

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

LETÍCIA ARAÚJO LUIZ

**DESIGN DE UMA COLEÇÃO DE MÁSCARAS CHINA – BRASIL – JAPÃO:  
PROPONDO ASSOCIAÇÃO ATRAVÉS DE UMA REFLEXÃO POLÍTICO SOCIAL**

Goiânia - GO

2019

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG** [Versão abril de 2018]

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autoriza-se a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC nº 1204/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

**1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG):**

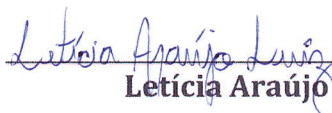
Nome completo do(s) autor(es): Leticia Araújo Luiz

Título do trabalho: DESIGN DE UMA COLEÇÃO DE MÁSCARAS CHINA – BRASIL – JAPÃO: PROPONDO ASSOCIAÇÃO ATRAVÉS DE UMA REFLEXÃO POLÍTICO SOCIAL

**2. Informações de acesso ao documento:**

Concorda com a liberação total do documento  SIM  NÃO<sup>1</sup>

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF do TCCG.

  
\_\_\_\_\_  
Leticia Araújo Luiz <sup>2</sup>

Ciente e de acordo:

  
\_\_\_\_\_  
Carlos Gustavo Martins Hoelzel <sup>6</sup>

Data: 05 / 12 / 19

<sup>1</sup> Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

<sup>2</sup> As assinaturas devem ser originais sendo assinadas no próprio documento, imagens coladas não serão aceitas.

Letícia Araújo Luiz

**DESIGN DE UMA COLEÇÃO DE MÁSCARAS CHINA – BRASIL – JAPÃO:  
PROPONDO ASSOCIAÇÃO ATRAVÉS DE UMA REFLEXÃO POLÍTICO SOCIAL**

Monografia apresentada ao Curso de Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG), referente à Disciplina Trabalho de Conclusão de Curso.

**Área de concentração:** Desenho de projetos.  
**Orientador:** Prof. Carlos Gustavo Martins Hoelzel

Goiânia, GO, Brasil

2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Luiz, Leticia Araújo

DESIGN DE UMA COLEÇÃO DE MÁSCARAS CHINA – BRASIL – JAPÃO: [manuscrito] : PROPONDO ASSOCIAÇÃO ATRAVÉS DE UMA REFLEXÃO POLÍTICO SOCIAL / Leticia Araújo Luiz. - 2019.

102 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Gustavo Martins Hoelzel.

Trabalho de Conclusão de Curso Stricto Sensu (Stricto Sensu) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2019.

Bibliografia. Anexos.

Inclui abreviaturas, lista de figuras.

1. Design de superfícies. 2. Identidade. 3. Máscaras. 4. Linguagem Visual. I. Hoelzel, Carlos Gustavo Martins, orient. II. Título.

CDU 0

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS**  
**FACULDADE DE ARTES VISUAIS**  
**BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

**LETÍCIA ARAÚJO LUIZ**

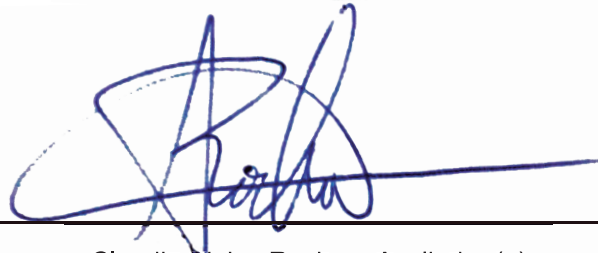
**DESIGN DE UMA COLEÇÃO DE MÁSCARA CHINA – BRASIL – JAPÃO:**  
**PROPONDO ASSOCIAÇÃO ATRAVÉS DE UMA REFLEXÃO POLÍTICO SOCIAL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

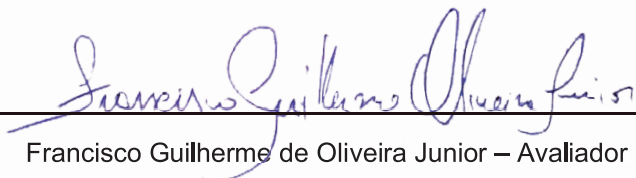
Defendido e aprovado publicamente em 06 de dezembro de 2019, pelos seguintes membros da banca:



Carlos Gustavo Martins Hoelzel Banca – Orientador (a)  
Universidade Federal de Goiás



Claudio Aleixo Rocha – Avaliador (a)  
Universidade Federal de Goiás



Francisco Guilherme de Oliveira Junior – Avaliador (a)  
Universidade Federal de Goiás

Dedico este trabalho a universidade pública e gratuita, a experiência acadêmica que foi esta graduação e ao crescimento que adveio dela.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a toda ajuda, paciência e apoio de meu orientador Carlos Hoelzel durante o desenvolvimento do projeto, aos meus calouros que sempre estiveram comigo a todos os momentos, dando apoio a todos meus projetos, oferecendo auxílio quando necessário e momentos de descansos e piadas em meio ao estresse, vocês são tudo pra mim. Aos meus amigos e familiares pelo carinho e compreensão e a todos meus professores, que sem todo o conhecimento que se dispuseram a me transmitir eu não teria chegado até aqui. Obrigada.

As máscaras perderam a sua razão de ser  
no teatro mas continuaram na rua, nas  
brincadeiras do povo.

(Ana Maria Amaral)

## **RESUMO**

Monografia  
Curso de Design Gráfico  
Universidade Federal Goiás

### **DESIGN DE UMA COLEÇÃO DE MÁSCARAS CHINA – BRASIL – JAPÃO: PROPONDO ASSOCIAÇÃO ATRAVÉS DE UMA REFLEXÃO POLÍTICO SOCIAL**

Autora: Letícia Araújo Luiz

Orientador: Carlos Gustavo Martins Hoelzel

Data e Local da Defesa: 06 de dezembro de 2019, FAV - UFG

O presente trabalho tem como objetivo elaborar sincronicamente uma proposta de coleção de máscaras China – Brasil – Japão numa perspectiva de associação da linguagem visual e da iconografia no universo das “máscaras” locais, partindo de uma reflexão política e social sobre os asiáticos brasileiros, a fim de representar a identidade destes e seu pertencimento.

