância e os benefícios do sono, é observando as perturbações consequentes da privação do mesmo. O resultado desta experiência indica que existe inevitavelmente necessidade de dormir. O sono tem a função restauradora tanto na saúde mental como na saúde física, o auxília na regulação do estado emocional, na manutenção do sistema nervoso central, e na transposição da memória temporária para a memória permanente, assim como repõem energias, ajuda na regeneração de tecidos e regula a temperatura corporal. Contudo, existem inúmeras opiniões que refutam tudo o que está acima descrito. Não existem provas de que o ser humano possa morrer ou obter consequências graves e irreversíveis por privação de sono, ao contrário do que acontece com a privação de alimentos. Os únicos efeitos secundários apresentados são sonolência, confusão, desespero e ansiedade.

> "Em suma, embora saibamos bastante a cerca dos fenómenos relacionados com o sono e dos mecanismos que lhe dão origem, pouco mais podemos especular no que se refere às suas funções. O desejo de dormir é um motivo poderoso, e uns vinte e cinco anos do tempo médio de vida são-lhes devotados. Mas é ainda obscura qual a sau utilidade." (Gleitman, 1998, p.96)

2.3 Sonho

> "sonho: *al. Traum; esp. sueño; fr. rêve; ing. dream*
> Fenômeno psíquico que se produz durante o sono, o sonho é predominantemente constituído por imagens e representações cujo aparecimento e ordenação escapam ao controle consciente do sonhador." (Roudinesco & Plon, 1998, p. 722)

2.3.1 Definição do sonho

Apesar de não existir nenhuma ferramenta tecnológica ou experimental que permita "ver" o sonho de outros indivíduos, existem provas de que o sonho é a presença de atividade mental durante o sono (Nathan, 2012). A sua duração pode divergir entre meros segundos a cerca de 20 a 30 minutos e está confirmado que existe uma maior possibilidade de serem recordados caso aconteçam durante a fase de sono REM.

O sonho é um período onde a consciência se encontra adulterada e consegue arquitetar

um universo virtual de imagens vividas (ordinárias ou extraordinárias). Gleitman (1998), indica que os sonhos podem resumir-se a um conjunto de panoramas onde o indivíduo que sonha frequentemente se manifesta como interveniente. Durante o decorrer do sonho existe uma incapacidade de deteção do contexto ilógico e bizarro. Por isso é que ao acordar é frequente que o indivíduo sonhador, se questione sobre acontecimentos sonhados, e se aconteceram ou não na realidade.

> "Uma vez eu, Chuang-tzu, sonhei que era uma borboleta, adejando por aqui e por ali... Subitamente acordei... Agora, não sei se sou um homem sonhador que é uma borboleta, se uma borboleta sonhando que é um homem" (Mackenzie, 1965. Cit por Gleitman, 1998, p.8).

Esta inabilidade de identificar essas imagens como alucinogénias, deve-se ao facto de emergirem de uma atividade inconsciente e não racional e emocional.

2.3.2 Função do sonho

Sigmund Freud reconhecia o sonho como forma de aceder ao inconsciente e aos seus desejos reprimidos. (Freud, 2009)

Carl Jung afirmava que o sonho era o toque dourado da triste realidade, sendo a sua natureza compensatória e com o objetivo de conservar o equilíbrio da alma. (Jung, 1987)

Michel Jouvet acreditava que o sonho ajudava a preservar a diversidade e a individualidade do ser humano. Presumia que durante o sono se poderia efetuar uma fusão entre a herança psicológica e a aprendizagem da vigília, dispondo de novas edificações de pensamentos (Nathan, 2012).

Clara Hill articulou uma teoria onírica, onde o cérebro, durante a fase REM, alcançava um estado mais criativo e fértil, que levava a um reflexo mais fantasioso e alucinogénio dos problemas emocionais e racionais do quotidiano, expondo-os em forma de imagens.

Deirdre Barret, confirma que sonhar é pensar, mas num estado um pouco diferente de quando os nossos olhos estão abertos. A autora garante que os sonhos têm uma natureza altamente visual e ilógica, o que auxilia na resolução de problemas existentes. (Terra, 2010)

Existem diversos pontos de vista teóricos e é impossível citá-los a todos. De forma sumária e concentrada, os sonhos estão conectados com a mente, a memória, a aprendizagem, a criatividade, a capacidade de escolha e planeamento, a resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades entre muitas outras competências.

2.3.3 Enquadramento histórico dos sonhos

Segundo Hobson (1997), no decorrer de uma vida (setenta anos em média), um indivíduo devota pelo menos 50 000 horas à atividade onírica, ou seja, 2000 dias, o que se traduz em 6 anos repletos de sonhos. Por isso é que ao longo da história da humanidade, esta temática esteve constantemente em consideração e atualização. É bastante complicado citar todas as teorias e opiniões, de todos os especialistas, sejam eles psicólogos, psicanalistas, neurologistas, médicos. Por este motivo foi necessário optar, e assim, aqui estão presentes aqueles que tiveram um maior contributo para a reflexão e evolução deste conceito.

"Na atualidade, deverá ser muito difícil encontrar alguém que nunca tenha ouvido falar de Sigmund Freud. Quer a propósito do mundo dos sonhos, quer do inconsciente, o seu nome é uma referência obrigatória, tanto para o leigo em assuntos filosóficos, como para o erudito" (MARTI, 2015, p.9). No entanto, ao contrário do que muitos pensam Freud não foi o primeiro a estudar este obscuro fenómeno da psique. Esta é uma temática falada desde os tempos mais antigos da sociedade.

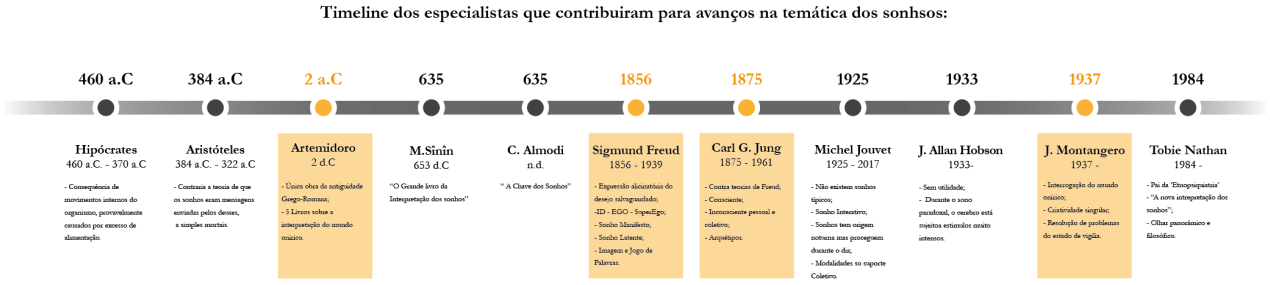

Figura 13: Linha cronológica dos especialistas que mais contribuíram para os avanços na temática dos sonhos. Imagem de autor (2018). – Anexo 1.

De acordo com Tobie Nathan (2012), existem provas e artefactos de textos antiquíssimos em papiros egípcios que datam dois mil anos a.C., na biblioteca de Assurbanipal (o último rei da Assíria). As dúvidas sobre este fenómeno sempre foram inúmeras e o desejo de lhe atribuir alguma relevância ou interpretação sempre foi interminável.

A questão do significado dos sonhos teve origem na filosofia grega da Antiguidade. Hipócrates (460 a.C) e Aristóteles (384 a.C) sempre foram considerados visionários para o seu tempo, refutando toda a sabedoria circundante. Os mesmos duvidavam que os sonhos fossem

mensagens enviadas pelos deuses. Hipócrates, considerado por muitos o pai da medicina, acreditava que o sonho era um resultado interno do organismo, provocado por uma alimentação exagerada ou mal-adaptada. Por outro lado, Aristóteles questionava acima de tudo para que é que os deuses perderiam o seu tempo a enviar mensagens a meros mortais, encarando esta crença de forma quase humorística. Declarava então que os sonhos eram uma causa, um signo, ou pura coincidência. Com o passar dos anos começou por estudar a fundo não só o sonho, mas também o sono como impotência derivada ao excesso de vigília. Para além disso, reconhecia que o estado de vigília era dominado pelo "eu", ou seja, o sentido crítico desaparecia dando lugar à livre fantasia, ampliando insignificantes e inconscientes estímulos, revelando-os assim ao homem.

"Estas duas constatações da validade da interpretação dos sonhos permanecem como modelos da atitude crítica. Foram, desde os gregos antigos, incansavelmente retomadas por outros autores racionalistas que se seguiram" (Nathan, 2012)

Um dos modelos mais antigos, que pode ser considerado relevante por excelência é o *Onirocrition* de Artemidoro de Daldis, autor grego do século II d.C. Nessa época os sonhos continuavam a ser considerados uma forma de comunicação entre o Homem e os Deuses, a vida e a morte, a ignorância e o conhecimento. Esta obra foi a única que sobreviveu intacta, deste a idade Greco Romana, até aos dias de hoje e consiste numa coleção de cinco livros que analisa e define os sonhos (de presságio ou aleatórios).

Mais tarde, no decorrer da Idade Média, emergiram outras teorias quer no ocidente, quer no oriente. Existiam pessoas que depositavam as suas preocupações nos sonhos atribuindo-lhes importantes funções, quase sempre proféticas ou abertamente religiosas.

Segundo Nathan (2012), o autor mais renomado e frequentemente citado nos países árabes é Muhammad Ibn Sîrîn (séc. VIII) que escreveu *Le Grand Livre de línterprétacion des rêves* (O Grande livro da Interpretação dos Sonhos), um livro que apoiava a liberdade de pensamento presente no início do Islamismo. Este onirócrita muçulmano, acreditava que existia três tipos de sonhos: os sonhos concebidos por Deus, os sonhos em que o Diabo incorpora tentações e os sonhos pessoais. Ainda assim, o autor dedicou a maior parte do seu tempo a estudar apenas os sonhos da primeira categoria, visto que podia ligar os pensamentos do sonhador diretamente com o mundo divino.

Outro autor de renome foi Chélomo Almodi, que escreveu um livro denominado de *A Chave dos Sonhos* frisando a ideia de que um sonho não interpretado sobrevive constantemente como um enigma.

A variedade de respostas é incalculável e normalmente relacionada com as barreiras culturais de cada povo. Apesar disso todas tinham algo em comum, a associação a símbolos e metáforas obscuras.

Em meados do século XIX, a temática dos sonhos ganhou ainda uma maior notoriedade, e consequentemente tornou-se alvo de discussões e controvérsias. Os sonhos já não eram considerados como uma manifestação divina, as explicações dos filósofos já não eram suficientes para acabar com a demanda científica e validação deste conhecimento. Nesta altura as tentativas de explicação eram cada vez maiores: "O sonho estava cercado por todos os lados: pelos poetas e rapidamente pelos surrealistas, pelos psiquiatras, pelos hipnotizadores, pelos médiuns, pelos especialistas dos psicotrópicos… Todos queriam explicar a sua existência, convertê-lo a sociedade emergente." (Nathan, 2012, p.57)

Em 1850, Alfred Maury (1817-1892), um médico e arqueólogo francês, constatou que os sonhos eram a consequência de estímulos externos a si próprio, e por isso analisou-os e publicou mais de três mil registos oníricos. Segundo Hobson (1997), Maury pode ter sido um dos pioneiros a registar sistematicamente os seus sonhos, não só o conteúdo, mas também todos os componentes que os pudessem influenciar, como a posição e o local onde tinha adormecido, assim como o humor e as preocupações referentes ao próprio dia.

Mais tarde surgiram as ideias inovadoras de Sigmund Freud (1856-1939), ao explorar um novo rumo em relação ao inconsciente, transformaram completamente os estudos e as opiniões, opiniões essas que ainda hoje são motivo de discussão.

Primitivamente os sonhos eram apenas uma tentativa de experimentação para auxiliar pacientes com distúrbios mentais, como a histeria. Mas após muita pesquisa e análises de casos de estudo (incluindo o próprio), Freud em 1900 publicou um livro chamado *A Interpretação dos sonhos*, que revolucionou a perceção dos especialistas nesta temática. O próprio Freud considerava esta obra uma referência, que lhe abriria portas para a revelação do inconsciente. Declarava que os sonhos eram tão importantes como a vida real, visto que eram considerados uma forma de expressão disfarçada e convertida em imagens, de um desejo recalcado. Desenvolveu vários conceitos e técnicas para tentar definir o fenômeno que interligava o sono e o sonho (id, ego, super ego, associação livre).

Depois de Freud, nenhum outro psicanalista contribuiu, com conceções realmente inovadoras, para o desenvolvimento de conteúdos. Limitavam-se a parafrasear, concordando ou discordando com as teorias Freudianas.

Um dos discípulos mais conceituados de Freud foi o psicanalista Carl Jung (1875-1961). Numa primeira fase concordava que os sonhos eram relevantes para compreender os transtornos mentais do ser humano. Mas à medida que as teorias se desenvolveram, Jung começou a acreditar que a teoria de Freud era demasiado utópica, rejeitando assim a premissa que os sonhos eram sobretudo de origem sexual. Jung acreditava que os sonhos eram símbolos criados inconscientemente e espontaneamente, de situações vividas e absorvidas anteriormente, mas mesmo assim era de extrema importância analisa-los. Dentro da mesma temática Jung estudou várias ideias, visto que acreditava que o ser humano não deveria ser julgado como singular, mas sim de acordo com a cultura envolvente. Criou a noção de consciente e inconsciente (pessoal e coletivo), assim como os diferentes e inúmeros arquétipos, que serão esclarecidos mais a diante.

> "Nestes últimos anos instalou-se um pesado silêncio sobre a temática da interpretação dos sonhos, que, no entanto, se havia difundido largamente entre o grande público. Hoje em dia, os investigadores que falam do sonho são neurofisiologistas, na sua maioria, que efetivamente excluíram do seu campo de estudo a questão de interpretação do sonho. A questão continua, portanto, intacta, [...] A interpretação encontra-se então de novo abandonada aos charlatães num tempo em que o culto do qualquer um e a uniformização do pensamento aumentam muito o apelo dos significados." (Nathan, 2012, p.183)

Michel Jouvet (1925-2017) foi um dos maiores estudiosos na área do sono e do sonho da atualidade. Considerava que para estudar o mundo onírico era necessário adotar um pensamento aberto, que poderia adquirir várias respostas, que se articulavam entre si, para a mesma pergunta.

Para descrever o pensamento deste médico especialista, primeiramente é necessário explicar como este entendia a sociedade pós-moderna. Descrevia o corpo social como uma colónia de formigas, bem desenvolvida e estruturada, onde os indivíduos não possuíam qualquer individualidade. Desta forma, Jouvet proferia que o sonho tinha a função biológica de preservar a individualidade do ser humano.

Existem quatro ideologias relevantes propostas por este autor.

Primeiro, o sonho é um fenómeno estritamente pessoal. Ora se o sonho é caracterizado pela personalidade de cada indivíduo, significa que não existem sonhos típicos, ou seja, se duas pessoas, ao acaso, tiverem um sonho idêntico, significa que ambas são semelhantes.

Segundo, o sonho decorre durante a noite, no entanto progride ao longo do dia. Jouvet acreditava os sonhos eram um esboço do dia seguinte, ao invés de recordações dos dias prévios.

Terceiro, o sonho é interativo e por fim a quarta ideologia que define que as funções primárias do sonho eram aplicadas nas desiguais modalidades do suporte cultural, mais especificamente um universo radical, onde deuses, espíritos, demónios e celebridades se podem materializar.

Para além de todas estas teorias, a sua maior descoberta foi que o sonho reside no sono paradoxal. Este médico expôs a fase que se situa entre estar acordado e a dormir, um período de sono profundo onde existe atividade cerebral e motora (sendo a mais comum, os movimentos oculares rápidos -REM).

Nesta época, a teoria de Freud foi completamente destronada. Os dois conceitos chave que definiam a teoria freudiana sobre o sonho tinham sido considerados incorretos. Se a natureza do sonho era uma expressão alucinatória de desejos sobretudo sexuais e a sua principal função era salvaguardar o período de sono, na infinita intermitência entre estar acordado e a dormir, como é que os fetos e os animais sonham?

> "Todos os mamíferos sonham, [...] Se for verdade, como a psicanalise pretende, que o sonho é a expressão disfarçada de um desejo reprimido, podemos questionar quais são os desejos reprimidos que povoam, o sonho dos fetos [...] Se for verdade, como estabeleceu a neurofisiologia, que o sonho é uma fatalidade fisiológica, não pode, em circunstância alguma, ser a realização (alucinatória) do desejo (reprimido) de um individuo singular. À luz das descobertas dos neurofisiologistas, seria necessário inverter a proposta freudiana: o sonho não pode ser o lugar de expressão das pulsões reprimidas, pois o sonho é, ele próprio, pulsão." (NATHAN, 2012, p.184)

Mais tarde surgiu J. Allan Hobson (1933 -), um psiquiatra focado na vertente neurológica da mente humana, publicou um artigo onde defende que o sonho não servia para nada.

Essa obra foi uma tentativa experimental, para provar que os sonhos são apenas o retrato do sistema nervoso. Em suma, o autor considerava o sonho como um resultado errado do funcionamento cerebral.

Para revolucionar o campo da psicanalise, Jaques Montangero (1937 -) apresentou em 1991 um artigo proveniente de um projeto experimental que comprovava que os sonhos têm a capacidade de resolver problemas do estado vígil, utilizando e desenvolvendo a criatividade. Segundo este autor, é necessário saber interrogar o conteúdo dos sonhos e aprender a examina-los, para que estes possam catapultar ideias para o mundo que nos rodeia.

Por fim, Tobie Nathan (1948 -) é um especialista doutorado em psicologia e em Antropologia. É o autor do livro '*A nova interpretação dos sonhos'* (2012), que foi utilizado como principal referência para este enquadramento teórico, visto que é um livro acessível e que resume todos

os especialistas acima mencionados de forma cronológica, desde os tempos mais antigos (integrando leituras da mitologia grega, africana, judia e árabe) até aos dias de hoje. Nathan, considerado assim como o pai da 'Etnopsiquiatria'; não define o que é considerado um sonho na atualidade, no entanto evidencia um olhar panorâmico de muitos autores importantes no desenvolvimento desta área.

2.4 Interpretação do sonho

Apesar de "5% das mulheres e 15% dos homens estarem convencidos de jamais haverem tido sonhos" (Hoftatter, 1966, p.365), todos os seres humanos sonham.

"O sonho é uma das raras atividades humanas quase exclusivamente instintivas (juntamente com algumas outras funções primárias, como o sono ou a respiração)" (Nathan, 2012, p.183).

Os sonhos sofrem uma metamorfose dinâmica e constante com o decorrer da vida. No entanto, existe um padrão que se pode analisar. Segundo Franz (2001), durante a primeira metade da vida, os sonhos são uma transposição insaciável do exterior, enquanto que na segunda metade existe um desenvolvimento do saber, relativamente ao significado aparente da vida. Nos últimos anos de vida, o recordar dos sonhos é escasso, e quando acontecem, são encarados como uma clara preparação para a morte.

A interpretação dos sonhos tem visões diferentes desde os tempos primórdios. Desde as lendas e histórias dos nossos antepassados, aos pensamentos de Freud e por fim à psicanalise moderna, existe uma "variedade de adivinhadores que tem procurado encontrar significados destas manifestações vívidas e indefiníveis da mente humana." (Hobson, 1997).

Seja o processo interpretativo dos sonhos, mais científico ou o mais divino, ambos se baseiam exclusivamente em experiências subjetivas. "O sonhador tem de recordar os seus sonhos sem ajuda" (Hobson, 1997, p.30). Para que a mesma seja feita de forma correta é necessário expandir a capacidade de compreensão, desconstruir os acontecimentos sonhados, e não ser influenciado por explicações banais (Franz, 2001).

Segundo o Professor Universitário Heraclito Aragão Pinheiro (Mestre em Psicologia), existem possibilidades infinitas para analisar o significado dos sonhos, mas podem dividir-se em 4 grandes grupos: representação de uma reação inconsciente de uma atitude consciente; representação de um conflito entre a consciência e a inconsciência; representação da perspetiva futura do inconsciente numa tentativa de melhorar a atitude consciente; e por fim também existe a

hipótese de não ter nada a ver com a consciência.

Jung afirmava que, não existem sonhos idiotas, mas sim pessoas idiotas que não os sabem interpretar.

Devido ao vasto número de especialistas, estudos e experiências em relação à interpretação dos sonhos, no decorrer desta tese de mestrado, serão analisadas apenas cinco posições distintas. A escolha dos autores foi feita de acordo com a revisão literária do enquadramento e do desenvolvimento da temática na sociedade.