Palavras-chaves: Design de superfícies, Identidade, Máscaras, Linguagem visual.

## **ABSTRACT**

Monograph  
Course of Graphic Design  
Federal University of Goiás

### **DESIGN OF A CHINA - BRAZIL - JAPAN MASK COLLECTION: PROPOSING A SYNCRETISM FOR A POLITIC SOCIAL REFLECTION**

Author: Letícia Araújo Luiz

Supervisor: Carlos Gustavo Martins Hoelzel

Date and Place of the Defense: December 6th, 2019, FAV - UFG

The present work aims to synchronously elaborate a proposal for a China - Brazil - Japan masks collection in a perspective of association of the visual language and iconography in the universe of local “masks”, starting from a political and social reflection about Brazilian Asians, in order to represent their identity and their belonging.

Key-words: Surface design, Identity, Masks, Visual Language.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – <i>Print</i> de Yushuke Sugawara.....	15
Figura 02 – Método de Löbach (2001).....	19
Figura 03 – Método de Archer (2004).....	20
Figura 04 – Método aplicado.....	22
Figura 05 – Imagem do filme “O Máskara”, 1994.....	23
Figura 06 – Cena “a” do filme “A princesa e o Sapo”, 2009.....	25
Figura 07 – Cena “b” do filme “A princesa e o Sapo”, 2009.....	25
Figura 08 – Máscara <i>Sowei</i> , Museu Britânico.....	26
Figura 09 – <i>Barong Dance Ubud Bali</i> .....	28
Figura 10 – Ator durante apresentação do <i>Kathakali</i> .....	29
Figura 11 – <i>Peking Opera Festival 2013</i> .....	30
Figura 12 – Ópera de Pequim.....	30
Figura 13 – Teatro <i>Noh</i> (a).....	32
Figura 14 – Teatro <i>Noh</i> (b).....	32
Figura 15 – Teatro <i>Kabuki</i> (a).....	33
Figura 16 – Teatro <i>Kabuki</i> (b).....	33
Figura 17 – Procissão do Fogaréu.....	35
Figura 18 – Cavalhadas de Pirenópolis (a).....	35
Figura 19 – Cavalhadas de Pirenópolis (b).....	36
Figura 20 – Bumba-meu-Boi (a).....	37
Figura 21 – Bumba-meu-Boi (b).....	37
Figura 22 – Bumba-meu-Boi (c).....	38
Figura 23 – Folia de Reis.....	38
Figura 24 – Frevo.....	39
Figura 25 – Maracatu.....	39
Figura 26 – <i>Cowgirl in the Sun</i> .....	47
Figura 27 – <i>Spun Skin</i> .....	48
Figura 28 – Painel de referências brasileiras.....	51
Figura 29 – Painel de referências de máscaras brasileiras.....	52
Figura 30 – Painel de referências chinesas.....	53
Figura 31 – Painel de referências de máscaras chinesas.....	54
Figura 32 – Painel de referências japonesas.....	55

Figura 33 – Painel de referências de máscaras japonesas.....	56
Figura 34 – Alternativas 01 e 02.....	57
Figura 35 – Alternativa 03.....	58
Figura 36 – Alternativa 04.....	59
Figura 37 – Teste de cores alternativa 04.....	59
Figura 38 – Alternativa 05.....	60
Figura 39 – Teste de cores alternativa 05.....	60
Figura 40 – Alternativa 06.....	61
Figura 41 – Alternativa 07.....	62
Figura 42 – Alternativa 08.....	63
Figura 43 – Teste de cores alternativa 08.....	63
Figura 44 – Alternativa 09.....	64
Figura 45 – Teste de cores alternativa 09.....	65
Figura 46 – Alternativa 10.....	66
Figura 47 – Teste de cores alternativa 10.....	66
Figura 48 – Alternativa 11.....	67
Figura 49 – <i>Sketch</i> 01.....	69
Figura 50 – <i>Sketch</i> 02.....	70
Figura 51 – <i>Sketch</i> 03.....	70
Figura 52 – <i>Sketch</i> 04.....	71
Figura 53 – <i>Sketch</i> 05.....	72
Figura 54 – <i>Sketch</i> 06.....	73
Figura 55 – <i>Sketch</i> 07.....	74
Figura 56 – <i>Sketch</i> 08.....	76
Figura 57 – Mapeamento de relevo alternativa 04.....	77
Figura 58 – Mapeamento de relevo alternativa 08.....	78
Figura 59 – <i>Sketch</i> 01.....	78
Figura 60 – <i>Sketch</i> 02.....	79
Figura 61 – <i>Sketch</i> 03.....	80
Figura 62 – <i>Sketch</i> 04.....	83
Figura 63 – <i>Sketch</i> 05.....	84
Figura 64 – <i>Sketch</i> 06.....	85
Figura 65 – <i>Sketch</i> 07.....	85

Figura 66 – <i>Sketch</i> 08.....	87
Figura 67 – <i>Sketch</i> 01.....	88
Figura 68 – <i>Sketch</i> 02.....	89
Figura 69 – <i>Sketch</i> 01.....	94
Figura 70 – <i>Sketch</i> 02.....	95
Figura 71 – <i>Sketch</i> 03.....	96
Figura 72 – <i>Sketch</i> 04.....	97
Figura 73 – <i>Sketch</i> 05.....	98
Figura 74 – <i>Sketch</i> 06.....	99
Figura 75 – <i>Sketch</i> 07.....	100
Figura 76 – <i>Sketch</i> 08.....	101
Figura 77 – Mapeamento de relevo alternativa 04.....	102
Figura 78 – Mapeamento de relevo alternativa 08.....	102