Freud foi o primeiro autor a ser escolhido devido à sua irrefutável fama no campo do inconsciente e dos sonhos. Para além deste, foi considerado outro autor, um opositor à doutrina de Freud, Carl Jung, que depois de trabalhar em conjunto com ele, rapidamente considerou as suas teorias desapropriadas e irreais.

Para além destes dois grandes peritos, foram considerados mais dois autores, com conjeturas completamente dispares. Artemidoro Daldis um escritor do século II (a.C), que consoante o relato e a análise dos sonhos, antecedia o futuro e por último, mas não menos importante, foi referido o autor Jacques Montangero que realizou alguns projetos experimentais que confirmaram o desenvolvimento da criatividade através da analise dos próprios sonhos.

A escolha dos autores foi feita com o objetivo de obter teorias e conceitos distintos, para que mais tarde na execução do projeto visual, a teoria fosse adaptada ao conteúdo de forma interessante. Quanto maior fosse a distância e a desigualdade entre eles, mais diversificado seria o resultado final.

2.4.1 Artemidoro Daldis

Apesar de se chamar Artemidoro Éfesio, era com o nome de Artemidoro Daldis que assinava as suas obras. Foi o famoso intérprete de sonhos que escreveu a única obra sobre a temática, que sobreviveu deste a antiguidade Greco-Romana até aos dias de hoje.

Os escassos dados biográficos sobre o autor, são maioritariamente conhecidos através da sua obra escrita. Especula-se que tenha nascido numa pequena cidade da Líbia, durante o seculo II d.C. Tinha um núcleo familiar reduzido à sua esposa e um filho (apelidado com o mesmo nome), a quem dedica parte da sua obra. Artemidoro refere ainda algumas viagens para a Grécia, Ásia e Itália, que se relacionavam diretamente com os seus presságios de viagens e mudanças.

Oneirokritika é o título do conjunto de cinco livros escrito por este especialista, que analisa os relatos dos sonhos de presságio, também denominados de alegóricos. Segundo a opinião de Ferreira (2014), Professora de Línguas e Literaturas, apesar de esta obra ter sido analisada pelos grandes psicanalistas e psicólogos da modernidade (como Freud e Jung), a mesma nunca foi devidamente explorada uma vez que tem uma natureza extensa, enciclopédica, que exige um longo período de tempo e cuidado para ser analisada.

Consoante a mesma autora, os três primeiros livros foram publicados com bastante coerência temática, com definições e pressuposições teóricas. O primeiro abrange um prólogo inicial que justifica a obra integral, seguido de oitenta e dois capítulos devotos aos principais métodos oníricos. O segundo livro integra setenta capítulos e o terceiro sessenta e seis, ambos os livros estão organizados e escritos de forma idêntica, estruturados por temas, conteúdos e as suas respetivas analises.

Contudo, o terceiro livro foi concebido posteriormente, como um suplemento aos dois primeiros, abordando temas que foram suprimidos. Assim sendo o autor pretendia criar uma unidade isolada e foi por essa razão que lhe atribuiu o seu próprio nome, *Philálethes* ou *Enódion*. O conteúdo deste livro foi considerado vasto, espontâneo e flexível devido a variedade de conteúdos. É possível encontrar o significado dos sonhos mais peculiares, desde matar piolhos, até falar com um corretor de impostos.

O quarto livro contém oitenta e três capítulos e tem uma intenção educativa, voltada para a metodologia e procedimentos mais detalhados. Os conceitos do primeiro livro são recuperados com um maior cuidado, de modo a que os tópicos dos capítulos fossem temas que se envolviam com processos, exemplos e justificações.

O quinto livro, tem o objetivo de servir como uma espécie de ficha de referência, com noventa e cinco "mini casos". Sendo esta a última obra, representa a apuração dos principais sonhos, que segundo o autor, davam um rumo sintético e indispensável ao seu próprio filho na prática da onirocrisia. Resume-se numa compilação de relatos e interpretações criteriosamente nomeadas. Para além da narração do próprio sonho, existir uma breve descrição dos acontecimentos futuros relacionados ao mesmo.

Resumidamente, na opinião de Harris-McCoy (2012) os dois primeiros livros eram enciclopédicos; o terceiro, uma *miscelânea*, e o quarto e o quinto as soluções.

Conforme a mesma autora acrescenta, a vida deste intérprete de sonhos não deve ter sido fácil. De acordo com a literatura grega, nesta época, os sonhos eram a forma de mediação mais eficaz entre os homens e os deuses, a vida e a morte, a ignorância e o conhecimento. Ainda

assim, a postura em relação aos sonhos de presságio era de insegurança, visto que não confiavam inteiramente na capacidade de interpretação dos peritos. "Em toda a literatura grega se nota uma ambiguidade em relação aos intérpretes de sonhos, nas suas diversas variantes, desde Homero, passando por Aristóteles e o próprio Artemidoro" (Ferreira, 2014, p.17).

2.4.2 Sigmund Freud

Sigmund Scholomo Freud, nasceu a 6 de Maio de 1856 no Império Austríaco, no círculo de uma família judaica, e faleceu a 23 de Setembro de 1939 em Londres, devido a um cancro inoperável.

É considerado o criador da psicanálise, que na época era concebida como um método terapêutico para tratar doentes de neurose.

Tal como refere Peter Swale, um historiador especializado na vida e obra de Freud, este era um homem que todos adoravam odiar, devido ao seu pensamento despreocupado, ousado e audaz. As suas hipóteses exorbitantes sobre o lado primitivo e o comportamento inconsciente trouxeram muitas incertezas.

Durante a sua vida exerceu a profissão de médico neurologista, no entanto a pouco e pouco os seus interesses deixaram de ser meramente a anatomia do cérebro, para se canalizarem na análise da mente. Esta alteração de interesse, foi sem dúvida causada pela sua paixão reprimida pelo campo da filosofia, e também pela convivência e influência de duas grandes personalidades no campo da medicina: Jean-Martim Charcot (1825-1893) e Josef Breurer (1842-1925).

Em 1886 Freud teve a notável oportunidade de trabalhar com o magistral Jean-Martin Charcot, um grande especialista no campo da neurologia que tinha um peculiar interesse em transtornos, que na época, eram bastante desprezados, tal como a histeria (em grego *hysteron*, que significa útero), esta desordem nervosa era tratada maioritariamente em mulheres, através da hipnose.

O encanto por esta temática foi tão vívido, que uns anos mais tarde, Freud começou a dar algumas consultas de neurologia no seu consultório particular. Nesta altura contava com o apoio de um grande amigo e médico de profissão Josef Beurer, que também já tinha revelado algum interesse sobre esse assunto. Juntos chegaram à conclusão que a histeria, tal como qualquer transtorno tinha origem em determinados conflitos psíquicos.

> "Na verdade, os pacientes histéricos permaneciam fortemente apegados a um acontecimento doloroso do passado; a sua relação com esse facto traumático era tão intensa e emotiva que lhes era

> impossível livrar-se dele e enfrentar o presente. Com frequência, a lembrança podia chegar a ser tão angustiante que a pessoa não tinha outra opção, senão reprimi-la ou sepulta-la nas profundezas da sua mente. Contudo essa lembrança desterrada permanecia escondida na psique, severamente controlada por uma misteriosa força que obrigava a permanecer na inconsciência." (MARTÍ, 1982, p.44)

A insistência e inclusão de fatores de origem sexual, por parte de Freud, acabou por afastar Breuer das suas investigações e causar uma enorme resistência na comunidade médica assim como um grande escândalo na sociedade.

Para tratar diversos tipos de perturbações psicológicas, era habitual utilizarem terapias com eletricidade ou a hipnose. Depois de pesquisar e experimentar estas e outras alternativas, Freud procurou encontrar algo que lhe "permitisse ter um acesso menos inconsciente, mais firme e mais direto, aos conflitos mentais dos seus pacientes. Aos poucos, foi construindo, um método próprio, que, de facto, marcaria definitivamente o início da psicanálise, por volta do ano de 1896, *a associação livre*" (Marti, 1982, p.46).

Para Freud, nenhum processo mental era aleatório ou gratuito, segundo o Dr. Michael S. Roth, um curador da *Library of Congress*, o mesmo tinha como objetivo expor o significado de uma ação que parecia não ter qualquer tipo de significado. Assim a *associação livre* consistia em deixar o pacientemente confortável ao máximo, de modo a que o mesmo conseguisse narrar as primeiras manifestações do transtorno e alguns dos sintomas que o afetavam, sem se sentir julgado. Posteriormente o paciente era convidado a expressar ideias de forma espontânea, que lhes ocorressem na mente, de forma rápida e sem interligar alguns dos elementos, com conceitos que já tinham sido anteriormente narrados. Esta foi a única forma encontrada para que o terapeuta conseguisse penetrar as resistências interiores do seu paciente, revelando lembranças e desejos escondidos.

Esta técnica foi surpreendentemente reveladora quando Freud auto-analisou e se tornou "o seu próprio paciente". Nesta altura Freud começou a pôr em questão alguns acontecimentos que nunca tinha analisado. Através da morte do seu pai, concluiu que a maior parte das suas pacientes histéricas não tinham vivido nenhuma experiência traumática de cariz sexual durante a infância, mas que poderiam ser meras fantasias ou desejos, ou uma irregular gestão de afetos durante a infância. Estas novas descobertas e revelações, em relação ao que mais tarde viria a ser a *tese freudiana da sexualidade infantil*, trouxe uma nova fase às suas auto-análises e críticas – os sonhos. Segundo uma breve explicação de Gleitman, a teoria de Freud à cerca do mundo onírico refletia as preocupações emocionais, incluindo as que não eram cientes, muitas vezes reproduzidas de forma condensada e simbólica.

Devido ao profundo interesse que Freud tinha pelo mundo onírico, o mesmo escreveu um livro em 1899 (que apenas foi publicado em 1900 para que pudesse ser considerado uma das visões pioneiras do virar do século), chamado *A Interpretação dos Sonhos*. O livro evidênciava que os sonhos tinham realmente algum significado, e que os mesmos poderiam ser decifrados se fossem intensamente analisados.

> "Freud estava absolutamente convencido que todos os sonhos eram realizações disfarçadas de desejos inconscientes, e também o eram os pesadelos, ainda que neste a satisfação do desejo estivesse totalmente mascarada. [...] A razão pela qual a própria mente de um sujeito lhe ocultava certos desejos era muito clara: há desejos que uma pessoa não seria capaz de confessar nem a seu melhor confidente, mas existem outros desejos que essa pessoa não estaria disposta a confessar a nem a si mesma. Por esta razão, uma parte da própria psique defende o sujeito do horror que lhe provocaria saber dos seus desejos autênticos. Porém durante o sonho estas forças defensivas do eu consciente encontram-se um pouco debilitadas, de tal maneira que podem aflorar com mais facilidade ideias e desejos inconscientes." (Marti, 1982, p.49/50)

Segundo o livro que Freud redigiu, a vida nos sonhos era tão importante quanto a vida real.
Os sonhos eram considerados um conflito elaborado entre três partes da mente, o *id* (o lado primitivo, o instinto de sobrevivência e de adaptação ao meio ambiente), o *ego* (lado mais racional) e o *super ego* (que se relaciona com as pressões sociais e que distinguem o certo do errado). Estes três elementos trabalhavam para disfarçar o verdadeiro significado dos sonhos.
Essa eficaz censura por parte da mente do ser humano, era aplicada aos autênticos e desconcertantes desejos (pensados anteriormente, concretamente durante a primeira infância) que eram transformados através de uma série de processos como o deslocamento (que causa uma mudança inconsciente de emoções), a condensação (que funde múltiplos pensamentos num único símbolo), e a projeção (onde os componentes do sonhos se juntam para mudar e redirecionar pensamentos oníricos em imagens e formas aceitáveis). Seguidamente o ego (o lado racional da mente) reorganiza o que outrora era considerado bizarro para que obtivesse um sentido aparente, chamado *sonho manifesto*. O processo de interpretação dos sonhos envolvia descodificar o conteúdo manifestado para descobrir as mensagens reais escondidas no chamado *sonho latente*.

> "Os teoremas fundamentais da teoria freudiana acerca do sonhos resumem-se nos seguintes pontos: 1) O sonho assume uma função protetora do que ao sono se reflete; 2) No sonho encontram satisfação, de maneira a não comprometer o estado de sono, isto é, em forma alucinatória, os impulsos instintivos; 3)Paira vigilantemente, sobre a atividade onírica, um "instância de controle" da personalidade ("censura"): as tendências e os desejos – geralmente de natureza sexual e agressiva – recusados como imorais pela consciência no estado de vigília, encontram no conteúdo do sonho uma representação simbólica que simultaneamente os deforma até torna-los irreconhecíveis (trabalho do sonho); 4) Excetuando certos sonhos angustiantes, que reproduzem diretamente vivências terrificas,

> distinguem-se no sonho um "conteúdo manifesto", ou representação simbólica, e um "pensamento latente", constituído pelas instâncias instintivas; 5) A interpretação, isto é, a reconstrução do contexto original (tendências instintivas) a partir do contexto cifrado (símbolos oníricos) é possível mediante a analise das associações livres com as imagens singulares do sonho."
> (Hoftattter, 1966, p.367/368)

2.4.3 Carl Jung

Carl Gustav Jung nasceu a 26 de Julho de 1875 em Zurique e faleceu a 6 de Junho de 1961. Para além do seu reconhecido trabalho sobre a psicologia analítica, este é considerado um dos gigantes da interpretação dos sonhos, a princípio como discípulo de Freud.

Ambos reconheciam que o inconsciente e os sonhos desempenhavam um papel importante nos transtornos mentais do ser humano. Depois de muitos debates, Jung começou a considerar a teoria de Freud inadequada e ilusória, rejeitando completamente o conceito de que a energia da vida era primordialmente sexual.

A teoria sobre o ser humano que Jung defendia é bastante vasta, porém especializou-se em estudar o consciente, o inconsciente (pessoal e coletivo) e a relevância do passado na conduta de um indivíduo. Afirmava que o Homem não deveria ser analisado num contexto isolado, mas sim na sua integridade, englobado-o numa comunidade, tendo em conta os fenómenos políticos, sociais, culturais e humanos. (Jung, 1987).

Jung acreditava que a Psique humana era divida em três componentes:

- Consciente (Ego): identificado como o centro de "si" mesmo, composto por uma atenção seletiva de perceções, recordações, pensamentos, sentimentos, lembranças.

- Inconsciente Pessoal: formado por perceções subliminares já esquecidas e experiências reprimidas, devido à sua insignificância ou complexidade.

- Inconsciente Coletivo (impessoal ou transpessoal): a camada mais profunda e mais difícil de aceder do inconsciente. São conteúdos universais, ou seja, uma espécie de herança comum, transversal às diferenças de cultura e atitudes conscientes.

Um dos modelos utilizados para ilustrar a expressão do inconsciente coletivo é a mitologia herdada de acordo com a cultura da própria civilização, etnia ou povo. Tomando como exemplo as histórias, imagens, ou símbolos que aparecem em diferentes culturas de forma bastante semelhantes. A essas semelhanças chamava arquétipos.

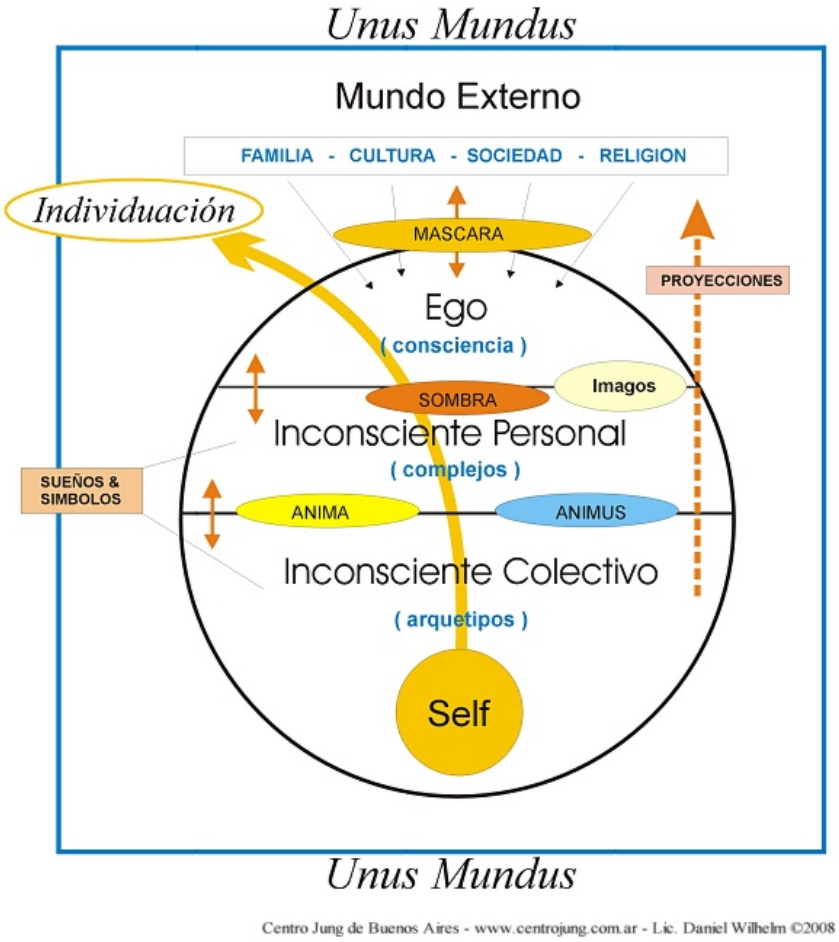

Figura 14: Analise da Psique segundo Carl Jung.

Retirado do URL: http://www.centrojung.com.ar/estructura_psique.htm

Os arquétipos representam uma herança humana comum com padrões de pensamentos ou instintos psicológicos básicos. "Não são memoórias coesas ou palpáveis num contexto ou definição clássica, não obstante são um conjunto de informações que motivam o ser humano a acreditar ou dar crédito a determinados tipos de comportamentos. Os arquétipos correspondem ao conjunto de crenças e valores comportamentais básicos do ser humano."

Jung afirmava que não existia um número fixo de arquétipos, visto que os mesmos não são considerados estruturas fixas, mas sim dinâmicas e categóricas, que por vezes se podem sobrepor.

Tal como é indicado na Fig.14, os arquétipos mais relevantes são:

- Self: representa a unificação da inconsciência e da consciência de um indivíduo, onde vários aspetos da personalidade são integrados.

- Sombra: consiste na parte inconsciente da mente, composta por ideias reprimidas, fraquezas, desejos (muitas vezes sexuais) e instintos. Este arquétipo é frequentemente descrito como o lado mais sombrio da psique, que a maioria das pessoas nega e tenta projetar nos outros. Este lado pode surgir em sonhos ou visões, sob uma variedade de formas (normalmente figuras ou animais selvagens ou exóticos).

- Anima/Animus: Anima é a figura feminina que surge na psique masculina, enquanto que Animus é a figura masculina que aparece na psique feminina. A agregação dos dois elementos é designada de casal divino (que reflete união e integridade). Esta é a principal fonte de comunicação com o inconsciente coletivo e simboliza o verdadeiro *Self,* e não a imagem que projetamos para os outros.

- Persona: uma palavra derivada do latim, que significa máscara. Este arquétipo consiste na forma como nos apresentamos ao mundo e as diferentes máscaras que utilizamos em diversas situações socias. De acordo com Jung, este arquétipo pode aparecer em sonhos e ter variadíssimas formas e contornos.

Para além destes, existem inúmeros exemplos como o Pai que simboliza uma figura de autoridade e poder; a Mãe que representa o conforto e a nutrição; a Criança que reflete a saudade da inocência e o renascimento; o Velho Sábio que constitui o conhecimento e a orientação; o Herói que evidencia valentia e salvação; a Donzela que expõe a inocência, o desejo e a pureza; o Malandro que demonstra a mentira e a ilusão.

Ao estudar a expressão específica do inconsciente individual e coletivo, bem como os símbolos primordiais/arquétipos, Jung deduziu que os sonhos tinham um papel importantíssimo, devido às "fantasias inconscientes, evasivas, precárias, vagas e incertas" da mente humana. (Jung, 1987).

Os sonhos passaram então a ser considerados símbolos produzidos inconscientemente e espontaneamente, que em nada se parecem com uma história contada enquanto a mente está desperta. No decorrer da vida quotidiana, o ser humano reflete sobre o que quer dizer de forma coerente e lógica. Todavia "os sonhos têm uma textura diferente. Neles se acumulam imagens que parecem contraditórias e ridículas, perde-se a noção de tempo e as coisas mais banais podem-se revestir de um aspeto fascinante ou aterrador." (Jung, 1987, p.39).

Segundo Jung (1988), para analisar os sonhos, é necessário prestar atenção a aspetos subliminares de tudo o que acontece na nossa vida diária. Existem certos acontecimentos, em que os nossos sentidos reagem a fenómenos reais, a sensações visuais e auditivas, mas que nós, como seres humanos, não tomamos conhecimento consciente, dos mesmos. No entanto esses

acontecimentos são absorvidos inconscientemente, e podem ser revelados apenas num momento de intuição ou de interna reflexão. Apesar de serem inicialmente menosprezados podem ter uma importância emocional e vital e surgir mais tarde, involuntariamente no pensamento. Normalmente, estes acontecimentos espontâneos são revelados nos sonhos, através de uma imagem simbólica. Porém, essas imagens produzidas durante o sono "são muito mais vigorosas e pitorescas do que os conceitos e experiências que tomam lugar quando estamos acordados." (Jung, 1987, p.43).

Concluindo que os sonhos não são de compreensão fácil, mas todos têm um significado, e para entender o trabalho da mente humana é necessário entendê-los, analisa-los e interpreta-los.

De acordo com Franz (1988), uma psicoterapeuta analítica que colaborou em alguns trabalhos com Jung, existe uma técnica na psicologia junguiana que auxilia a descoberta do significado dos sonhos, comparando-os com um drama ou narrativa. Este método é composto por três estruturas: a exposição, a peripécia e por fim a *lysis*. No componente da exposição é necessário desconstruir os elementos mais gerais descrevendo o local e os protagonistas, sendo depois necessário que o sonhador faça as suas próprias associações, por exemplo, como era o cenário, como se sentia, qual o momento da vida em que o sonho ocorreu. Após esta fase introdutória é fundamental nomear o problema, tendo em conta o desenvolvimento dramático e todas as reviravoltas, cobrindo aos poucos todos os aspetos do sonho. O final do sonho, *fysis*, é o propósito ou objetivo, que deve ser consciencializado, visto que pode ser considerado uma solução ou uma catástrofe.

"Por esta razão disse eu sempre aos meus alunos: Aprendam tanto quando puderem a respeito do simbolismo; depois, quando forem analisar um sonho, esqueçam tudo. Este conselho tem tal importância prática que fiz dele uma lei para lembrar a mim mesmo que jamais poderei entender suficientemente bem o sonho alheio a ponto de interpretá-lo de modo perfeito." (JUNG, 1987, p.56)

2.4.4 Jacques Montangero

Jacques Montangero é atualmente professor honorário da Universidade de Genebra. É um especialista Doutorado em Psicologia, na Universidade de Genebra em 1974.

Nesta área de investigação, Jacques detém um principal interesse na análise cognitiva dos sonhos, com fins terapêuticos e o desenvolvimento da criatividade.

Primeiramente este autor declara que é necessário redefinir o que é um sonho, para que hajam condições básicas de o estudar e discutir, visto que atualmente este já não é representativo de uma tenção afetiva, tal como proferia Freud. (Montangero, 2018)

Ao contrário de outros autores, Montangero não assume os sonhos como uma história de conteúdo rico, bem organizada e que obedece a um plano, tal como enunciava, por exemplo Jung (Montangero & Carvallero, 2015) A sua opinião, os sonhos devem ser considerados como uma ampla operação mental, que produz pensamentos possivelmente falsos, vindos de fragmentos de memórias ou do próprio conhecimento geral (cit. Por Nathan, 2012).

Alguns dos fundamentos que comprovam esta teoria, elaborada por Cipolli e Poli (1992), (cit. Por Montangero, 2018) são as bizarras transcrições de temática ou de cenário, a falsa presença de uma personagem ou objeto e as descontinuações de buscas de um sonho.

Depois de alguns estudos, o autor sublinha a capacidade de reorganização cognitiva do trabalho do sonho numa sequência lógica, intensa e rápida. Em suma a formação de um sonho é feita pela seleção de elementos previamente conhecidos e recombinados numa nova composição segundo uma lógica específica.

Ou seja, primeiro existe uma 'seleção de elementos significativos', dentro das lembranças, conhecimentos e conceitos disponíveis na mente do sonhador. De seguida é feito o 'mecanismo de integração', onde os elementos escolhidos na primeira fase são envoltos numa cena dinâmica e assim é construído o terceiro aspeto, 'a produção de imagens' mentais que são feitas através de todas combinações que o sonho fabricou até então (Nathan, 2012).

Este processo ocorre porque, todas as noites, os seres humanos passam cerca de uma hora e meia a reconsiderar aquilo que já sabem, aquilo que já aconteceu e aquilo que os incomoda, até decompor e recombinar todas as hipóteses e chegar a um novo relato, que se apresenta como uma nova perceção.

Esta nova definição, foi bastante relevante nas suas pesquisas experimentais para reconhecer a capacidade criativa durante os sonhos (Artigo sobre os *Sonhos e a resolução de Problemas,* 1996, cit. por Nathan, 2012). Essa investigação está exposta num artigo chamado "Sonho e resolução de problemas", (Tierrenia Stampatori, 1996), onde autor contava com voluntários, que eram expostos a enigmas lógicos, mesmo antes de adormecer, enigmas esses que não conseguiam resolver enquanto estavam acordados (estado de vigília). No entanto, o autor experimentou apresentar estes pequenos problemas, minutos antes dos voluntários adormecerem. Depois dos primeiros dez minutos de sono (inicio da fase do sono paradoxal, e do aparecimento

dos movimentos oculares rápidos), os voluntários eram acordados, e obrigados a relatar o próprio sonho. Este método era repetido mais ou menos quatro vezes durante a mesma noite. As conclusões desta pesquisa foram bastante reveladoras, aparentando consequências distintas: primeiro verificou-se que o enigma colocado antes de adormecer frequentemente aparecia durante o sonho. Se nesse mesmo sonho a resposta ao enigma fosse apresentada, o voluntário normalmente conseguia lembrar-se dela e conseguia decifra-lo outra vez enquanto estava acordado. Por fim, caso o enigma não surgisse ao voluntário durante o sonho, as suas hipóteses de o resolver eram mais baixas, quando este fosse retomado durante a vigília. (Nathan, 2012).

Esta pesquisa fundamentada nos processos cognitivos que operam durante o sonho, demonstrou que esta hipótese era real e não uma mera coincidência. O mesmo autor ainda afirma que os sonhos ajudam e fomentam a criação enquanto estamos acordados – eles podem ser um instinto, uma perceção inesperada e incontrolada- um *eureka*. Para isso, sugere que as pessoas aprendam a questiona-los e a recorda-los nos primeiros instantes ao despertar, "antes da intervenção do mundo no espírito do sonhador" (Nathan, 2012, p.65).

2.5 Enquadramento artístico dos sonhos

Os sonhos fazem parte de qualquer ser humano, são involuntários e são a consequência inconsciente de todas as informações que armazenamos durante o nosso dia-a-dia. O olho e a mente humana são constantemente bombardeados por imagens, por isso é que estas podem influenciar a maior parte da informação retida no subconsciente, que acaba por se tornar visível durante o sono.

Os sonhos facilitam o acesso à abstração da realidade e às situações fantasiosas, transportando assim mensagens do subconsciente, que a consciência se nega a exteriorizar, tornando-se fundamentais em manifestação criativa.

Dentro da Cultura Visual, permanecem inúmeros exemplos de artistas que utilizam o mundo utópico da fantasia como referência e fonte de inspiração para as suas criações.

2.5.1 Sonhos como inspiração

Segundo Fonseca (2007) a criatividade é um conteúdo transcendente e de grande interesse para o ser humano, visto que envolve sentimentos e manifestações do conhecimento humano (individual e coletivo) e pode ser estudada a nível experimental, comportamental, clínico,

político, económico e social.

Lutz Lungershausen, o diretor criativo, desde 2000, da *New Comminication,* uma agência de publicidade na Alemanha (Kiel), proferiu numa conferência da *TEDx*, no dia 3 de Dezembro de 2016, que os criativos deveriam dar mais importância aos sonhos, devido ao poder e originalidade que o cérebro oferece enquanto se está a dormir. O mesmo explica que os sonhos são uma recombinação mental, sem fronteiras e sem limites, ou seja, uma versão alternativa da realidade. Afirma que os sonhos constituem a criatividade crua, sem um *"reality check".* Depois de dar o seu próprio exemplo, salienta a relevância de anotar os próprios sonhos, visto que estes podem sempre ter algo diferente para oferecer, declarando ainda, que podem fazer parte de uma das variadas técnicas de *creative thinking.*(Lungershausen, 2016)

Televisual segundo Tony Fry (1999), é um processo crescente e de contínuo produtivismo. É descrito como um dos mais imediatos, complexos e poderosos ambientes que transforma a tecnologia numa nova linguagem. Ao contrário do que o termo possa sugerir, o mesmo não está ligado apenas à televisão, assim o conceito 'televisual' trata as linguagens, as formas de observar, os conhecimentos, a imaginação, a cultura, a industria, e a tecnologia envolvidas no mesmo.

Hoje em dia pode dizer-se que a televisão domina a maior parte dos conteúdos que são visualizados, assim como a forma como o espectador os interpreta. O autor sintetiza o conceito aglomerando-o ao design e às imagens. A prova disso é o aumento da procura de profissionais, softwares e programas nesta área. No um *Moodboard* (Fig. 15) é possível observar a ligação entre a cultura visual dentro do cinema, da fotografia, do design gráfico e de boras de arte com o mundo dos sonhos.

A Psicanalista Franz exemplifica esta teoria através da análise de sonhos de artistas ou cientistas criativos, que manifestam sonhos reveladores, onde o inconsciente debita ideias súbitas. "Vários documentos demonstram que primeiro sonharam certas soluções e depois as resolveram conscientemente." (Franz, 2001, p10)

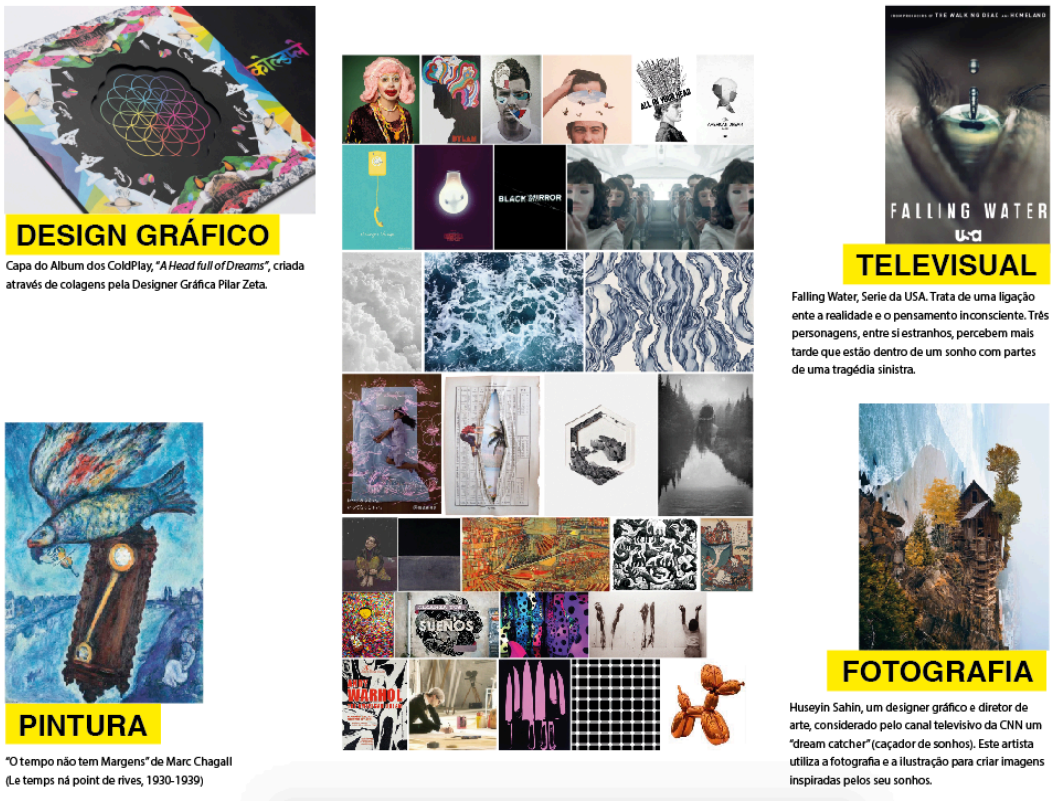

Figura 15: Moodboard segundo a metodologia de Tony Fry,
Imagem de autor (2018).

2.5.2 Casos de estudo

As grandes ideias surgem do inconsciente mundo dos sonhos. É durante este período do sono que o cérebro brinca e escapa da dura realidade a que estamos submetidos enquanto estamos acordados. Durante os sonhos, pensamos de maneira diferente...

O mundo onírico é caracterizado por imagens extraordinariamente distintivas, que re-organizam, ampliam e distorcem a verdade de formas completamente inovadoras. Sendo este um processo extremamente criativo, é necessário reconhecer o papel relevante no que diz respeito às artes visuais (Ingledew, 2018). Mesmo depois de terem passado 100 anos após a época do Surrealismo, ainda existem artistas que são inspirados pelos seus próprios sonhos, ou pelo conceito de sonho em geral.

Na Fig. 16, (Anexo 2) podemos observar alguns exemplos de como os sonhos são as fontes de inspiração de alguns artistas, estejam estes inseridos na pintura, no design gráfico, em fotomontagem, em bandas desenhadas, em instalações ou em filmes.

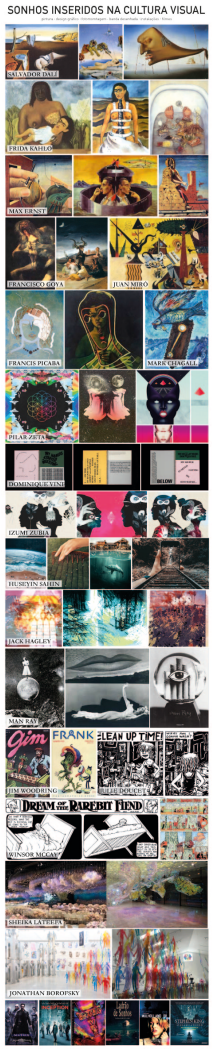

Figura 16: *Moodboard* de áreas artísticas onde os sonhos foram considerados inspirações.
Imagem de autor (2018). – Anexo 2

Na obra de Ingledew (2018) podemos encontrar testemunhos escritos por vários artistas de renome, que reconhecem os sonhos como um acontecimento extremamente fértil, que os auxilia durante os seus processos criativos:

- "Eu consigo sonhar o dia todo e as ideias para as pinturas acabam por chegar à minha mente como slides.", Francis Bacon, pintor.[1]

- "Se consegues sonha-lo, consegues faze-lo.", Walt Disney, animador e produtor de filmes. [2]

- "Eu sou um sonhador professional.", Philippe Starck, designer.[3]

[1] Tradução livre. Texto original: "*I can dream all day long and ideas for paintings just fall into my mind like slides.*", Francis Bacon, pintor.

[2] Tradução livre. Texto original: "*If you can dream it - you can do it*", Wald Disney, animador e produtor de filmes.

[3] Tradução livre. Texto original: "*I am a professional dreamer*", Philippe Starck, designer.

2.5.2.1 Pintura

Existem exemplos e referências de sonhos na arte de vanguarda, concretamente no surrealismo. Este foi um movimento artístico, que nasceu na literatura (André Breton, 1986-1966) com o objetivo de afastar a lógica, a razão e o formalismo nas produções artísticas.

Os artistas distanciavam-se deliberadamente da realidade e "entravam numa viagem" às regiões desconhecidas da mente criativa. Este movimento que teve início nos anos 1924 e 1945, consistia na "ideia de que um sonho podia ser diretamente transposto da mente inconsciente para a tela, ignorando a perceção consciente do artista" (Jason & Jason, 2007, p.381).

> "Surrealismo, substantivo, automatismo puramente físico através do qual se pretende expressar, verbalmente por escrito, ou de outra forma, a verdadeira função do pensamento. Pensamento ditado na ausência de qualquer controlo manifestado pela razão, e fora de quaisquer preocupações estéticas ou morais.
>
> Enciclopédia. Filosofia, O surrealismo baseia-se na crença na realidade superior de certas formas de associação até agora negligenciadas, na omnipotência do sonho, e no jogo desinteressado do pensamento." (Klingsohr-Leroy, 2004, p.6)

O movimento surrealista acompanhou o desenvolvimento da teoria de Freud, que afirmava que a influência e descodificação dos sonhos era imprescindível para a compreensão do ser humano, visto que o subconsciente manifestava os desejos ocultos da mente através de símbolos, durante os sonhos.

Assim, os surrealistas demostravam particular interesse em transcender fronteiras e na descoberta de novas perspetivas fantásticas, e os sonhos eram considerados isso mesmo.

Salvador Dalí (1904-1989) é uma referência universal e um dos mais importantes artistas ligados ao surrealismo."A diferença entre mim e os surrealistas é que eu sou um verdadeiro surrealista" (cit. por Klingsonhr-Leroy, 2004, p.45)

Este artista espanhol espelhava uma personalidade extravagante e lunática nas suas obras de pintura, escultura, gravura, moda, publicidade, cinema, entre outros.

Dalí foi o artista pioneiro, a demonstrar interesse pela evolução da psicanálise. A sua metodologia consistia em adaptar a pintura, as composições insólitas e desconectadas, formadas no seu subconsciente, durante o sono ou a vigília. Produziu mais de 1500 quadros ao longo da sua vida, e visualmente as suas obras eram pintadas de forma impecável e de precisão fotográfica. A interpretação dos seus quadros pode ser bastante ampla e variada, visto que os mesmos estão cheios de simbolismo carregados de diferentes significados.

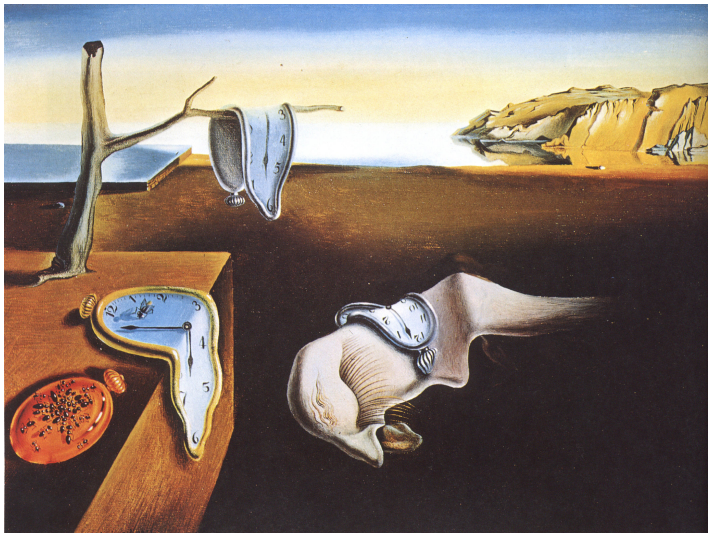



Figura 17: Salvador Dali, *A Persistência da Memoria*, 1931.

Figura 18: Salvador Dali, *Sonho Causado pelo Voo de uma Abelha em Torno de uma Romã um Segundo antes de Acordar,* 1944.

A Persistência da Memória (Fig. 17), é um quadro icónico, pintado em 1931, de dimensões particularmente pequenas (24cmx33cm), e que hoje em dia está exposto no MoMa, em Nova York (The Art Story Contributors, 2018).

Esta pintura traduz o interesse do arista pela fluidez do tempo e da memória. Tal como acontece durante o sonho, Dalí mistura características de vários objetos, e pode observar-se claramente uma inversão de matérias e realidades. Por exemplo aquilo que deveria ser rijo aparenta ser mole.

À primeira vista, os objetos que são facilmente identificáveis são os relógios. Peça vulgar, que dita o tempo, de forma rigorosa. Os relógios ao estarem derretidos e marcarem todos uma hora diferente, gera uma reflexão sobre o próprio objeto e a sua função, traduzindo a forma distorcida de como o artista podia disfrutar de forma desigual do passar do tempo.

No centro do quadro surge uma figura que aparenta ser o próprio pintor, a dormir por baixo de um dos relógios derretidos. Esta imagem representa a noção subjetiva do tempo que é explorada através do inconsciente e da memória (sonho), visto que ambos não se regem pelas mesma horas, minutos e segundos de um relógio regular, alcançando novas realidades.

O Sonho Causado pelo Voo de uma Abelha em Torno de uma Romã um Segundo antes de Acordar (Fig. 18), é uma obra (51x41cm) com um nome bastante sumptuoso. Muitos críticos comentaram que o tamanho do nome da pintura a óleo é equiparável ao tamanho do ego do próprio pintor (LuDiasBH, 2014).

O quadro foi inspirado no sonho de Gala, sua esposa, representada como a figura feminina adormecida no centro da pintura. Ao lado do seu corpo desnudo encontram-se têes elementos que levitam: duas gotas de água, uma romã e uma abelha. É o zumbido dessa abelha, que inspira o sonho alucinante que está representado no canto superior direito da tela. Uma romã arrebatadora (símbolo de paixão), surge um peixe, que solta dois tigres enfurecidos (símbolo de violência), perto de uma arma (que simboliza a abelha, que está prestes a picá-la), e que consequentemente irá acordar Gala do seu vigoroso sonho.