## **LISTA DE REDUÇÕES**

FAV - Faculdade de Artes Visuais

GO - Goiás

LGBT+ - Lésbicas Gays Bissexuais Transsexuais e mais

UFG - Universidade Federal de Goiás

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional

## SUMÁRIO

### **CAPÍTULO 1**

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>14</b>
1.1. OBJETIVOS.....	16
1.1.1. Objetivo geral.....	16
1.1.2. Objetivos específicos.....	16
1.2. JUSTIFICATIVA.....	16
1.3. METODOLOGIA APLICADA AO PRODUTO.....	18
1.3.1. Referência metodológica.....	18
1.3.2. Sistematização do desenvolvimento projetual.....	20

### **CAPÍTULO 2**

<b>2. MÁSCARAS.....</b>	<b>23</b>
2.1. MÁSCARAS NA CHINA E JAPÃO.....	27
2.2. MÁSCARAS NO BRASIL.....	34

### **CAPÍTULO 3**

<b>3. LINGUAGEM VISUAL.....</b>	<b>41</b>
3.1. FUNÇÕES.....	41
3.2. ELEMENTOS DA LINGUAGEM VISUAL.....	42
3.3. DESIGN DE SUPERFÍCIE.....	46
3.4. CONSIDERAÇÕES.....	49

### **CAPÍTULO 4**

<b>4. CONCEITO.....</b>	<b>50</b>
4.1 REFERÊNCIAS SEMÂNTICAS.....	50
4.2 PROPOSTAS.....	57

### **CAPÍTULO 5**

<b>5. EXECUÇÃO.....</b>	<b>68</b>
5.1. PROCESSO.....	68
5.1.1. Folia.....	68
5.1.2. Capeta.....	75
5.1.3. Geisha.....	81
5.1.4. Santa.....	86

<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>90</b>
----------------------------------	-----------

<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>91</b>
--	-----------

<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>93</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>94</b>

## Capítulo 1

### 1. INTRODUÇÃO

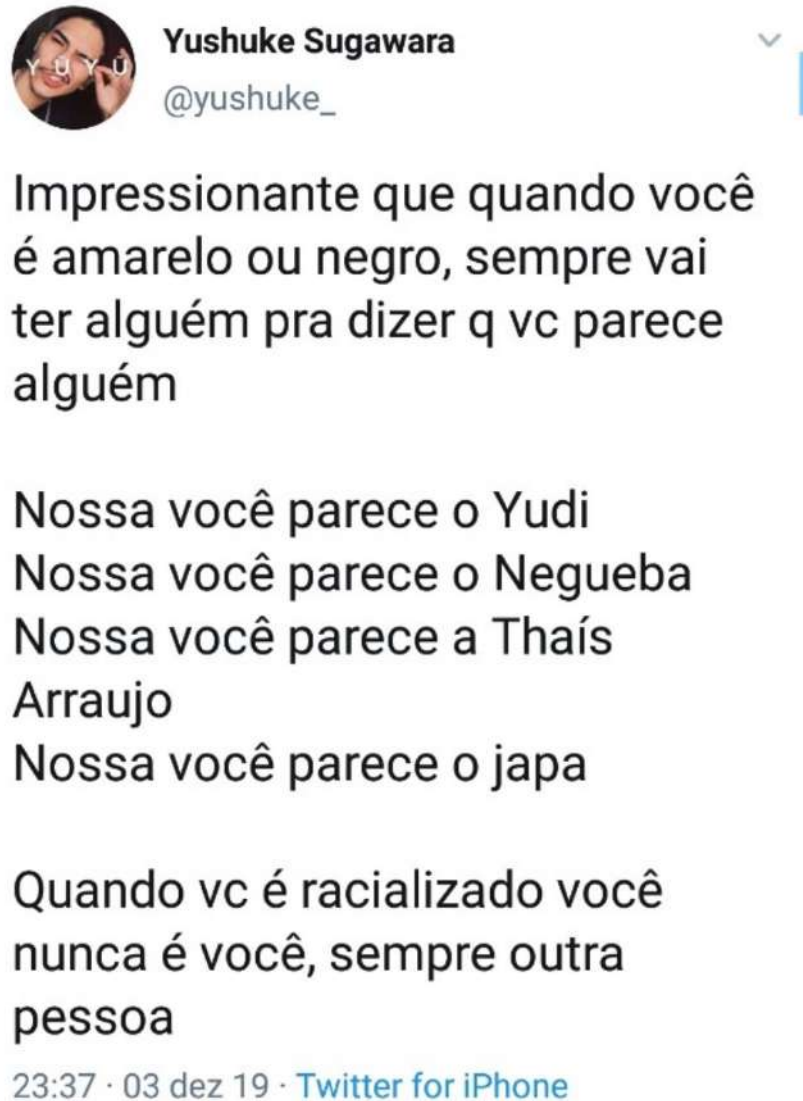
(...) asiáticos são vistos como estrangeiros, menos pertencentes que brancos e negros, o que suscita a questão da integração do imigrante japonês e de seus descendentes não apenas na sociedade, mas também no imaginário brasileiro. (SHIMABUKO, 2018).

Este projeto partiu de questionamentos pessoais da autora sobre qual o campo de atuação do designer gráfico e até onde é seu limite. O design parte do pressuposto de ser a resolução de um problema, porém tendo como percepção que muitas vezes não há um problema e sim uma demanda da indústria e mercado, foi situada a problemática do design como ferramenta social.

Otto Neurath (1882 - 1945) elaborou todo um sistema de linguagem baseado em pictogramas como uma forma de democratizar a educação e o acesso a museus e outros locais de difusão das artes e conhecimento. Fuad-Luke em 2002 cunhou o termo do *Slow Design* para o ativismo do Design em contraposição do movimento de *fast-fashion*, *fast-food* etc, propondo consumo consciente. Tendo principalmente estes dois autores em mente, é certo afirmar que é possível trabalhar o Design de forma responsável social e culturalmente, a fim de resolver problemas também nestas esferas, não apenas industrial ou comercial.