Este quadro mostra como existem artistas que para além de se guiarem pelos seus próprios sonhos, também se podem inspirar nos sonhos de uma forma geral.

2.5.2.2 Design

Pilar Zeta (1986 -), uma designer gráfica argentina é bastante reconhecida pelas suas capas de discos e CDs (Coldplay, 2015)

Embora tenha trabalhado com diversos músicos e produtores, a capa mais emblemática, relacionada com a temática dos sonhos é a dos *ColdPlay, A Head full of Dreams* (Uma cabeça cheia de sonhos).



Figura 19: Pilar Zeta, Capa do CD *A Head full of Dreams*, dos *ColdPlay*, 2015.
Retirado do URL: In http://coldplay.com/interview-pilar-zeta-ahfod-artwork-creator/

O projeto começou por ser elaborado numa enorme tela, onde a artista em conjunto com a banda, podiam desenhar e utilizar colagens livremente. Essa tela seria o processo criativo

e de inspiração para a realização do trabalho final (Fig.19). O objetivo era criar uma peça simples e geométrica, que recriasse o universo dos sonhos e as recordações felizes de infância.



Figura 20: Pilar Zeta, Processo criativo para a capa do CD *A Head full of Dreams*, dos *ColdPlay*, 2015. Retirado do URL: http://coldplay.com/interview-pilar-zeta-ahfod-artwork-creator/

Após o *moodboard* estar terminado, a artista tinha como objetivo, compactar todas aquelas cores, texturas e estímulos num só suporte. A opção escolhida foi reproduzir a visão de um Kaleidoscopio, incorporando no centro do álbum a Flor da Vida. Este símbolo é composto por círculos sobrepostos, espaçados de forma constante, que constroem um padrão semelhante a uma flor, que representa as formas fundamentais do espaço e do tempo. Para além desses dois elementos existem inúmeros detalhes que podem ser observados de perto, como por exemplo fotos antigas dos artistas, criando uma paisagem singular para os artistas.

Dominique Vine (n.d) é uma Designer Gráfica e de Comunicação de Melbourne, que em 2017 criou um arquivo chamado *Dreams Archive* (Fig.21). Este projeto é composto por 64 sonhos contados através cores sólidas, e tipografias fortes, diferentes texturas, variados tamanhos de papel (Milner, 2018)



Figura 21: Dominique Vine*, Dreams Archive*, 2017.

Retirado do URL: https://www.itsnicethat.com/articles/dominique-vine-dreams-archive-graphic-design-270418

2.5.2.3 Fotomontagem

Huseyin Sahin, um designer gráfico e diretor de arte, é considerado pelo canal televisivo da CNN (2017) um *dream catcher* (caçador de sonhos). Este artista utiliza a fotografia e a ilustração para criar imagens inspiradas pelos seus sonhos, tal como na Fig.22 e 23. Normalmente o seu trabalho é publicado nas redes sociais, como o *Instagram,* onde acumula um enorme e dedicado número de seguidores.

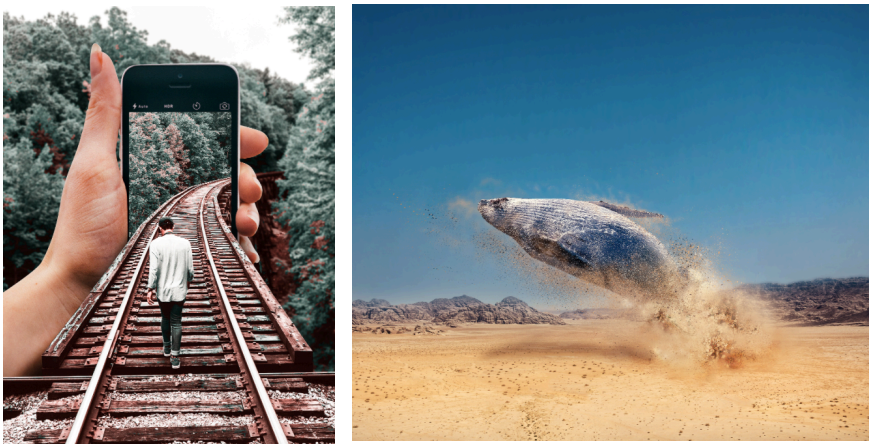

Figura 22: Huseyin Sahi, Way, 2017.

Figura 23: Huseyin Sahin, *Wale in the desert*, 2017.

Retirado do URL:https://www.instagram.com/art.side/

Ao criar cenários surrealistas misturados com fotografias digitais, o artista cria situações quase exequíveis, como uma baleia a nadar numa duna no deserto (Fig. 23).

Capítulo III: ANÁLISE E TRIANGULAÇÃO DE DADOS

O interesse e o objetivo deste projeto surgem com a necessidade de descodificar a celebre frase: 'ontem sonhei que...' (Kaufmaan, 1993). Os sonhos podem ser uma temática bastante sedutora, visto que se pode encontrar qualquer tipo de cenário, personagem ou situação, por vezes tão irreal que é complicado partilha-lo ou representa-lo no mundo real.

Mediante toda a investigação desenvolvida no enquadramento teórico e nos casos de estudo, é possível afirmar que os sonhos têm uma notável influência no que diz respeito à expressão visual de um artista (Ingledew, 2018).

O objetivo deste projeto era para além de comprovar essa premissa, poder explorar visualmente os limites de caracter criativos relativamente a este tema.

Os sonhos são um fenómeno da mente que ocorre durante o sono e são constituídos por imagens que escapam ao controle consciente do ser humano (Gleitman, 1998). Sonhar é um fenómeno intrínseco à vida de todos os mamíferos e pode ocorrer diversas vezes durante a mesma noite, mesmo que na manhã seguinte não se recorde (Nathan, 2012).

Desde os tempos mais antigos que o Homem tenta decifrar o que são e o que significam os sonhos e por essa razão existem inúmeras pesquisas e teorias que se desenvolveram nos campos da ciência da cultura e da religião (Roudinescco & Plon, 2000).

Este projeto baseia-se na investigação de quatro especialistas do sonho. Sigmund Freud (médico neurologista) considerado o pai da psicanálise; Carl Jung (psiquiatra e psicoterapeuta) que depois de colaborar com Freud, rapidamente percebeu que não estava de acordo com as suas teorias; Artemidoro Daldis (filósofo e adivinhador profissional) que acreditava nos sonhos como uma abordagem premonitória; e por fim, Jacques Montangero (psiquiatra clínico) que comprovou que os sonhos podem desenvolver uma componente criativa.

Todas as tentativas de recordar e consequentemente descrever, explicar e interpretar um sonho, são feita através de narrativas contadas por um indivíduo. Este pensamento pode pôr em causa toda a veracidade de qualquer pesquisa, seja este um projeto mais volátil ou mais científico (Hofstatter, 1966). A única prova da sua existência são os relatos dos sonhadores, visto que a tecnologia ainda não inventou nenhum dispositivo que consiga visualizar o sonho de outra pessoa (Nathan, 2012)

Ao longo da história os sonhos foram considerados como um meio de comunicação com o mundo Divino, transmitindo as mensagens dos Deuses aos simples mortais. Esta interpretação, muitas vezes guiava as decisões futuras dos sonhadores (Nathan, 2012). No entanto, com

a evolução da sociedade e o meio que nos rodeia, o sonho adquiriu outras funções como por exemplo no meio artístico, onde são utilizados como forma de inspiração, devido ao seu conteúdo e estética (Ingledew, 2018).

A temática dos sonhos pode ser encarada de várias formas pela nossa sociedade. Muitas vezes é desvalorizada, porque homem sonha todos os dias e mesmo assim no dia seguinte, ao acordar, existe a possibilidade de não se conseguir lembrar. No entanto, através de uma pesquisa rápida na internet, é possível consultar inúmeros *websites* e livros que interpretam de forma superficial e filosófica, aquilo que foi sonhado anteriormente. Este tipo de referências demonstra que o Homem ainda não perdeu o encanto pela função premonitória dos próprios sonhos. Mesmo de carácter ilusório, a pesquisa deste tipo de fontes foi útil para definir os temas dos sonhos que seriam abordados no projeto final. De acordo com uma notícia do jornal *The Independet*, os sonhos considerados 'mais comuns' são relacionados com a morte, perseguição, um quarto inutilizado, estar em contacto com veículos fora do controlo, cair, voar, não estra preparado para um exame, não conseguir encontrar a casa de banho, estar nu em público e cair os dentes (The Independent, 2018). Dentro destes temas tão abrangentes, foram selecionados seis para serem representados.

Todos os especialistas considerados durante a pesquisa do enquadramento teórico, afirmam que a maioria do conteúdo sonhado está diretamente relacionado com algo que aconteceu no estado de vigília: um episódio marcante, uma situação confusa, um momento calmo, um problema absurdo, uma pessoa notável, entre outras. Qualquer 'coisa' pode surgir durante um sonho, ou seja, isto significa que, tudo aquilo que vemos, cheiramos, ouvimos, sentimos e pensamos pode despoletar um enredo de um sonho. (Nathan, 2012)

Ora se a Cultura Visual consiste em tudo aquilo que vemos e sabemos (Munari, 1982), então isso significa que existe um fio condutor que interliga os dois termos. Podemos verificar isso através de inúmeros exemplos de escritores, cineastas, pintores e designer que utilizam os sonhos como fonte de inspiração (Ingledew, 2018)

Alguns dos artistas que exprimiram a importância do mundo onírico nos seus trabalhos foram considerados como casos de estudo para a investigação deste projeto. Foram consideradas duas tipologias para os eleger: casos que fossem representativos do mesmo género (temática), ou então exemplos representativos do mesmo objeto (conceito e formato).

Salvador Dalí, é uma referência no meio da Cultura Visual, por ser mundialmente reconhecido no mundo do Surrealismo. Um artista que pertenceu ao movimento artístico, que negligenciava a perceção real e fazia sobressair a omnipotência do sonho. As obras de Dalí são

adaptações insólitas do próprio inconsciente (Klingsohr-Leroy, 2004). Mediante esta informação poderíamos imediatamente responder à questão de investigação efetuada:
Sim, os sonhos podem inspirar e influenciar o trabalho de um artista.

Dreams Archive (Dominique Vine, 2018) é um exemplo de representação do mesmo objeto. Embora não tenha sido possível adquirir muita informação sobre os objetivos, e as metodologias utilizadas, assim como mais imagens do seu trabalho, é possível compreender que este projeto é um relato de sonhos contados através de elementos presentes na linguagem visual: cor, tipografia e textura (Milner, 2018).

Para analisar os casos de estudo e realizar o projeto foi necessário fazer uma pesquisa para além dos sonhos e as suas especificidades, por isso efetuada uma investigação à cerca a cultura visual e a sua linguagem.

A cultura visual apoia-se num conjunto de disciplinas previamente estudadas, e tem como objetivo estimular visualmente os observadores, através de novos processos de comunicação (Vilas-Boas, 2010). Esses processos vão surgindo mediante novas ideias, conceitos e produtos. Atualmente vivemos num mundo de imagens que estimulam a nossa cultura e a nossa vida, e que por sua vez são interpretadas pela comunicação visual (Munari, 2015).

A comunicação visual é o método que descodifica as mensagens de tudo o que nos rodeia através da linguagem visual, uma ferramenta básica do design gráfico, que balança uma serie de elementos como o equilíbrio, a forma, o conteúdo, a cor, a tipografia, o movimento, a dinâmica e a expressão (Klanten, 2001). Essa linguagem não é um processo verbal, no entanto, o ser humano já está familiarizado com ele, visto que muitas mensagens, hoje em dia, já são transmitidas por este tipo de suportes (Downs, 2012).

Visto que o conteúdo já estava nitidamente delimitado (qual a influência dos sonhos dentro da cultura visual), foi necessário encontrar o suporte que satisfizesse todas as necessidades deste projeto de caracter experimental. A forma mais conveniente de o materializar foi por meio de uma coleção de quatro *fanzines* (por agora), produzida de forma digital.

Esta pequena estrutura (A5) reponde às necessidades do utilizador, não só no ponto de vista de uma leitura rápida, bem como de um transporte cómodo, para qualquer lugar. A escolha do formato foi crucial para este projeto, visto que possibilita a viabilidade de se tornar um objeto colecionável e aberto a novos autores e futuras interpretações. Estes aspetos dão ao projeto um certo dinamismo e sentido de continuidade, tornando-o 'infinito'.

Ao pensar neste projeto, constatou-se que cada especialista estudado na revisão da literatura, deveria estar exposto num *fanzine,* que continha representações gráficas dos sonhos mais

comuns, explorados com linguagens visuais distintas, de acordo com suas teorias. Para isso foi necessário desenvolver uma identidade visual para cada um dos especialistas, fundindo a informação teórica com ferramentas do design gráfico: a cor, a tipografa, a mensagem e a forma. Estes domínios foram explorados, com o objetivo de distinguir visualmente os artistas, para que a identificação se tornasse mais fácil e inevitável.

Assim sendo, o estudo das cores e da tipografia utilizadas foi um elemento de extrema importância, visto que são um meio de comunicação essencial, que pode transformar o tipo de mensagens que se pretende transmitir (Walton, 2001). O objetivo foi apresentar uma forte ligação entre a doutrina de cada especialista, em relação aos sonhos mais comuns e forma como estes foram apresentados (Neuenschwander, 1993).

Capítulo IV: DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

4.1 Conceito

O conceito do presente projeto surgiu a partir do fascínio do mundo dos sonhos, e na possibilidade de explorar visualmente as suas perspetivas. Esta curiosidade persiste desde que existe o hábito de partilhar recordações sobre a noite anterior, com outras pessoas, um comportamento bastante comum entre milhares (KAUSFMANN, 1993).

Este projeto foi influenciado pelo mundo dos sonhos e pela interpretação de alguns especialistas no campo da psicologia. Embora a temática do sono e dos sonhos sejam altamente científicas, a abordagem escolhida para este trabalho foi mais superficial, para uma fusão equilibrada com a cultura visual. Nestas expressões visuais foi pretendido criar uma espécie identidade visual para cada um dos peritos, de acordo com as suas opiniões em relação aos sonhos mais habituais do ser humano. O conhecimento teórico adquirido auxiliou na compreensão do complexo mundo onírico e de como este se relaciona com as artes.

Presente na Fig. 24 (Anexo 4) estão todos as noções básicas dos conteúdos estudados, que resultaram num esboço estruturado para o conceito do projeto final.

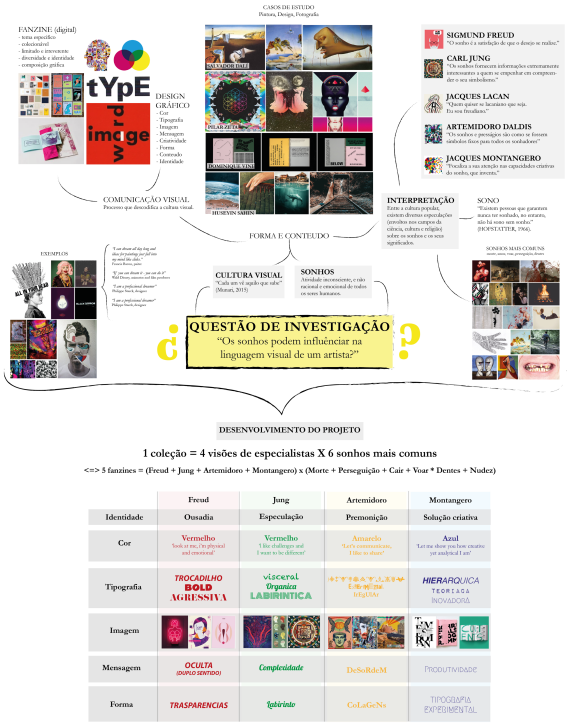

Figura 24: *Brainstorming* dos conceitos essenciais para o projeto final: Cultura Visual e Sonhos. Imagem de autor (2018). – Anexo 3

Descrevendo de forma mais detalhada, o *fanzine* de Freud é encarnado, uma cor chamativa não só fisicamente, como também emocionalmente e frequentemente associada à chama da paixão. A tipografia é arrojada e provocadora, e a técnica utilizada foi a transparência, para acentuar o duplo sentido dos desejos ocultos referidos na sua obra.

O *fanzine* de Jung é verde, uma cor constantemente ligada ao universo ao inconsciente coletivo, tal como a tipografia orgânica que foi utilizada. A imagética deste *fanzine* será definida pela sua complexidade, visto que Jung defendia que os sonhos eram mensagens do inconsciente que precisavam de ser descodificadas, tendo em conta os seus arquétipos.

Artemidoro tem um *fanzine* de cor amarela, visto que é a cor mais comunicativa. A tipografia utilizada é altamente expressiva e desordenada tal como as colagens que foram realizadas, espelhando assim as premonições incoerentes deste autor.

Por fim, o *fanzine* de Montangero é azul, que apresenta algum tipo de conteúdo de forma criativa. A tipografia será altamente hierarquizada, no entanto arrojada salientando o resultado das experiencias inovadoras que psicólogo alcançou.

4.2 Sonhos mais comuns

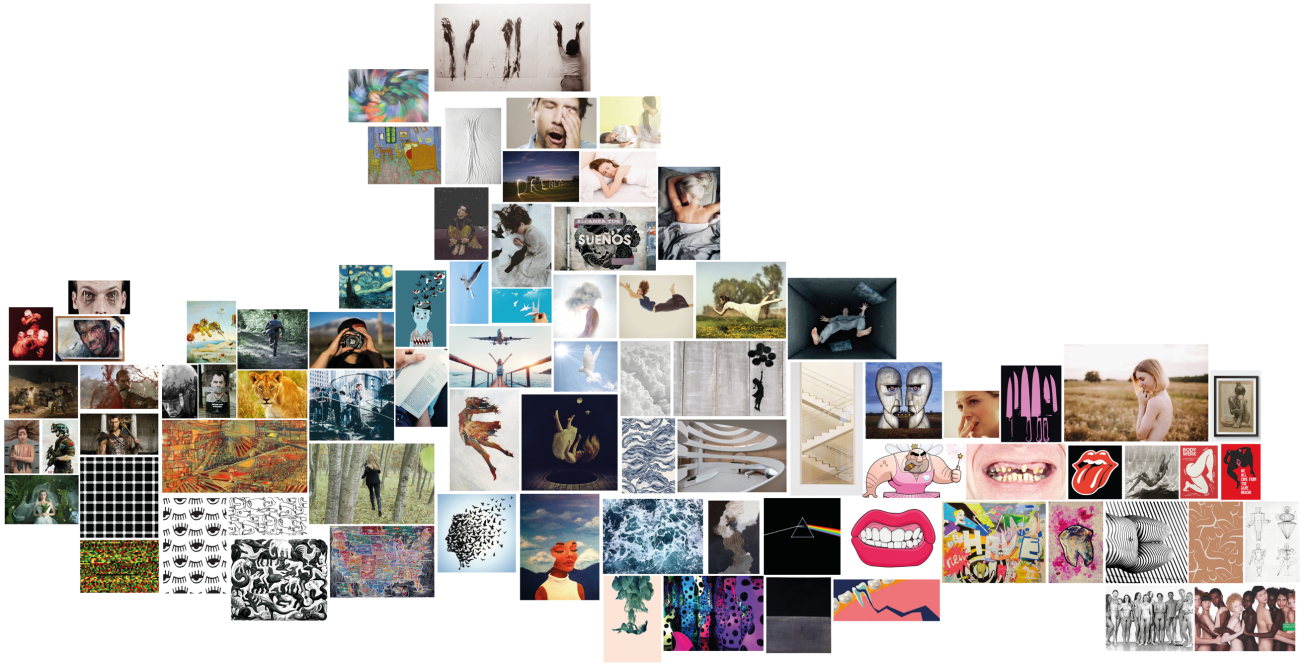

Figura 25: *Imageboards* dos sonhos mais comuns, representados nos *fanzines*: morte, perseguição, voar, cair, dentes e estar nu.

Imagem de autor (2018).

A interpretação dos sonhos nunca foi uma tarefa fácil. A título de curiosidade, o Ian Wallace em conjunto com o jornal *The Independent* construíram uma lista dos sonhos mais comuns e transversais a qualquer ser humano: sonhos relacionados com a morte, perseguição, um quarto inutilizado, estar em contacto com veículos fora do controlo, cair, voar, não estra preparado para um exame, não conseguir encontrar a casa de banho, estar nu em público e cair os dentes. (The Independent, 2018)

Dentro destas 10 temáticas foram selecionas as 6 mais relevantes de acordo com as teorias dos especialistas até agora analisados (Freud, Jung, Artemidro e Montangero). Para além desse aspeto, os 6 temas foram preferidos também pela sua peculiaridade e pela possibilidade de criar um projeto mais rico a nível visual.