O problema a ser trabalhado neste projeto é a busca de representatividade das pessoas asiático-brasileiras dentro da cultura popular do Brasil, sem estereotipização (como os de que são todos inteligentes e dóceis, seguindo a minoria modelo, até os sexuais) ou apagamento da identidade individual, como mostrado na figura 01, de forma que demonstre uma identidade e pertencimento em meio a dupla etnicidade que estas pessoas apresentam.

Figura 01 – Print de Yushuke Sugawara



Fonte: Yushuke Sugawara (2019).<sup>1</sup>

A reivindicação por representatividade, especialmente na mídia, é uma pauta que ganha destaque nos últimos anos pela movimentação causada, como pelos movimentos negro, LGBT+, e o asiático-brasileiro. Este foi escolhido como objeto da pesquisa por se tratar de um movimento razoavelmente recente no Brasil (se comparado ao movimento negro) e por se tratar de uma minoria étnica que, como tal sofre racismo diariamente, mas neste caso especificamente, pela forma que se deu a imigração destes povos para o Brasil, o racismo é velado e apresentado como recreativo. Houve a perda de identidade asiática com o ideal de embranquecimento, mas não houve inclusão na identidade brasileira também pela questão de não serem brancos, e sim “menos piores que os negros”, no contexto da abolição da escravatura, este embranquecimento é conhecido também como *whitewashing*, que é a “lavagem” feita em personagens de diferentes etnias que são representados como brancos.

<sup>1</sup> Disponível em: < [https://twitter.com/yushuke\\_/status/1202039297169334277?s=19](https://twitter.com/yushuke_/status/1202039297169334277?s=19)>. Acesso em: 08 de dezembro de 2019.

O mito de origem brasileiro está apoiado na confluência simbólica das três raças: o branco, o negro e o “índio”, excluindo o fenótipo amarelo da brasilidade autêntica; assim, o japonês torna-se um eterno estrangeiro, mesmo que seja aceito a partir de sua suposta superioridade racial e potencial de “desafricanizar” a população brasileira. (SHIMABUKO, 2018).

Levando toda esta problemática em consideração é proposto como releitura do tema o design de uma coleção de máscaras capazes de por meio da linguagem visual, sintetizar uma identidade poética, a fim de trazer representatividade aos asiático-brasileiros de origem chinesa e japonesa. O objeto máscara foi escolhido como forma de transmissão desta mensagem pela história já contida nele, de ser uma identidade, esconder uma identidade, fingir uma identidade etc, e por ser um objeto de grande valor ritualista e cultural no recorte da China e Japão, países a serem trabalhados pela sua história de imigração para o Brasil.

## **1.1. OBJETIVOS**

### **1.1.1. Objetivo geral**

Elaborar sincronicamente uma proposta de coleção de máscaras China – Japão – Brasil numa perspectiva de fusão da linguagem visual e da iconografia no universo das “máscaras” locais, a partir de uma reflexão política e social sobre a identidade desses povos de forma conjunta.

### **1.1.2. Objetivos específicos**

- Realizar pesquisa acerca da cultura da máscara e outras iconografias próximas as orientais, que podem ter influenciado o Brasil;
- Compreender de modo geral e analisar a relação do uso de máscaras nas esferas culturais, sociais e religiosas na China, Japão e Brasil;
- Compreender o discurso asiático-brasileiro de busca por identidade e representatividade;
- Estudar o discurso mítico e ornamental das máscaras nas culturas alvo;
- Estudar a relação de formas como expressão visual de metáforas culturais;
- Elaborar e apresentar uma coleção de máscaras materializadas.

## **1.2. JUSTIFICATIVA**

Apesar dos traumas que a guerra trouxe; apesar de ser filha de imigrantes perseguidos por brasileiros por serem “japoneses” e perseguidos por japoneses por serem Uchinanchu; apesar da situação de pobreza; apesar de ter cinco filhos e nenhuma comida; apesar do sofrimento de uma vida toda, minha avó lembra de estar na cozinha aos 14 anos, confusa e inexperiente,

mas se divertindo num espaço onde mulheres trocavam e passavam receitas okinawanas adaptadas à colheita disponível em Presidente Prudente. (SHIMABUKO, 2017).

Em tempos que “representatividade” é uma palavra de destaque nas relações sociais, é importante reconhecer e reafirmar a própria identidade. Da mesma forma que movimentos sociais como o feminismo e o movimento *black* ganharam força na última década, o ativismo amarelo vai ganhando também seu espaço, que é visto especialmente dentro do Perigo Amarelo como movimentação de empoderamento. Este ativismo consiste na busca das chamadas “crianças amarelas”, pessoas brasileiras com ascendência oriental, por sua identidade como brasileiros ainda que amarelos, em meio de denúncias de racismo velado, ainda que não comparável ao racismo negro por sua história, e busca por uma representatividade não estereotipada, que é a usual, como diz Juliana Sayuri (2019) para o jornal Nexo em matéria sobre o racismo recreativo.

Nos últimos anos, descendentes de imigrantes asiáticos vêm buscando visibilidade e discutindo abertamente como antigas piadas se inserem no debate sobre racismo no Brasil. “Brincadeiras” e comentários jocosos reforçam estereótipos e podem ser consideradas microagressões. (SAYURI, 2019).

Representado pelo tigre, da mesma forma que o movimento negro assume a representação de uma pantera negra, o Perigo Amarelo (também visto como *yellow peril*) consiste na ideia fortalecida a partir do século XIX de que China, e posteriormente Japão, ofereciam perigo para a hegemonia ocidental (e branca), de que haviam planos para o império do leste asiático avançar sobre Europa e América, acabando com seu estilo de vida. O Perigo Amarelo se tornou então parte do imaginário de guerra ocidental, os trabalhadores chineses e japoneses são considerados fortes, e lidam bem com as mudanças climáticas, são pacíficos, mas a partir do momento que guerras eclodem, em especial a II Guerra Mundial que somou o Perigo Amarelo ao Perigo Vermelho (representado por China e Coréia do Norte), a visão do ocidente demoniza os imigrantes amarelos, os colocando como espiões perversos e uma ameaça a ser temida. Ao fim da Guerra estes mesmos imigrantes voltam ao ideal de minoria modelo, é visto então certa apreciação pelo Oriente como exótico, mas essa mesma apreciação não se estende a seus povos e descendentes. O Japão após sua modernização ainda passa por processo de branqueamento, colocando-os mais próximos da “raça ariana”. Partindo desse contexto de imigração e guerras os asiático-brasileiros tiveram parte de sua história como orientais apagada

durante as guerras, mas permanecem sendo vistos como estrangeiros no país de sua nacionalidade pelo seu fenótipo, entrando num estado de não-identidade.