Para poder entender e desenvolver estes temas foi feita uma pesquisa em dois dicionários de símbolos (Chetwynd, 1982 e Cirlot 1981), para reconhecer os seus significados gerais:

A Morte representa o final de um ciclo e muitas vezes está associada a elementos negativos misteriosos, que nos transportam para mundos desconhecidos (ex: escuridão, noite, inferno – respetivamente). É particularmente interessante como na cultura ocidental a morte apresenta características assustadoras e melancólicas e no entanto, na cultura mexicana, existe um dia dedicado à celebração daqueles que já morreram.

Em relação à Perseguição não existe muito conteúdo disponível em relação ao seu significado, no entanto pode revelar falta de conforto, em relação a uma pessoa ou a um local.

Voar é uma atividade pode ser interpretada de forma sobrenatural, encarando um poder superior, que nos eleva até ao reino espiritual, assim como como uma 'inveja' da essência dos pássaros. Enquanto símbolo significa liberdade e independência.

Cair é uma ação normalmente com uma conotação infeliz e pode expressar o quão preso se está a uma particular situação.

Os Dentes são a arma de ataque mais primitiva. Estão normalmente associados à autoconfiança de cada um, é por essa razão que o simbolismo de cair ou fraturar os dentes é negativo. Pode significar uma derrota, uma descompostura ou uma inibição.

A Nudez pode expressar conceitos ambivalentes tal como pureza e inocência, ou luxuria e vulnerabilidade.

4.3 Processo Criativo

O processo criativo desenvolvido neste projeto foi particularmente experimental visto que durante o decorrer do trabalho foi utilizado um caderno/diário gráfico onde foram registados (através de textos, palavras soltas ou desenhos) alguns sonhos pessoais. Esta metodologia tinha como objetivo reunir estes relatos, ideias ou sonhos que pudessem ser considerados interessantes a nível de conteúdo, para a realização do projeto. Embora este não fosse relativo à interpretação pessoal dos sonhos, esta técnica permitiu a ponderação e a investigação de novos conceitos ou curiosidades.



Figura 26: *Imageboards* de interpretações gráfica de sonhos, enquanto conceito.
Imagem de autor (2018).

A nível visual, primeiramente foram elaboradas colagens, Fig.26, que transmitissem uma mensagem visual direta ou indiretamente ligadas com os especialistas. No entanto algumas delas foram inspiradas no simples conceito do sonho.

Posteriormente foram realizadas pesquisas de objetos visuais (Fig.27), de como é que os especialistas investigados na revisão da literatura, são representados por outros. Esta análise proporcionou uma visão das identidades já existentes, principalmente de Freud e Jung, que são os grandes indivíduos ligados à psicologia e aos sonhos, a que a sociedade já está familiarizada.

Esta observação também ofereceram a oportunidade de fazer algo novo e diferente.

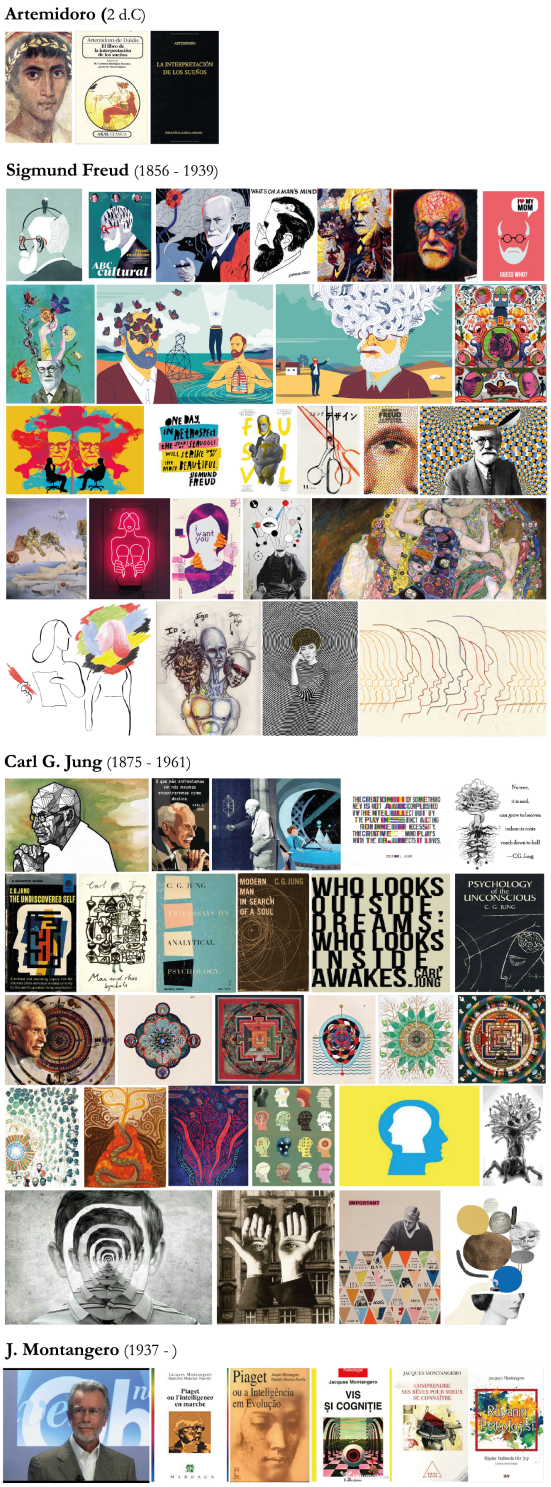

Figura 27: *Imageboards* de interpretações gráfica dos autores investigados: Artemidoro Daldis, Sigmund Freud, Carl Jung, Jacques Montangero.

Imagem de autor (2018).

4.4 *Fanzines*



Figura 28: Coleção de quatro *fanzines:*
Artemidoro – Vol.1, Freud – Vol.2, Jung – Vol.3, Montangero – Vol4.
Imagem de autor (2018).

Um *Fanzine* é um objeto editorial, que corresponde a uma pequena revista produzida com o objetivo de expor um determinado assunto, neste caso, os sonhos e as suas interpretações. É um formato bastante comum dentro da cultura *underground,* especialmente pela sua produção manual, imagética atraente e cuidada, tamanho pequeno e pelo facto de serem em número limitado e de caracter colecionável. Atualmente encontrar este tipo de *fanzines* é invulgar, visto que com o desenvolvimento das tecnologias, estas foram convertidas em formatos digitais - *e-zines*. Esta transformação permitiu a ampliação do público alvo e a generalização do próprio termo, tonando-o menos elitista. (Quintela & Borges, 2013)

Desta forma foi criada uma coleção de quatro *fanzines* (A5 de orientação vertical – 148 x 210) com a interpretação de seis sonhos, de acordo com a doutrina de quatro especialistas dentro da temática. Embora apenas tenham sido criados quatro volumes, a continuidade do projeto é ilimitada, visto que existem inúmeras interpretações e conteúdos oníricos que podem

ser explorados. Todos eles devem ter uma linguagem visual distinta para que se possam identificar os autores e as suas visões.

Atualmente no interior de cada fanzine existe uma interpretação pessoal e visual realizada através de uma linguagem contemporânea, de seis temáticas, sempre enumeradas da seguinte forma:

1) Morte – pág. 1-2
2) Perseguição – pág. 3-4
3) Cair – pág. 5-6
4) Voar – pág. 7-8
5) Nudez – pág. 9-10
6) Dentes – pag. 11-12

4.4.1 Artemidoro Daldis

Artemidoro é um filosofo e adivinhador profissional da época Greco-romana, que interpreta os sonhos como forma de presságio (Chandor,1998). Este autor escreveu uma coleção de cinco livros, reconhecidos até aos dias de hoje, como uma enciclopédia de sonhos. (Ferreira, 2014)

A palavra chave deste volume é 'premonição', os elementos utilizados neste *fanzine* foram essencialmente as colagens, uma técnica que demonstra, de forma contemporânea, as distintas interpretações que cada sonho pode ter. Não existe uma cor predominante no interior do *fanzine*, no entanto, alguns elementos são destacados a amarelo, uma cor caracterizada pela sua expressividade e capacidade de comunicação.

Os sonhos em questão têm diferentes significados e foram interpretados de acordo os conceitos do especialista (cit por Ferreira, 2014):

1) A Morte significa algo de bom; os pais terão a possibilidade de ter filhos, os oradores, filósofos e poetas irão produzir obras merecedoras de reconhecimento, assim como poderá significar uma herança ou compra de um novo terreno.

2) A Perseguição é interpretada como uma advertência, onde será necessário recorrer a toda a sua força de vontade para resistir a uma tentação.

3) Ao Cair o sonhador pode supor que se aproxima um duelo ou que entrará em contacto com alguém indesejável.

4) Voar é um caso ambíguo: voar com asas é bom, no entanto caso se o voo for sem asas pode prenunciar medo e perigo. Pode também significar morte ou doença grave, expeto para quem gosta de viajar.

5) A Nudez pode significar medo e terror caso seja um homem; honra e alegria caso seja uma mulher; vergonha e arrependimento caso seja um idoso.

6) Os Dentes são a representação de nós próprios e da nossa autoconfiança, estes são o muro que separa o sujeito do observados. Sonhar que se partiu ou perdeu um dente significa morte ou doença, no entanto, também pode simbolizar posses, bens materiais e tesouros ocultos;





Figura 29: *Fanzine* Artemidoro – Vol.1 (pág.3-4), interpretação visual de sonhos sobre a perseguição. Imagem de autor (2018).

Figura 30: *Fanzine* Artemidoro – Vol.1 (pág.9-10), interpretação visual de sonhos sobre a nudez. Imagem de autor (2018).



Figura 31: *Fanzine* Artemidoro– Vol.1 (pág.1-2), interpretação visual de sonhos sobre a morte. Imagem de autor (2018).



Figura 32: *Fanzine* Artemidoro– Vol.1 (pág.3-4), interpretação visual de sonhos sobre a perseguição. Imagem de autor (2018).



Figura 33: *Fanzine* Artemidoro– Vol.1 (pág.5-6), interpretação visual de sonhos sobre cair. Imagem de autor (2018).



Figura 34: *Fanzine* Artemidoro– Vol.1 (pág.7-8), interpretação visual de sonhos sobre voar. Imagem de autor (2018).



Figura 35: *Fanzine* Artemidoro– Vol.1 (pág.9-10), interpretação visual de sonhos sobre a nudez. Imagem de autor (2018).



Figura 36: *Fanzine* Artemidoro– Vol.1 (pág.11-12), interpretação visual de sonhos sobre dentes. Imagem de autor (2018).

4.4.2 Sigmund Freud

Freud é uma referência obrigatória dentro da matéria dos sonhos, visto que é considerado o pai da psicanálise. Este autor defendia que os sonhos deviam ser analisados com a mesma importância que a vida real, uma vez que revelavam mensagens ocultas de desejos inconscientes. Esses desejos eram normalmente de cariz sexual ou relacionados com bloqueios e estímulos no decorrer da infância (Martí, 1982).

Este *fanzine* pretende enfatizar os 'desejos ocultos' e para esse efeito a técnica utilizada foi fundamentalmente as transparências, através dos acetatos. A presença deste material permite uma simulação do desejo reprimido (impresso no acetato), que camufla o que verdadeiro significado do sonho. A cor predominante é o vermelho, uma cor dinâmica e ousada, que traduz o lado carnal da paixão. A tipografia segue a mesma ideologia, ao transmitir as mensagens de forma arrojada.

De acordo com Freud (2009) o significado dos sonhos em questão são:

1) Durante um sonho é impossível imaginar a própria Morte, porque mesmo estando morto, o sujeito continua presente no sonho como espectador (que 'vê' e 'ouve' tudo aquilo que acontece). Afirma assim, que o inconsciente normalmente está convencido que é imortal.

2) A Perseguição é feita geralmente por uma pessoa, um monstro ou uma figura desconhecida. Este elemento presente exprime a necessidade de enfrentar um problema ao invés de se esconder.

3) Normalmente os cenários das quedas são escadas, elevadores ou o céu. Sonhar que o sujeito está a Cair simboliza a falta de controle numa determinada situação, que o leva ao fracasso e consequentemente à desistência.

4) A teoria Freudiana sugere que sonhar que se está a Voar pode estar relacionado com lembranças e memorias de infância (jogos), bem como o resultado de uma ereção noturna.

5) Sonhos relacionados com Nudez estão ligados diretamente à sexualidade ou então à auto imagem, neste caso o sonho tem como objetivo encorajar o abandono das inseguranças físicas e mentais.

6) Os dentes são uma das principais características do rosto do ser humano, estes simbolizam os pensamentos inquietos em relação ao que os outros pensam de nós próprios. Para além disso, desempenham também um grande papel na sexualidade, representando o medo de rejeição.





Figura 37: *Fanzine* Freud – Vol.2 (pág.7-8), interpretação visual de sonhos sobre voar. Imagem de autor (2018).

Figura 38: *Fanzine* Freud– Vol.1 (pág.9-10), interpretação visual de sonhos sobre a nudez. Imagem de autor (2018).



Figura 39: *Fanzine* Freud– Vol.2 (pág.1-2), interpretação visual de sonhos sobre a morte. Imagem de autor (2018)



Figura 40: *Fanzine* Freud – Vol.2 (pág.3-4), interpretação visual de sonhos sobre a perseguição. Imagem de autor (2018).



Figura 41: *Fanzine* Freud – Vol.2 (pág.5-6), interpretação visual de sonhos sobre cair. Imagem de autor (2018).

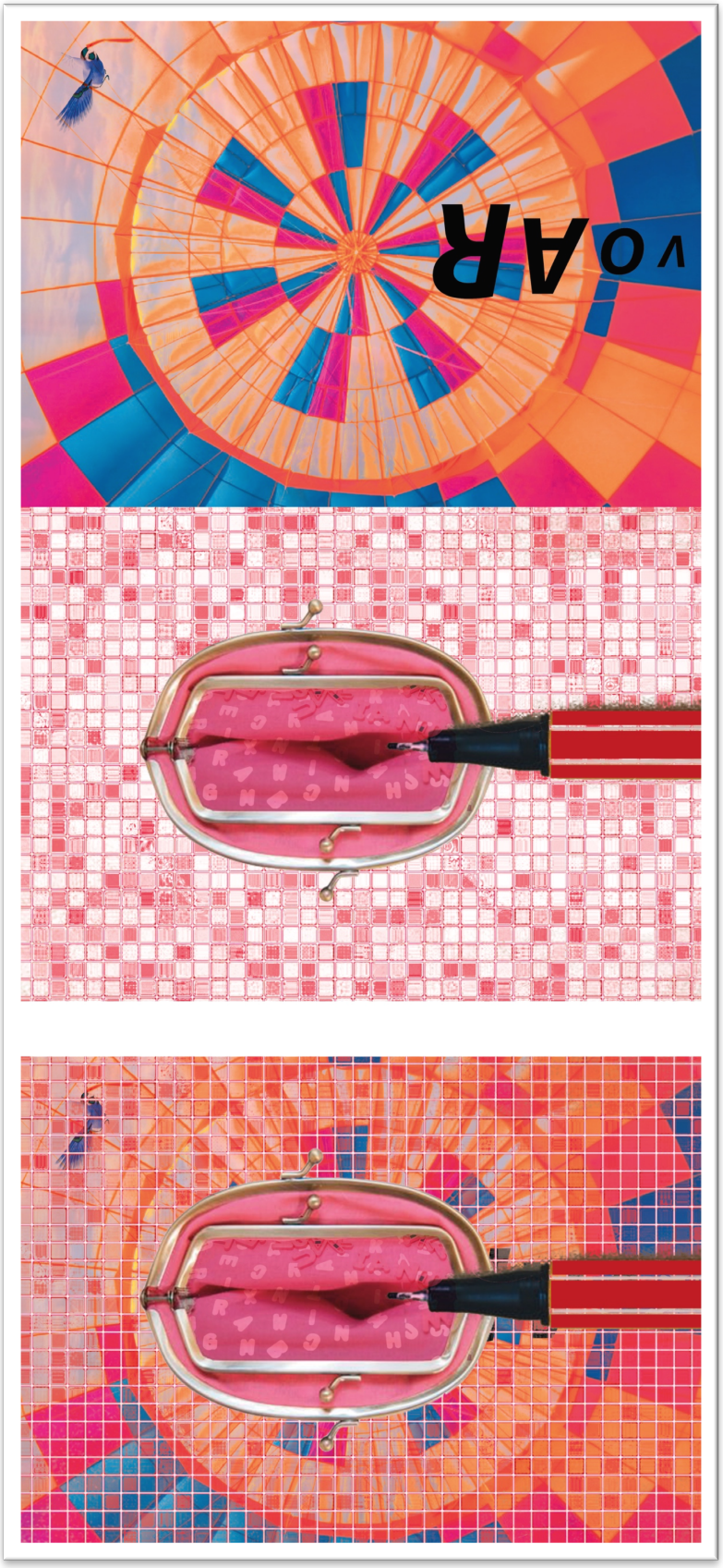

Figura 42: *Fanzine* Freud – Vol.2 (pág.7-8), interpretação visual de sonhos sobre voar. Imagem de autor (2018).

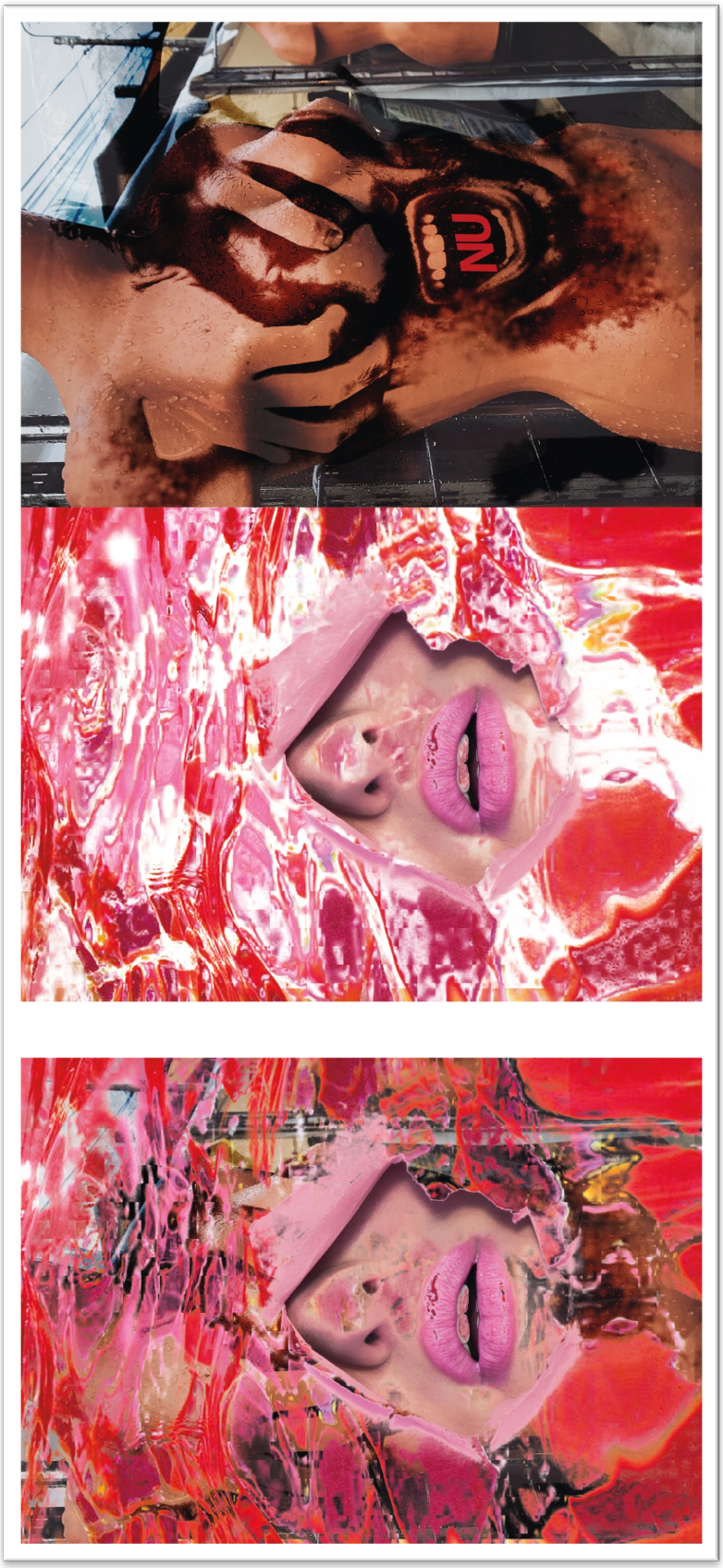

Figura 43: *Fanzine* Freud – Vol.2 (pág.9-10), interpretação visual de sonhos sobre a nudez. Imagem de autor (2018).