O design atua propondo soluções, e a solução para a falta de representatividade e identidade amarela em meio a brasileira é a própria representatividade e inserção da imagem oriental com a típica representação do que é ser brasileiro. As máscaras estão presentes em diversos povos e com tão diversos significados, entre eles o de mudança/omissão de identidade, que se relaciona diretamente à problemática apresentada. Como solução é proposta uma coleção de máscaras únicas que relacionam a influência de povos orientais, em especial China e Japão, e a cultura popular brasileira, que é por natureza antropofágica/sincrética, mostrando que todas essas identidades podem conviver em harmonia e dar origem a algo novo que abrace a todas da mesma forma.

### **1.3. METODOLOGIA APLICADA AO PRODUTO**

Metodologia é um conjunto de regras ou passos a serem seguidos a fim de obter um resultado, podendo ser uma pesquisa ou como neste caso, um objeto material. Existem métodos diversos, que se adequam cada qual a sua área de estudo, neste caso foram consideradas as metodologias de design. Utilizando a definição de Bonfim (1995), podemos compreender metodologia como “o estudo dos métodos, técnicas e ferramentas e de suas aplicações à definição, organização e solução e problemas teóricos e práticos”.

#### **1.3.1. Referência metodológica**

Para este projeto foram consideradas metodologias tradicionais no design, representadas por Löbach (2001) e Archer (2004).

##### **Método de Löbach (2001)**

Este método (figura 02) consiste em quatro fases denominadas análise do problema, geração de alternativas, avaliação das alternativas e solução. Inicia-se problematização e análises relativas ao problema, coleta e análise de informações, desenvolvimento histórico, análises gerais sobre o objeto a ser produzido (função, necessidade, relação social etc), definição de objetivos e requisitos, passando então para a elaboração do conceito e propostas de resolução ao problema que atendam aos requisitos encontrados anteriormente. Essas alternativas (propostas) são examinadas, passando por um processo de seleção e adaptação, resultando na alternativa a ser implementada na fase de solução, que encerra o projeto após o

refinamento da alternativa, configuração de detalhes e desenhos finais, realizando e avaliando um modelo (que após sua aprovação se torna a solução), juntamente com toda documentação necessária.

**Figura 02** - Método de Lobach (2001).



Fonte: A autora (2019).

### **Método de Archer (2004)**

O método criado por Archer (figura 03) simplifica o processo de desenvolvimento de um projeto a três fases principais: fase analítica, criativa e executiva. A primeira fase equivale a análise do problema no método de Löbach (2001) e a fase informativa presente em outros métodos, é onde o problema é definido, assim como as especificações, resultantes da coleta de informações e dados relevantes, e o fim desta consiste na realimentação dela mesma com novas informações obtidas no processo, seguindo para a segunda fase em que os dados são analisados e sintetizados a fim de serem elaboradas as soluções de design, que resultarão em protótipos (geração de alternativas). Após isto são realizados estudos e testes para validar o resultado obtido, e por fim são feitos os documentos necessários para dar início a produção na última fase do método.

**Figura 03** - Método de Archer (2004)

Fonte: A autora (2019).

### **1.3.2. Sistematização do desenvolvimento projetual**

Baseando-se nos métodos de Lobach (2001) e Archer (2004) apresentados previamente é proposta uma metodologia que conta com elementos de ambas as metodologias e outros julgados necessários para o bom desenvolvimento do projeto, levando ao uso de uma metodologia mista e adaptada, além disso a metodologia é maleável, sendo possível torná-la colaborativa e não fixa. Os métodos mencionados foram escolhidos pela simplicidade e objetividade, dessa forma o método elaborado consiste em três fases principais, similar ao método de Archer (2004), sendo elas: fase info-analítica, fase criativa e fase executiva (figura 04).

#### **Fase Info-analítica**

Nesta fase é feita a problematização, identificação do problema e o objetos de estudo, e coleta de informações. Como nosso problema é a criação de uma coleção de máscaras tipicamente brasileiras com influência de povos orientais nosso objetos de estudo são as máscaras brasileiras e orientais, coleções de máscaras, linguagem das máscaras e a relação máscaras - design, resultando em dados e requisitos. São analisados os aspectos históricos, sociais, culturais, formais, sincrônica e diacrônica. Nesta fase é levada em conta ainda os aspectos semânticos e etnográficos.

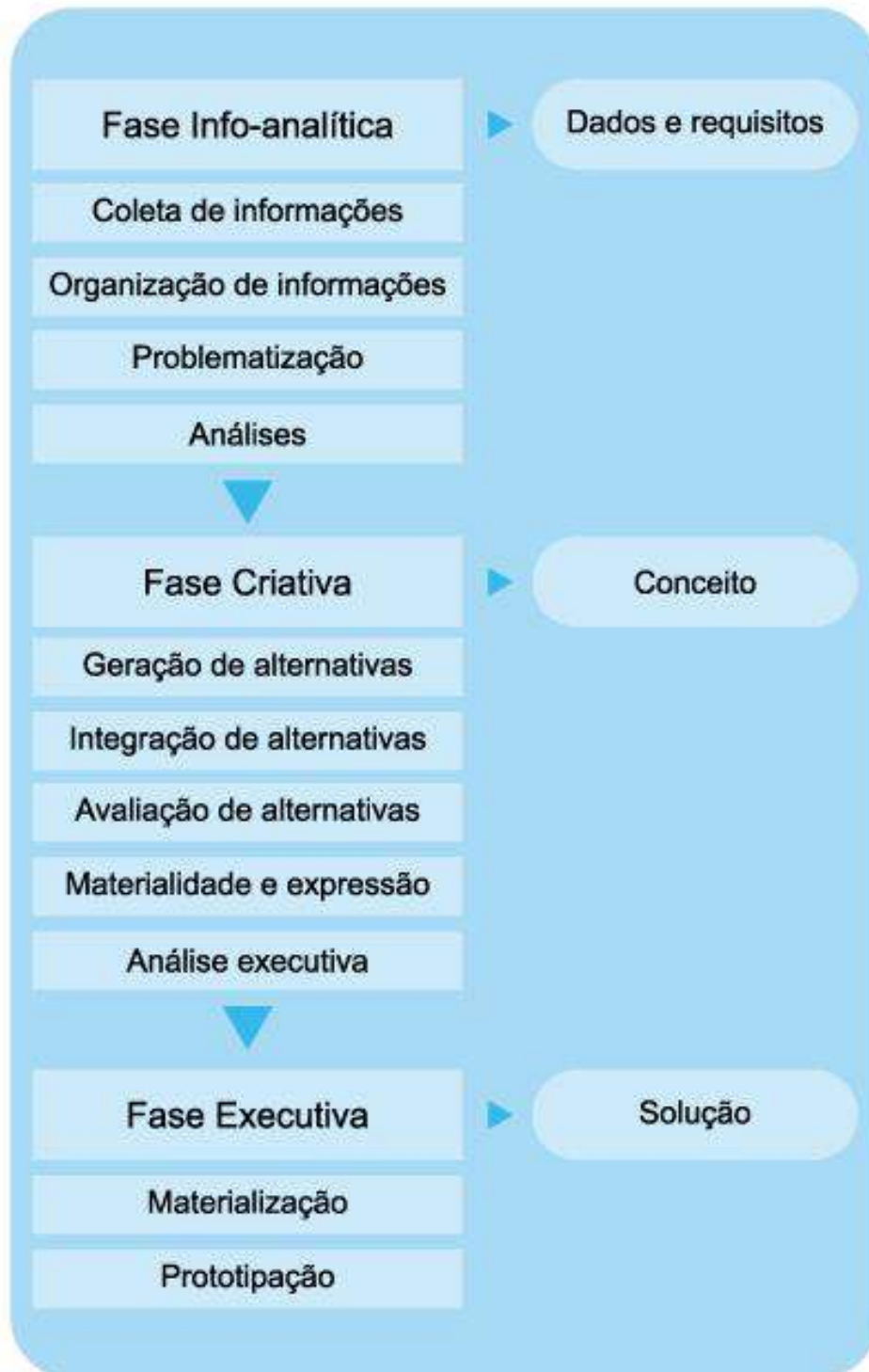
**Fase Criativa**

Esta fase abriga a geração e avaliação de alternativas, tendo como diferencial de outros métodos a possibilidade de integração de alternativas, excluindo a sub fase de reprovação tradicionalmente presente, é ainda na fase criativa que é vista a questão da materialidade e expressão. A etapa tem como resultado o conceito do projeto que após a sub-fase de análise executiva (plano de ação) passará para a próxima fase.

**Fase Executiva**

É a parte técnica do projeto, uma preparação direta para construção do objeto na fase de prototipação. Aqui ocorre a materialização e são feitos os sketches, desenhos e desenhos construtivos, modelagem 2D (bidimensional) e 3D (tridimensional). É feita análise de materiais, custos, iconografia e ergonomia, resultando no mockup. Ao atender os requisitos formais, funcionais e estéticos, é feita uma análise de custos e usabilidade do objeto desenvolvido, analisando e demonstrando seu processo de produção. Têm-se como resultado então uma coleção de máscaras peças únicas.

Figura 04 - Método aplicado



Fonte: A autora (2019).

## Capítulo 2

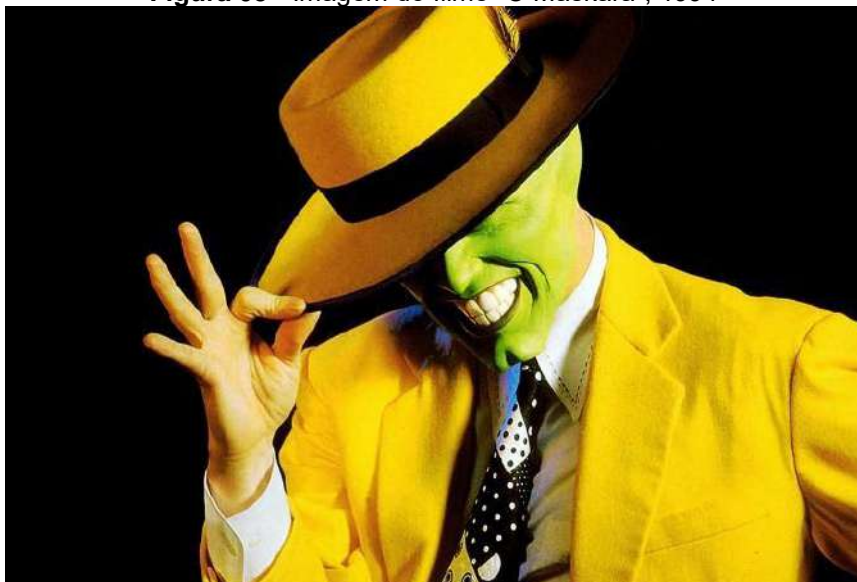
### 2. MÁSCARAS

Segundo reza a lenda, o príncipe Lanling era um grande guerreiro da dinastia Tang, mas tinha um rosto muito feminino. Para assustar seus inimigos, ele usava uma máscara horripilante no campo de batalha. Seu povo tinha tanto orgulho da bravura dele que compôs música e dança em sua homenagem, onde os atores usavam máscaras. A partir daí, começa o costume de os atores usarem máscaras. (OLIVEIRA, 2011).