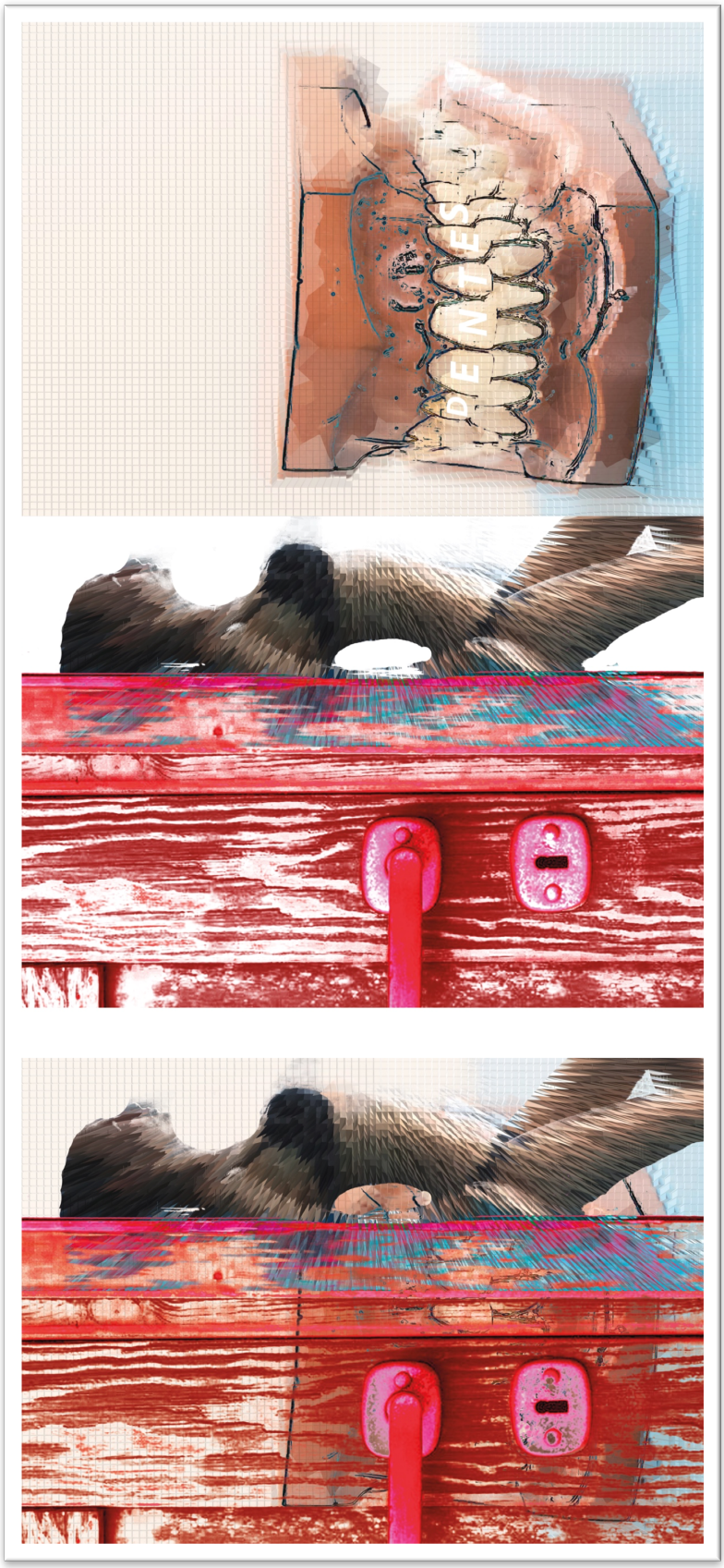

Figura 44: *Fanzine* Freud – Vol.1 (pág.11-12), interpretação visual de sonhos sobre dentes. Imagem de autor (2018).

4.4.3 Carl Jung

Jung é também um dos gigantes em relação à interpretação dos sonhos. Este afirmava que não eram de compreensão fácil e que para os entender era necessário analisa-los de acordo com uma estrutura universal proveniente do inconsciente coletivo. A sua doutrina era bastante vasta e complexa devido à exposição dos arquétipos e os seus significados (Jung, 1987).

Este *fanzine* é caracterizado pelos seus 'enigmas' assim representados por jogos, labirintos e quebra cabeças. A cor predominante é o verde, uma cor funcional que desafia a atenção e o conhecimento, enquanto que tipografia sugere o lado mais orgânico do Homem.

De acordo com Jung (1971) o significado dos sonhos em questão são:

1) Sonhar com a Morte não tem uma conotação negativa, muito pelo contrário, esta pode simbolizar os novos percursos e oportunidades que podem surgir ao longo de um caminho.

2) A Perseguição é considerada como algo interminável, um ciclo sem fim que necessita de ser quebrado.

3) Sonhar que estamos a Cair acontece normalmente no primeiro estádio do sono (o limbo entre estar acordado ou a dormir), por isso estes sonhos estão relacionados com uma necessidade inconsciente de permanecer alerta.

4) Voar normalmente está associado a experiências positivas, no entanto Jung afirma que este sonho pode transmitir uma falta de controle relacionada com os medos da vida real.

5) A Nudez é uma metáfora que representa uma exposição desnecessária perante o mundo, normalmente demonstra vulnerabilidade e medo.

6) Os dentes são uma interpretação clara do poder, quando estes caiem ou se partem podem indicar insatisfação com a aparência pessoal.





Figura 45: *Fanzine* Jung – Vol.3 (pág.1-2), interpretação visual de sonhos sobre a morte. Imagem de autor (2018).

Figura 46: *Fanzine* Freud– Vol.1 (pág.5-6), interpretação visual de sonhos sobre cair. Imagem de autor (2018).

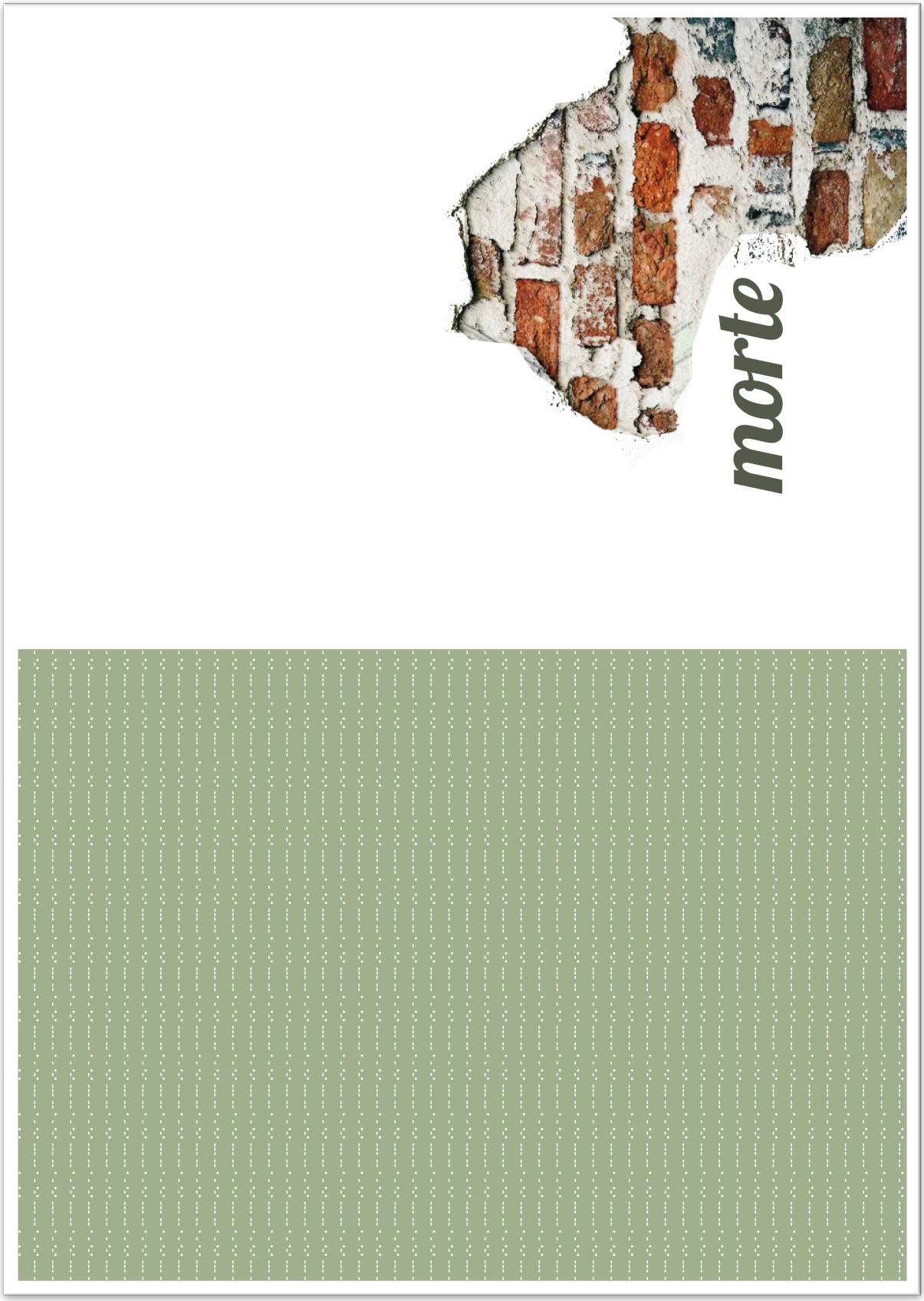

Figura 47: *Fanzine* Jung – Vol.3 (pág.1-2), interpretaçãoo visual de sonhos sobre a morte.
Imagem de autor (2018)

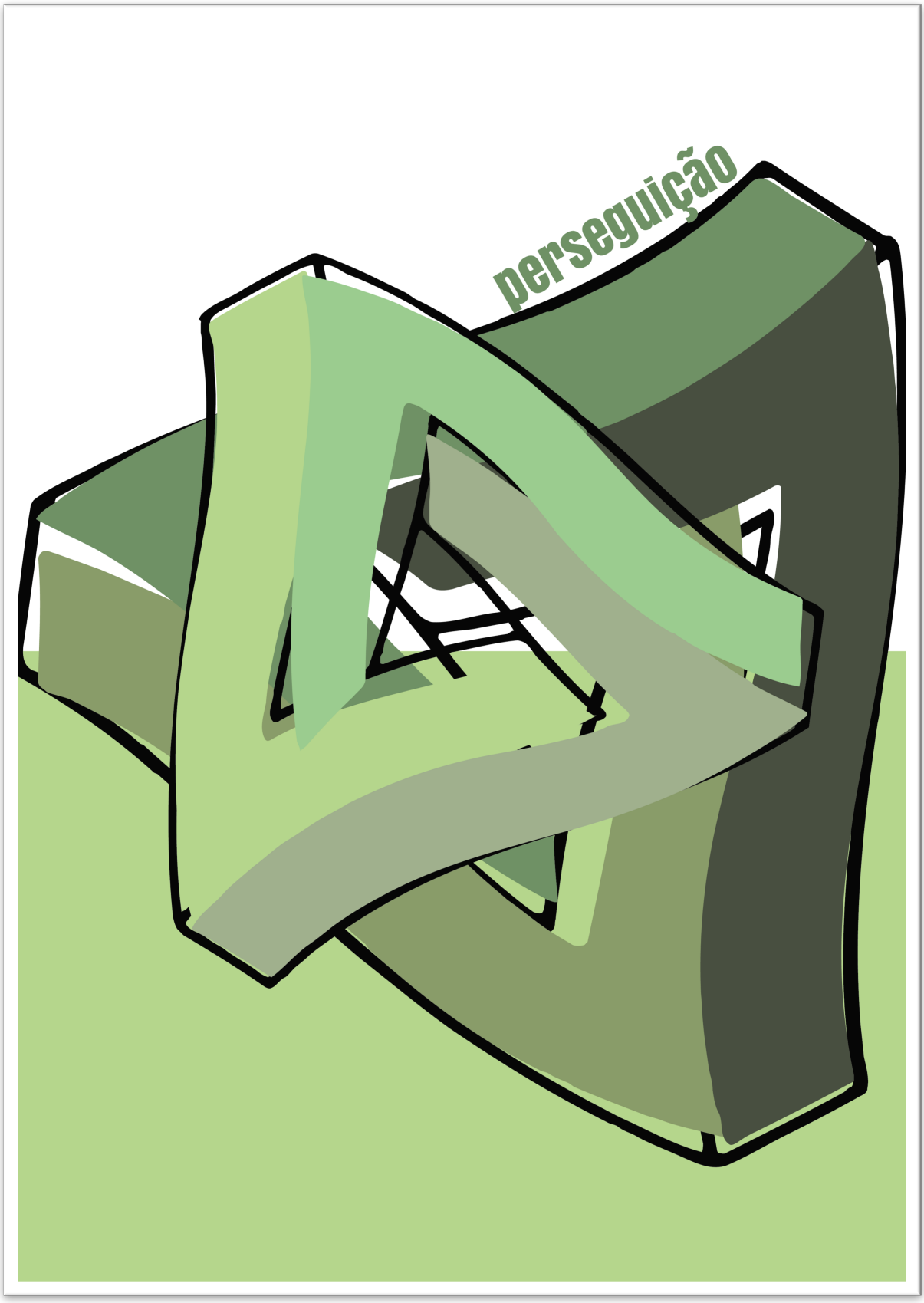

Figura 48: *Fanzine* Jung – Vol.3 (pág.3-4), interpretação visual de sonhos sobre a perseguição. Imagem de autor (2018).

Figura 49: *Fanzine* Jung – Vol.3 (pág.5-6), interpretação visual de sonhos sobre cair.
Imagem de autor (2018).

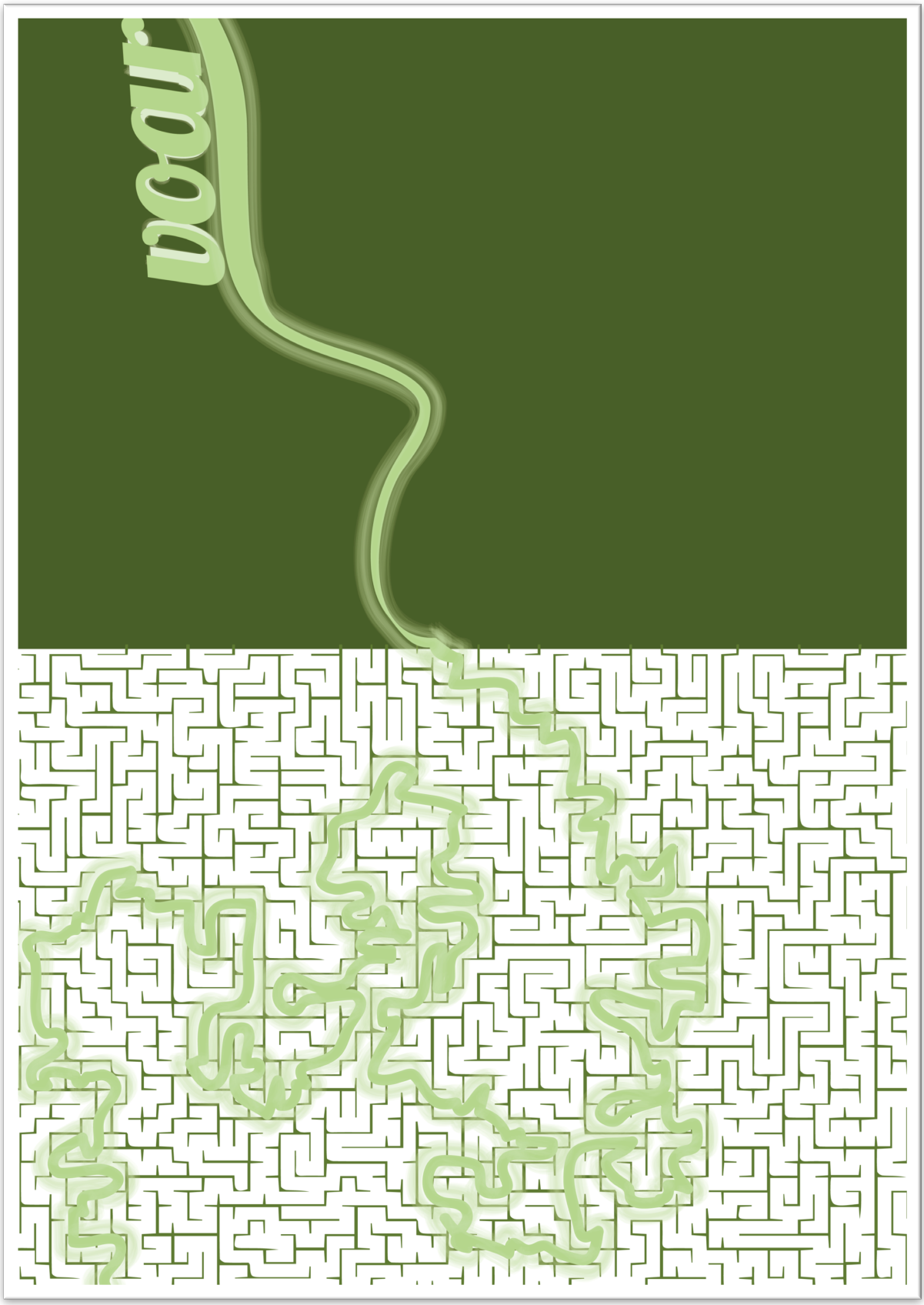

Figura 50: *Fanzine* Jung – Vol.3 (pág.7-8), interpretação visual de sonhos sobre voar.
Imagem de autor (2018).

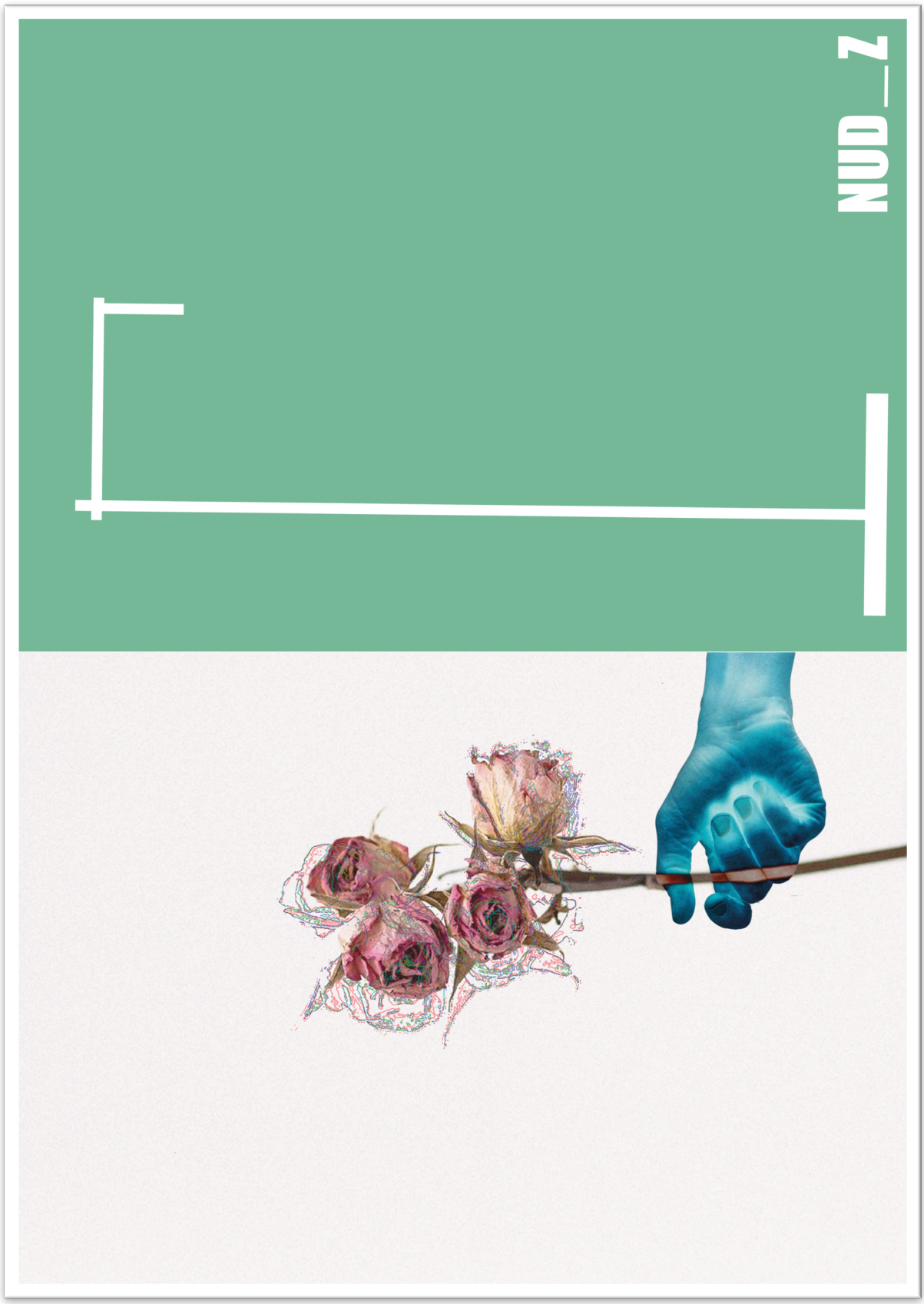

Figura 51: *Fanzine* Jung – Vol.3 (pág.9-10), interpretação visual de sonhos sobre a nudez. Imagem de autor (2018).