A palavra máscara tem origem controversa, podendo derivar do árabe *mashara* de significado “ridículo”, de *masca* (origem germânica/céltica) e significado “bruxa”, e o *masca* de origem mediterrânea e significado similar: demônio, representação do demônio. Além de sua origem a palavra apresenta ainda diversos sentidos hoje, do usual “peça que cobre parcial ou totalmente o rosto”, entre outros diversos que mostram de forma sintetizada sua função (peça para cobrir o rosto a fim de caracterizar um personagem ou aumentar a voz, dispositivo de proteção, simulação de um rosto/falsa aparência etc). (HOUAISS, 2001).

Máscara se relaciona ainda com verbo “mascar” e “mascarar”, o primeiro de significado falar entre dentes, imaginar, enganar por meio de manhas/astúcias, enquanto mascarar pode ser definido como fantasiar e apresentar falsa aparência. É visível uma conotação negativa em ambos verbos, o que por muitas vezes difere do uso real das máscaras em ritos e cerimônias, mas essa conotação é bem representada pelo personagem Máscara (imagem 05), do filme de Charles Russel (1994) “O Máskara”, em que ao colocar a máscara se assume outra identidade que pode ser dita como astuta e cínica.

**Figura 05** - Imagem do filme “O Máskara”, 1994



Fonte: O Máskara. Charles Russel. Bob Engelman. Estados Unidos. *Dark Horse Entertainment*. 1994.

O sentido de uma máscara lhe é atribuído através de diferentes fatores, como o material e técnica utilizada na sua confecção, a função que será estabelecida, o que está sendo representado e seu significado para aquele determinado povo em um determinado tempo, sendo assim é possível estabelecer diversas conexões acerca de uma sociedade através do estudo de suas máscaras típicas, conexões que vão além de uma manipulação superficial da matéria prima, dessa forma “A escolha de certos materiais para a confecção de seus artefatos de cultura repousa na capacidade de manipulação destas forças, exercida através de experiências entre Ele e a Natureza” (LIMA, 2013), sendo “Ele” a força maior, a divindade ou essência.

As máscaras podem possuir utilidade objetiva ou significado simbólico, fazendo parte de uma relação entre o real e o imaginário/sobrenatural, sendo objeto de culto e presente em ritos e espetáculos em algumas sociedades, apresentando funções diversas. As peças por terem um teor simbólico elevado, por muitas vezes tem o significado que é lhe configurado ultrapassando o valor estético ou o realçando, as máscaras constituem a forma visível da manifestação e expressão, dão forma a subjetividade. (BARSA, 1999).

Algumas funções que as máscaras demonstram são a de proteção, manifestação, hierárquica e ornamental. As máscaras de proteção não estão relacionadas apenas ao plano material, mas é encontrada em algumas culturas como proteção de planos sobrenaturais, como espíritos, ou também como forma ofensiva para inspirar terror e amedrontar inimigos, estas especificamente seriam máscaras para guerra. A função de manifestação se dá na relação espiritualidade e ator, é a ponte entre o visível e invisível, o mundo concreto e o imaginário, a máscara não só irá representar o sobrenatural, como divindades e outros seres cultuados ou o ancestral a ser celebrado/evocado, a máscara estabelece uma conexão profunda em que o ator se torna o que está representando, ou até mesmo o próprio objeto se torna um com o espírito evocado, assim “signo e significado são, então, uma só coisa: a máscara é o espírito ou ser sobrenatural, possui existência própria, é encarada não mais como objeto, mas como pessoa, e como tal é tratada”. (BARSA, 1999). Na animação “A Princesa e o Sapo” (Clement; Musker, 2009) essa função da máscara pode ser vista através da relação da personagem Dr. Facilier com a magia, que é dada por espíritos que são representados como máscaras africanas (Figura 06 e 07).

**Figura 06** - Cena "a" do filme "A princesa e o Sapo", 2009



Fonte: A Princesa e o Sapo. Clements; Musker. Vecho; Lasseter. Estados Unidos. *Walt Disney Pictures; Walt Disney Animation Studios*. 2009.

**Figura 07** - Cena "b" do filme "A princesa e o Sapo", 2009.



Fonte: A Princesa e o Sapo. Clements; Musker. Vecho; Lasseter. Estados Unidos. *Walt Disney Pictures; Walt Disney Animation Studios*. 2009.

Como objeto de significados associados a cada uso e cultura vinculada, a máscara é representativo social e os estilos vigentes podem determinar e demonstrar o local que cada um ocupa na estrutura social de seu povo, capaz de identificar castas e famílias, seu trabalho e seu poder. Este tipo de máscara se mostra parte de uma tradição viva quando o examinamos dentro do teatro japonês denominado teatro Nô (Noh). No teatro Nô existem dezenas de máscaras para diferenciar anciãos, deuses, demônios e espíritos (figuras recorrentes em culturas de máscaras diversas) ao longo do tempo, mantendo sua simbologia inalterada, ilustrando “a lenta mas progressiva transformação da pantomima sacra em representação teatral” (BARSA, 1999). Através destas máscaras é ainda possível identificar contatos entre povos distintos pela mudança de representação nas máscaras representativas da camada superior da sociedade, como a adesão de simbolismos europeus somados aos africanos no povo Sande, em que a máscara *soweï* era utilizada apenas pelas pessoas de alta classe na sociedade e passou a ter uma cartola, objeto que demonstrava nobreza e poder na Europa, como visto na figura 08.

**Figura 08-** Máscara Soweï, Museu Britânico.



Fonte: *British Museum*.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Disponível em:  
<[https://www.britishmuseum.org/about\\_us/news\\_and\\_press/press\\_releases/2013/soweï\\_mask.aspx](https://www.britishmuseum.org/about_us/news_and_press/press_releases/2013/soweï_mask.aspx)>.  
Acesso em: 15 de maio de 2019.

Apesar de todas as funções anteriores serem carregadas de simbolismo a função mais conhecida popularmente da máscara é a de ornamentação. Por ornamento entende-se enfeites e decoração, algo presente pela simples e pura questão estética, não se fazendo elemento necessário ou fundamental no contexto. São as máscaras reconhecidamente teatrais, de representação. As máscaras teatrais caracterizam o personagem, exaltando seus trejeitos como a tragicidade ou comicidade, sendo as mais conhecidas desse estilo as máscaras de teatro grego.