Figura 52: *Fanzine* Jung – Vol.3 (pág.11-12), interpretação visual de sonhos sobre dentes. Imagem de autor (2018).

4.4.3 Jacques Montangero

Montangero é um especialista contemporâneo na área dos sonhos. Através de vários estudos e investigações concluiu que ao analisar e questionar os próprios sonhos, estes poderiam ajudar e fomentar a criatividade enquanto estamos acordados (Nathan, 2012).

Este *fanzine* é caracterizado pela 'criatividade' revelada pela experimentação tipográfica que através da estética pretende influenciar a forma como a mensagem é transmitida. A cor predominante é o azul, uma cor intelectual e ao mesmo tempo produtiva. A tipografia enquanto meio de comunicação é explorada de acordo com os conceitos descritos.

Montangero é o único dos quatro autores que não enumera o significado explícito de cada um dos sonhos, tratando assim a temática como um todo. As suas investigações e experiencias vieram comprovar que ao expor um 'problema' antes de adormecer, este aparecia frequentemente durante o sonho. Ao acordar a resposta a esse dilema era recordada, resolvendo assim o mistério no estado de vigília.

Uma vez que o autor não possuiu definições individuais para cada um dos sonhos, estas foram interpretadas de forma genérica tendo em conta os conceitos da linguagem visual e da criatividade.

1) A Morte foi representada através da barreira linguística existente entre países, ou seja, a palavra 'morte' aparece escrita em várias línguas, que são distinguidas pelos códigos telefónicos nacionais (ex: +351). Para além disso existe uma variação de peso e cor da tipografia.

2) Visto Perseguição é considerada como uma insegurança ou desconforto, esta foi representada com uma listagem de tarefas e desejos que são necessários de cumprir, para que a eventualidade de algo inesperado acontecer, seja menor.

3) Cair foi uma palavra exposta visualmente pelo do movimento das letras. Para além de reproduzir a queda, esta representa a ação posterior, levantar e ir. Nesta interpretação também é exposto o significado da palavra literal.

4) Voar foi representado pelas letras que compõe a palavra numa posição quase vertical, que é transportada até ao outro canto da página. Esta composição visual está acompanhada de um trava-línguas popular: 'lá vai uma, lá vão duas, quatro pombinhas a voar', este foi alterado porque a palavra 'voar', não tem três letras, mas sim quatro.

5) A Nudez é caracterizada pela sua simplicidade e delicadeza. A presença da palavra 'nudez' escrita ao canto, de uma folha maioritariamente branca, representa vergonha e timidez.

6) Existem vários tipos de dentes e estes são inumerados vezes e vezes sem conta, de forma a criar um padrão. A palavra 'dentes' é escrita com uma aparência compacta e consistente, para retratar o poder que os dentes têm na nossa vida, visto que o sorriso faz parte de uma das primeiras impressões de quando conhecemos uma pessoa nova.





Figura 53: *Fanzine* Montangero– Vol.4 (pág.1-2), interpretação visual de sonhos sobre a morte. Imagem de autor (2018).

Figura 54: *Fanzine* Monrangero– Vol.1 (pág.3-4), interpretação visual de sonhos sobre a perseguição. Imagem de autor (2018).

Figura 55: *Fanzine* Montangero– Vol.3 (pág.1-2), interpretação visual de sonhos sobre a morte. Imagem de autor (2018).

Figura 56: *Fanzine* Montangero– Vol.3 (pág.3-4), interpretação visual de sonhos sobre a perseguição. Imagem de autor (2018).

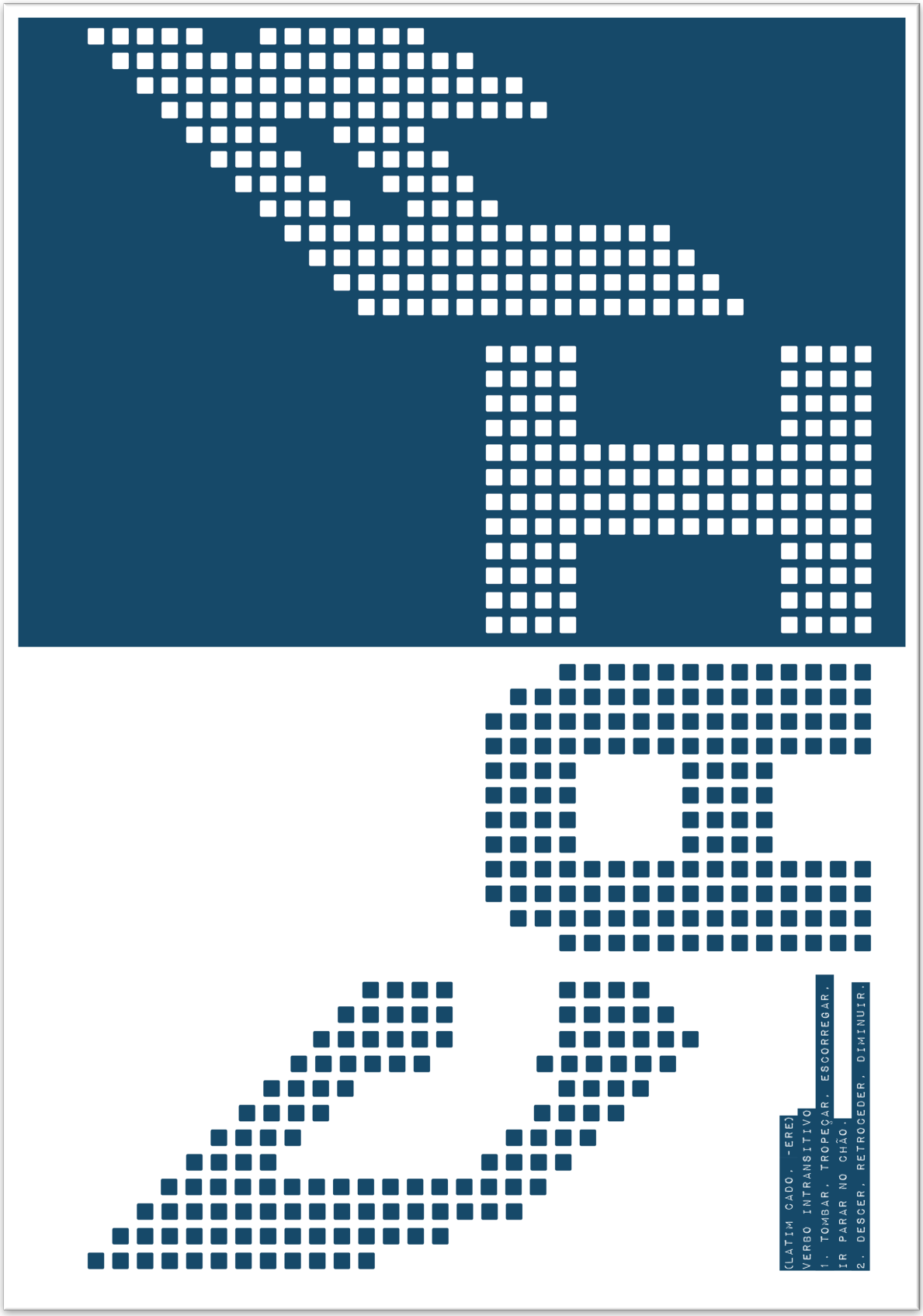

Figura 57: *Fanzine* Montangero– Vol.3 (pág.5-6), interpretação visual de sonhos sobre cair. Imagem de autor (2018).

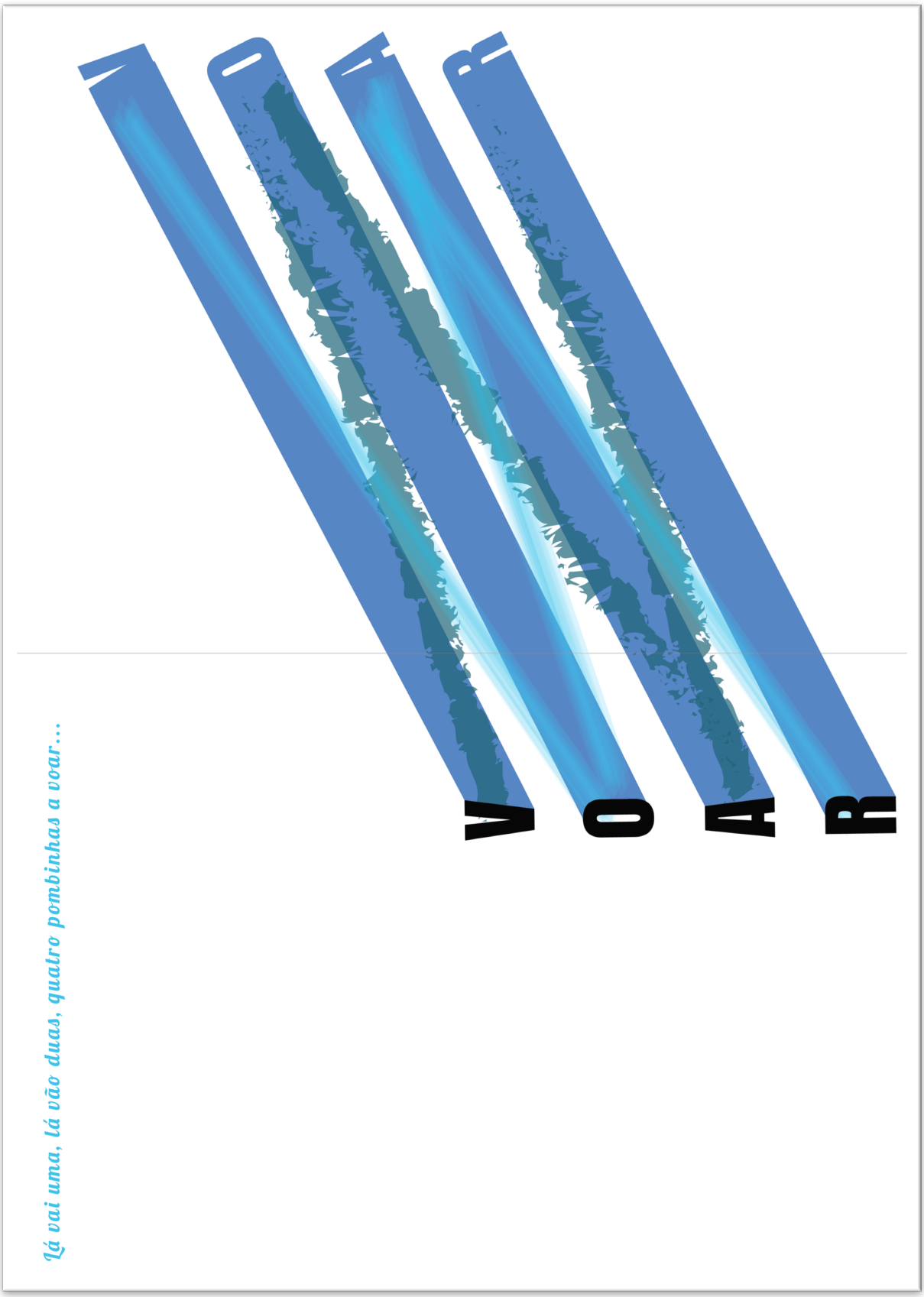

Figura 58: *Fanzine* Montangero– Vol.3 (pág.7-8), interpretação visual de sonhos sobre voar. Imagem de autor (2018).

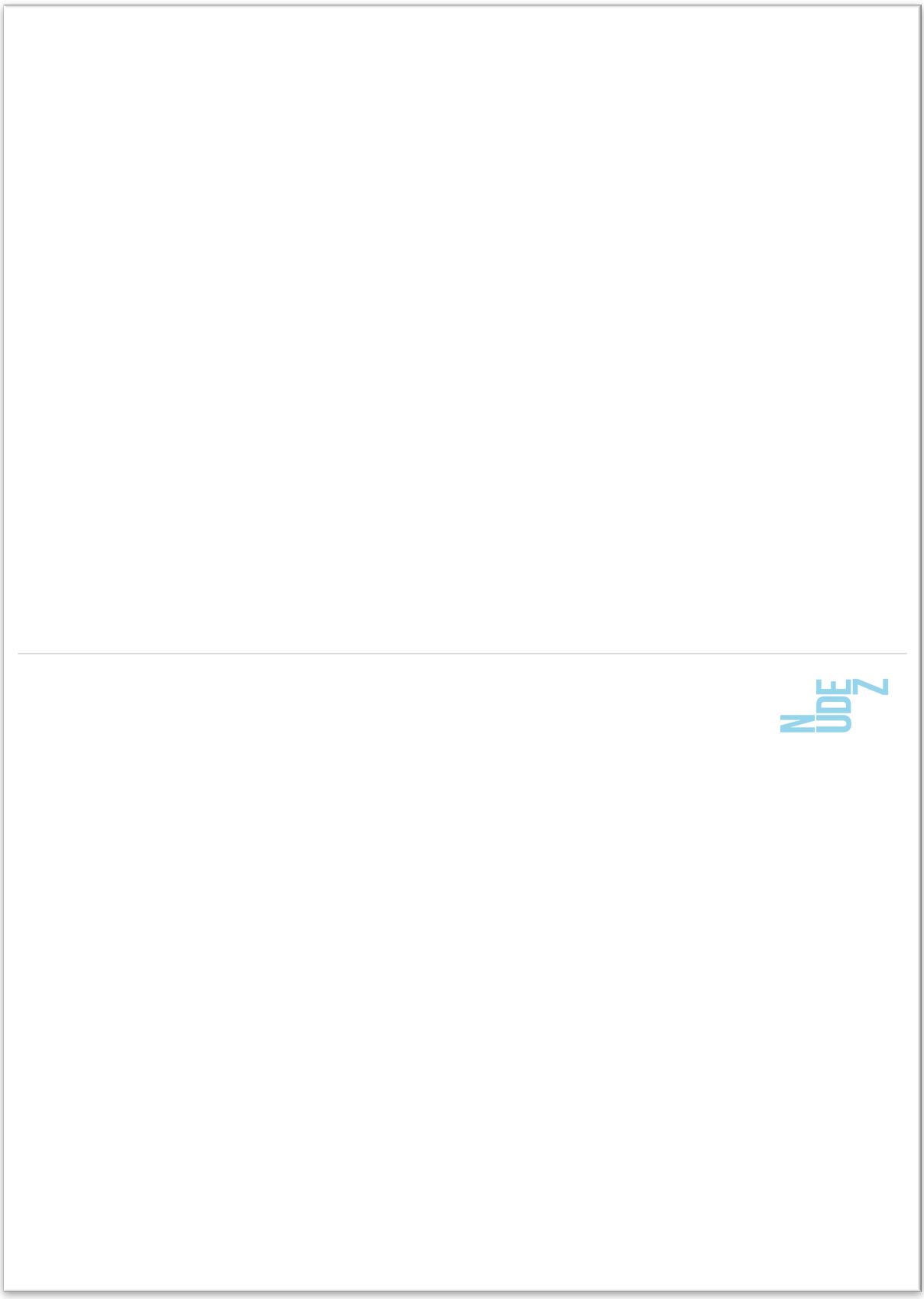

Figura 30: *Fanzine* Montangero– Vol.3 (pág.9-10), interpretação visual de sonhos sobre a nudez. Imagem de autor (2018).

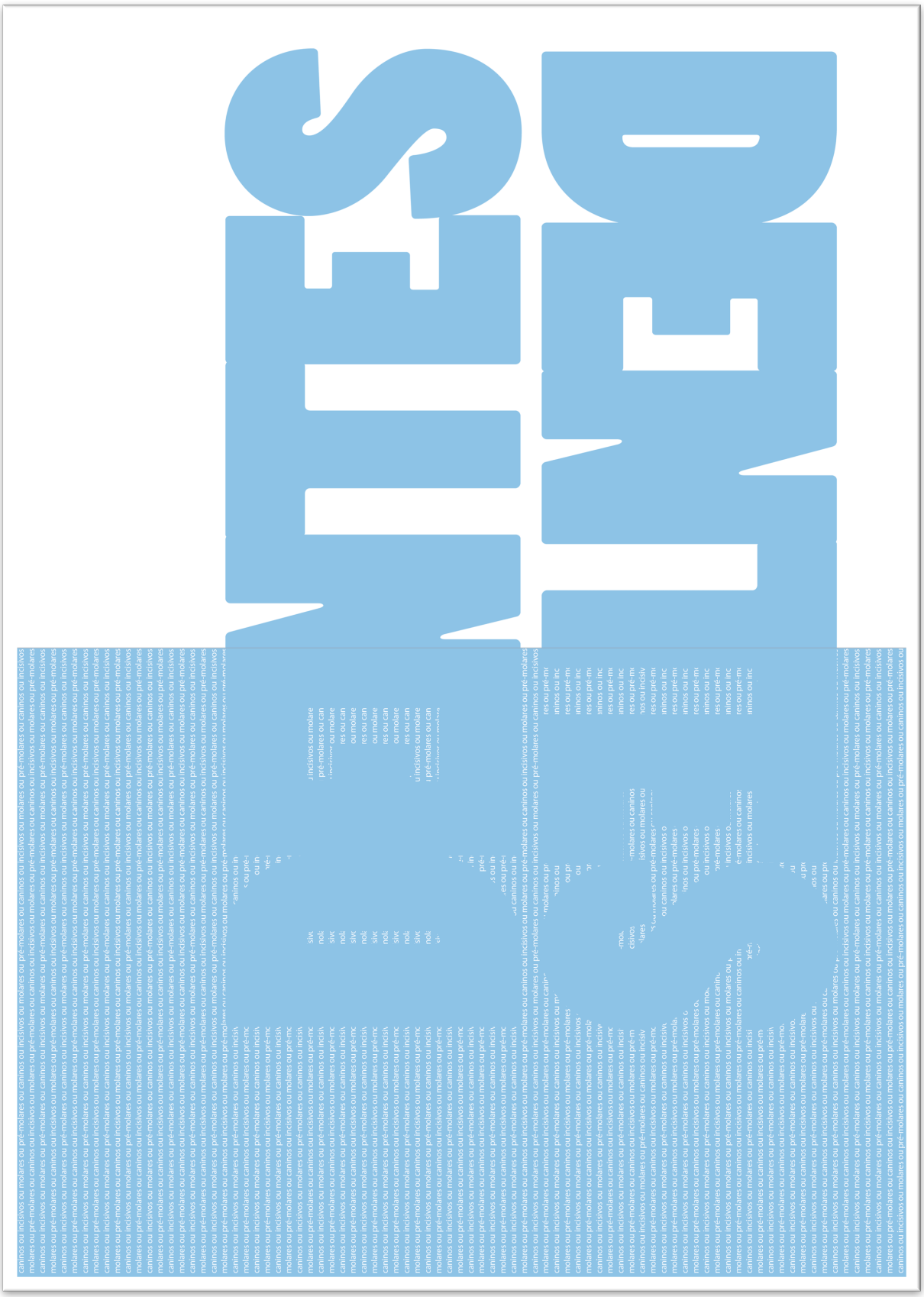

Figura 59: *Fanzine* Montangero– Vol.3 (pág.11-12), interpretação visual de sonhos sobre dentes. Imagem de autor (2018).

4.5 Poster para apresentação



Figura 60: Poster de apresentação da *fanzine* Artemidoro (Vol. 1).

Imagem de autor (2018).



Figura 61: Poster de apresentação da *fanzine* Freud (Vol. 2.

Imagem de autor (2018).

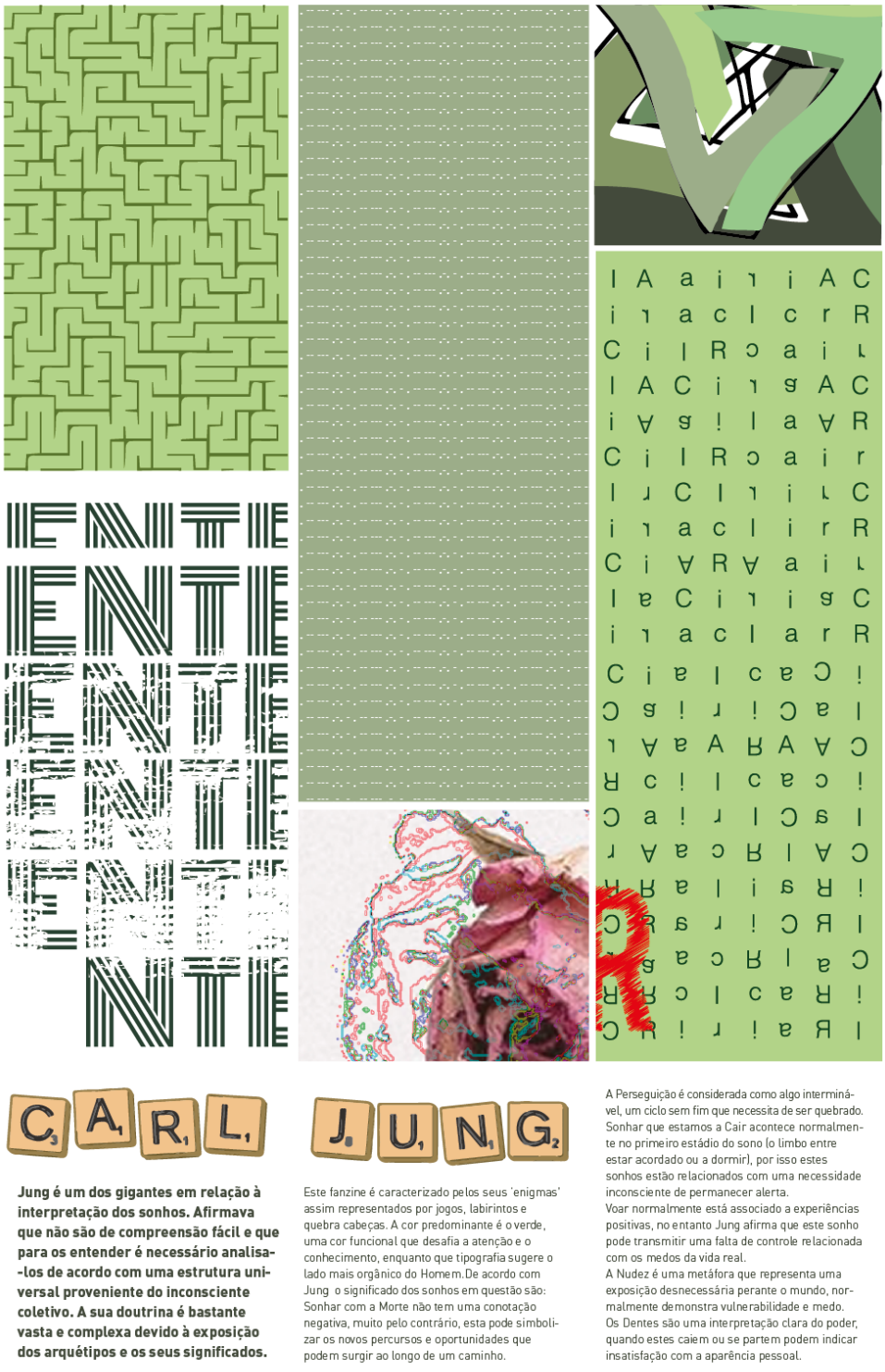

Figura 62: Poster de apresentação da *fanzine* Jung (Vol. 3)

Imagem de autor (2018).



Figura 63: Poster de apresentação da *fanzine* Montangero (Vol. 4)

Imagem de autor (2018).

Capítulo V: CONCLUSÃO E CONTRIBUTOS PARA A INVESTIGAÇÃO

A realização deste projeto centrou-se na elaboração de uma coleção de *fanzines* que reproduzem visualmente a interpretação de quatro autores de referência dentro da temática dos sonhos. Para tal, foi necessário realizar uma investigação acerca do mundo onírico e o modo como este se posiciona dentro da cultura visual.

Para concretizar esta investigação foi essencial definir uma metodologia que se enquadrasse com as necessidades do projeto (Nobel & Bestley, 2005). Primeiro foram determinadas as áreas de estudo, bem como os objetivos do projeto e a questão de investigação: qual a importância dos sonhos para a expressão visual de um indivíduo? Para responder a esta questão e aos objetivos do projeto foi realizada uma revisão da literatura-sobre os dois grandes temas – a cultura visual e os sonhos. Esta revisão da literatura permitiu elaborar o enquadramento teórico do projeto.

Foi importante compreender que a cultura faz parte da natureza do ser humano, consistindo numa agregação de memórias e experiências que vão sendo compiladas ao longo do tempo. Essas vivências para além de definirem o ser humano tal como ele é, também influenciam o conteúdo dos sonhos, bem como a as imagens mentais e as análises retiradas das suas interpretações (Gleitman, 1998). Para estudar essas interpretações foi necessário definir o que é a cultura visual, e verificar as formas como esta se apresenta e comunica. Assim, foram exploradas as ferramentas que definem o design gráfico, tais como a tipografia, a cor e a imagem, que por sua vez transmitem uma mensagem, apresentadas de formas e conteúdos diversos.

Em simultâneo foram investigados conceitos e definições relacionados com o sono e o sonho, bem com a sua utilidade e contribuição para sociedade. Este estudo foi acompanhado de uma enorme motivação, ao longo de todo o projeto, devido à falta de competências técnicas e teóricas nas áreas da psicologia e da psicanálise. A complexa essência dos sonhos foi um aspeto fascinante que conduziu à vontade de adquirir mais conhecimentos acerca das suas funções e interpretações.

Para este projeto foram selecionados quatro autores de renome, de diferentes épocas e com visões completamente distintas na matéria. Artemidoro foi um filósofo da antiguidade que apresentava os sonhos como premonições do futuro. Freud definia os sonhos como desejos reprimidos do inconsciente. Jung analisava os sonhos com uma estrutura universal proveniente do inconsciente coletivo. Montangero provou a capacidade criativa de responder a problemas da vigília através dos sonhos. Estes especialistas foram escolhidos de modo a obter

opiniões que pudessem resultar em linguagens visuais distintas para diversificar e enriquecer o projeto final. Assim O fanzine de Artemidoro é representado por colagens que transmitem os diferentes significados e presságios, em relação a cada sonho. O fanzine de Freud transmite os duplos sentidos através de transparências e da forte cor vermelha. O fanzine de Jung é verde e representa o complexo e enigmático pensamento articulado através dos arquétipos. Por ultimo o fanzine de Montangero retrata a criatividade através da experimentação de tipografia.

Ao longo da história é possível verificar que os sonhos são aproveitados para diversas áreas, devido ao seu cariz extravagante e bizarro. Para comprovar essa relação dinâmica entre os sonhos e a cultura visual foram analisados vários casos de estudo, que respondem diretamente à questão de investigação. Salvador Dalí, um dos casos analisados, é a prova de como os sonhos podem realmente influenciar a expressão visual de um indivíduo. Este artista fez parte do grande movimento do Surrealismo, que destacava o papel do inconsciente e realçava a sua capacidade de descodificar os desejos ocultos da mente (Klingsonhr-Leroy, 2004).

Depois de efetuada a revisão literária, os conteúdos teóricos possibilitaram a elaboração de peças visuais, *fanzines*, que, todavia, ainda não foram implementadas. Os resultados deste projeto têm como objetivo explorar os sonhos numa perspetiva visual e utópica, através da interpretação dos quatro autores relativamente aos sonhos mais comuns, relacionados com a morte, a perseguição, cair, voar, a nudez e os dentes (The Independent, 2018). Embora cada um destes temas tenha um significado específico, tal como pode ser comprovado no dicionário dos símbolos, cada um dos autores apresenta uma perspetiva diferente, de acordo com as suas doutrinas. Essas diferenças possibilitaram a criação de uma espécie de identidade para cada uma das fanzines. Considera-se ~~assim,~~ que este processo de interpretação criativo pode ser infinito, visto que os sonhos ocorrem todas as noites e não tem qualquer tipo de limitações, tal como acontece com a criatividade. Existem muitos autores (com perspetivas científicas e culturais) e inúmeros sonhos ainda por explorar, através de um variado leque de técnicas que transmitem diferentes perceções de forma dinâmica.

Apesar de todos os estudos sobre o sonho, até ao presente, este continua a ser uma das maiores incógnitas do sistema cognitivo humano, visto que ainda não existe nenhuma 'máquina' que consiga visualizar o sonho de terceiros (Nathan, 2012). Esta questão, associada à complexidade do tema, foi sem dúvida uma das maiores limitações deste estudo, e ao mesmo tempo um dos grandes desafios. De futuro é espectável que este 'sonho' se concretize.

A realização e concretização deste projeto visa contribuir para que outros tenham tam-

bém a vontade de ampliar e mergulhar neste 'sonho'. Com mais pesquisa e investigação é possível desvendar todo um mundo onírico como forma de inspiração e expressão visual.

Capítulo VI: BIBLÍOGRAFIA

- ABS, C. (2003) Tipografia experimental. In *Faces do Design* (p.63-69). São Paulo: Rosari.
- Ambrose, G. & Harris, P. (2009), *The fundamentals of Graphic Design*. Suiça: AVA Publishing SA.
- ARTSY. (s.d). *Barbara Kruger*. [Internet]. Disponível em: https://www.artsy.net/artist/barbara-kruger?medium=*&page=2&sort=-partner_updated_at. Consultado a 2018, Maio 27.
- BAAL-TESHUVA, J. (2012), *Chagall*. Sintra: Taschen.
- BERGER, J. (2005). *Modos de ver*. Barcelona: Editorial Gustavo Gil.
- BERGSTRÖM, B. (2008). *Essentials of Visual Comunication*. Londres: Laurence King.
- BONNICI, P. (2000). *Linguagem Visual o misterioso meio de comunicação*. Lisboa: Desarte, Representações e Edições, Lda.
- CAMPANY, D. (2012). *Art and Fotography*. Nova Iorque: Phaidon Press Inc.
- CARMELO, L. (2003). *Semiótica uma introdução*. Mira-Sintra: Publicações Europa-América.
- CARTER, R. (1997). *Working with Computer Type*. Nova Iorque: RotoVision.
- CHANDOR, A. (1998), *Dicionário de Sonhos*, Lisboa: Noticias Editorial.
- CHETWYND, T. (1982). *A dictionary of symbols*. London: Granada
- CHUNG, R. (2012), *Glossário de Termos: cor, imagem e sistemas de gestão de co*r. Lisboa: Formato LP.
- Círculo de Leitores. (2002). *Enciclopédia Ilustrada da Família*. Lisboa: Círculo de Leitores.
- Circulo de Leitores. (2003). *Nova Enciclopédia Larousse*. Rio de Mouro: Círculo de Leitores.
- CIRLOT, J.-E. (1981). *Diccionario de símbolos*. (4ª ed.). Barcelona: Editorial Labor
- Clube do Livro Satolep. (2013). *Afinal o que são Fanzines?* [Internet]. Disponível em https://clubedolivrodesatolep.wordpress.com/2013/12/01/afinal-o-que-sao-fanzines/. Consultado a 2018, 1 de Outubro.
- CNN. (2017). *Touching my dreans: Designer turns ideias into surreal images*. [Internet]. Disponivél em http://edition.cnn.com/style/article/huseyin-sahin-interview-photo-manipulation/index.html. Consultado a 2017, 2 Junho.
- COLDPLAY. (2015). *Interview: Pilar Zeta (AHFOD artwork creator)*. [Internet]. Disponivél em: http://coldplay.com/interview-pilar-zeta-ahfod-artwork-creator/. Consultado a 2018, Julho 23.
- Comunidade Cultura e Arte. (2018). *Os perceitos e conceitos de Carl Jung*. [Internet]. Disponível em https://www.comunidadeculturaearte.com/os-preceitos-e-conceitos-de-carl-jung/. Consultado a 2018, 10 de Janeiro.
- COSTA, J. (2011). *Design para os olhos: Marca, Cor, Identidade, Sinaletica*. Lisboa: Dinalivro.

- CROW, D. (2006) *Left to Right: The cultural shift form words to pictures*. Lausanne: AVA.
- DOWNS, S. (2012). *The graphic Comunication Handbook*. Oxon: Routledge.
- ERLHOFF, M. & MARSHALL, T. (2008) *Design Dictionary*. Berlim: Birkhauser Verlag AG
- FERREIRA, A.G. (2014), *Oneirokritika de Artemidoro de Daldis (sec II d.C) Livros de Analise de Sonhos Livro V*. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora.
- FONSECA, A. F. (2007), *A Psicologia da Criatividade*. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa.
- FRANZ, M.V. (1988), *O Caminho dos Sonhos*. Brasil: Cultrix.
- FREUD, S. (2009), *A interpretação dos sonhos*. Lisboa: Relógios d'água, Lisboa.
- FRY, T. (1999), *A new Design Philosophy, na introduction to defuturin*. Sydney: UNSW Press.
- GLEITMAN, H. (1998), *Psicologia*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- GONZALO, L.M. (1995) *O sono e o sonho: do tratamento da insónia ao significado dos sonhos*. Lisboa: Temas da Actualidade.
- HALL, S. (2013). *This means this, this means that*. Londes: Laurence King Publishing.
- HARRIS-M. (2012), *Artemidorus' Oneirocritica. Text, translation, and commentary*. Oxford: Oxford University Press.
- HEITLINGER, P. (2006) *Tipografia Origens, formas e uso das letras*. Lisboa: Dinalivro.
- HELLER, E. (2007), *A Psicologia das cores*. Barcelona: Editorial GG.
- HELLER, S. & ILIC, M. (2012). *Stop, Think, Go, Do*. Estados Unidos: Rockport Publishers.
- HIRSHKOWITZ, M., MOORE, C. A., & MINHOTO, G. (1997). *The basics of sleep*. In M. R. Pressman, W. C. Orr, M. R. Pressman, W. C. Orr (Eds.) , *Understanding sleep: The evaluation and treatment of sleep disorders* (pp. 11-34). Washington, DC, US: American Psychological Association.
- HOBSON, J.A. (1997), *O Cérebro Sonhador*. Lisboa: Instituto Piaget.
- HOFSTATTER, P.R. (1966), *Psicologia*. Lisboa: Editora Meridiano.
- Independent. (2009) *Fanzine – The scene that smells of zine spirit*. [Internet]. Disponível em https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/music/features/fanzines-the-scene-that-smells-of-zine-spirit-1792675.html. Consultado a 2018, 1 de Outubro.
- INGLEDEW, J. (2018), *The a-z of visual, how to solve any creative brief*. Londres: Laurence King Publishing.
- JASON, H.W. & JASON, A. (2007) *Iniciação à história de Arte*. São Paulo: Livraria Martins Fondes Ltda.
- JOLY M. (1994) I*ntrodução à análise da imagem*. Lisboa: Edições 70.
- JOUVET, M. (1992), *O sono e o sonho*. Lisboa: Istituto Peaget.

- JUNG, C. (1987) *O Homem e os seus Símbolos*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.
- JUNG, C. (1971) *A Natureza da Psique*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- JURY, D. (2007) *O que é a tipografia?* Barcelona: Editorial Gustavo Gil.
- KAUSFMANN, P. (1993), *Dicionário Enciclopedico de Psicanalise. O legado de Fred e Lacan*, Rio de Janeiro; Jorge Zahar Editor.
- KLANTEN, R., Ehmann, S., & Schulze, F. (eds.). (2011). *Visual storytelling: inspiring a new visual language*. Berlin: Gestalten
- KLINGSOHR-LEROY C. (2012), *Surrealismo*. Sintra: Taschen.
- LUDIASBH. (2014*). Vírus da Arte & Cia: Dalí* – sonho ausado pelo voo de... [Internet]. Disponivel em: http://virusdaarte.net/dali-sonho-causado-pelo-voo-de/. Consultado a 2018, Julho 23.
- LUNGERSHAUSEN, L. (2016, dezembro 3). *How dreams speak creativity:* TEDx Talks. [Internet]. Disponivel em: https://www.youtube.com/watch?v=I0CCt30WeTI. Consultado a 2018, Abril 10.
- MACKENZIE, N. (1965),*Dreams and Dreaming*. Londres: Aldus Books.
- MALRIEU, P. (1996) *A construção do imaginário*. Lisboa: Instituto Piaget.
- MARIEN, M. (2014*). Photography: A cultural History*. Londres: Laurence King.
- MARTÍ, M.P. (1982) *Freud, Viagem às profundezas do eu*. (s.l): Atlântico Press.
- MARTIN, B & HANINGTON. (2012), *Universal methods of design*. Pockport: Beverly.
Moura, M. (2003), Design Digital: Universo da Cultura e da Hipermídia. *In Faces do Design* (p.115-128). São Paulo: Rosari.
- MILNER, D. (2018). *It's Nice That: Designer Dominique Vine's type-heavy visualization of dreams.* [Internet]. Disponivel em: https://www.itsnicethat.com/articles/dominique-vine-dreams-archive-graphic-design-270418. Consultado a 2018, Julho 23.
- MONTAGERO, J. (2018). Dreaming and REM sleep: History of a scientific denial whose disappearance entailed a reconcili- ation of the neuroscience and the cognitive psy- chological approaches to dreaming. *International Journal of Dream Research, Volume 11, No. 1*. Pág. 1-2
- MONTAGERO, J. & CARVALLERO. (2015). What renders dreams more or less narrative? A microstructural study of REM and Stage 2 dreams reported upon morning awakening. *International Journal of Dream Research, Volume 8, No. 2*. Pág. 1-2
- MUNARI, B. (1982), *Design e Comunicação Visual.* Lisboa: Arte e Comunicação.
- MUNARI, B. (1897), *Fantasia*. Lisboa: Arte e Comunicação.
- MURATOVSKI, G. (2016), *Research for designers: a guide to methods and practice.* (s.l): Sage.

- NATHAN, T. (2012), *A nova interpretação dos sonhos. Um século depois de Freud*. Braga: Livro - Horizonte.
- NÉRET, G. (2012), *Dalí*. Sintra: Taschen.
- NEUENSCHWANDER, B. (1993), *Letterwork*. Londres: Phaidon Press Ltd.
- NEWARK, Q. (2002), *What is Grapfic Design*. Suiça: RotoVision.
- NOBEL, I & BESTLEY, R. (2005), *Visual research: an introduction to research methodologies in graphic design*. Lausanne: AVA.
- PREDEBON, J. (2003). *Criatividade: abrinco o lado inovador da mente*. São Paulo: Atlas.
- ROCHA, C. & NOGUEIRA, M. (1995). *Panorâmica das artes gráficas*. Lisboa: Plátano.
- ROUDINESCO, E. & PLON, M. (1998), *Dicionário de Psicanalise*. Rio de Janeiro: Zahar.
- QUINTELA, P. & BORGES, M. (2013), *Livros, fanzines e outras publicações independentes. Um percurso pela 'cena' do Porto*. Porto: DINÂMIA'CET-IUL
- SALKEKD., R. (2014). *Como ler uma fotografia*. Barcelona: Bloomsbury Publishing Plc.
- SANTOS, A. & TRINDADE, T. (2014). *Tecnologia dos sonhos em Artemidoro, Freud, Jung e nos Warlpiri*. Reio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense.
- TAM., K. (2008). *How does visual communication wok?*. Hong Kong: School of Design, Hong Kong Polytechnic University.
- TATE. (s.d). Photomontage. [Internet]. Disponível em https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/photomontage. Consultado a 2018, Maio 28.
- TERRA. (2010). *Cientista afirma ter desvendado a função dos sonhos*. [Internet]. Disponível em: in https://www.terra.com.br/noticias/ciencia/pesquisa/cientista-afirma-ter-desvendado-funcao-dos-sonhos,7f19a38790aea310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html). Consultado a 2018, Abril 12.
- THE ART STORY. (2018). *Salvador Dalí Artist Overviews and Analysis*. [Internet]. Disponível em: https://www.theartstory.org/artist-dali-salvador-artworks.htm#pnt_10. Consultado a 2018, Julho 23.
- THE INDEPENDET. (2018), *Psycologist reveals the 9 most commun dreams and what they mean*. [Internet]. Disponível em: https://www.independent.co.uk/life-style/psychologist-reveals-the-9-most-common-dreams-and-what-they-mean-a6914226.html. Consultado a 2018, Agosto 12.
- TRUJILLO, P.R. (2015), *Aristoteles, da potencia ao ato*. (s.l): Atlântico Press.
- VILAS BOAS, A. (2010), *O que é a Cultura Visual*. Porto: AVB.
- WALDBERG, P. (1970), *The Initiators of Surrealism*. Nova York: A Mentor – Unesco Art Book.
- WALTON, R. (2011), *Big color*. Alemanha: Duncan Baird Publishers.

- WILLIAMS, R. (1976), *Keywords: A vocabulary of Culture and Society*. Londres: Fontana.

Capítulo VII: ANEXOS