## **2.1. CULTURA DE MÁSCARAS ORIENTAIS**

As máscaras fazem parte da comunicação humana, tanto como forma de expressão e manifestação como de repassar uma mensagem. Elas são comumente associados ao teatro e dança, e no Oriente é passível de generalização como instrumento de ritos e cerimônias.

Em Bali, ilha localizada na Indonésia (país transcontinental, sendo parte da Ásia e Oceania), a cultura de máscaras faz parte da tradição através do *Topeng*, uma forma de teatro com dança (exemplificada pela imagem 09), típico dos balineses, mas presente em outros pontos do país, como a ilha de Java. O próprio nome *topeng* se dá pela palavra “máscara” no idioma indonésio, que junto com a dança e a indumentária são os pontos principais dessa manifestação artística, criando uma atmosfera ritualística onde o transe é possibilitado. O sagrado é o que guia as expressões utilizando máscaras no leste oriental, desde a concepção das máscaras por sacerdotes ou artesãos que ao entrar em conexão com as divindades, através de oferendas e meditações, são a partir daí capazes de confeccionar em um lento e cuidadoso processo as máscaras a serem usadas nos ritos, sendo o próprio processo uma espécie de ritual para que o ator ao se colocar na máscara obtivesse os poderes dos deuses.

Figura 09 - Barong Dance Ubud Bali.



Fonte: Wahyu Pratama.<sup>3</sup>

Para os balineses a máscara é algo vivo que recebe até mesmo oferendas para se manifestar através dos performers, e estes passam por cerimônias de purificação para despertar a máscara, que precisa de uma força interna ao ator para ganhar vida, uma inspiração divina para se transformar no personagem, esse processo é contado de forma poética por Palermo (2012, p. 158): “um dos momentos mais difíceis no uso da máscara é quando o uso da respiração tem que dar vida à máscara quando ela está parada. Esta é uma pausa que é pura vida, energia fluindo no corpo e respirando para dentro da máscara”.

Na Índia devemos mencionar o teatro *Kathakali* que tal qual o balinês esse teatro consiste na representação de tramas especialmente religiosas, em que o ator mascarado se torna a máscara e a divindade, mas tem como diferencial as máscaras não serem objetos físicos e sim uma complexa e densa maquiagem no rosto do performer/sacerdote, este chamado de *chakiar*. Os *chakiar* são treinados desde jovens nessa arte para dominar por completo os músculos do rosto e suas mínimas expressões, de forma que a maquiagem consiga saltar e se separar da individualidade do ator, o descaracterizando como homem permitindo a manifestação dos deuses.

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://www.raftingbali.net/things-to-do-in-ubud-bali/>>. Acesso em: 20 de junho de 2019.

A maquiagem utilizada no teatro *Kathakali* é gordurosa e pastosa (características estas que são visíveis na imagem 09), dessa forma os atores não cantam nem falam, e devem ser extremamente cuidadosos para não tocar o próprio rosto ou borrar a maquiagem, o que torna esta arte complexa de ser performada, mas esta característica da maquiagem é o que dá destaque ao trabalho dos músculos faciais do intérprete, que com as cores vibrantes e destaque as feições é visível a maiores distâncias. Anjos (2013) exprime bem a relação sacerdote-máscara-deuses na seguinte citação:

O caráter sacerdotal da performance do ator, no entanto, vai além da função de propagar a sabedoria védica: ela requer uma identificação mística entre ator e os deuses que devem encarnar em cena. Outra característica que revela o papel religioso do *Kathakali* é a oferenda de dinheiro ao ator que representa Krishna (figura central do Hinduísmo), como se o entregassem ao próprio deus para obtenção de alguma graça. (ANJOS, 2013).

**Figura 10** - Ator durante apresentação do *Kathakali*.



Fonte: Challiyil E. Pavithran Vipin. <sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Disponível em: <[http://lounge.obviousmag.org/anna\\_anjos/2013/06/o-teatro-kathakali.html](http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/06/o-teatro-kathakali.html)>. Acesso em 20 de junho de 2019.

Da mesma forma que o teatro *Kathakali*, a Ópera de Pequim (Ópera Chinesa) faz uso do artifício da maquiagem como máscara, mas mantendo ainda o objeto externo ao rosto para representação de determinados papéis, como os de deuses. O uso da maquiagem se tornou alternativa a máscara como objeto material pela liberdade de movimentação e uso da voz que permite, de certa forma a maquiagem primitiva (argila e outros extratos densos aplicados ao rosto) foi o que deu origem a máscara, e a partir desta a maquiagem ressurgiu com novas dimensões no teatro, como dito por Contin (2010, p. 104) e visto nas imagens 11 e 12.

Se a maquiagem pode ser vista como um antepassado da máscara, também é verdade que em algumas culturas nas quais as técnicas espetaculares alcançaram refinadas codificações da arte do ator ocorreu uma espécie de viagem ao inverso: da máscara original aplicada, passou-se a pintar as cores diretamente sobre o rosto do ator, para possibilitar-lhe liberdade de movimento ou do uso da voz. (CONTIN, 2010).

**Figura 11 - Peking Opera Festival 2013.**



Fonte: *Peking Opera*.<sup>5</sup>

**Figura 12 - Ópera de Pequim.**



Fonte: Expediente Sínico.<sup>6</sup>

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://www.pekingopera.eu/pt.html>>. Acessado em: 20 junho 2019.

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://expedientesinico.com/2019/02/01/opera-de-pequim-e-a-grande-atracao-dos-festejos-do-ano-novo-lunar-em-portugal/>>. Acessado em: 20 junho 2019.

Na Ópera de Pequim a caracterização é feita pensada em cada personagem, levando em conta sua história e caráter, por isso não há um igual ao outro, já que cada pessoa é única e esta arte, até mesmo pela sua tradição, tem um grande apreço pela sua qualidade, seja na fidelidade a história que está sendo contada, seja pela caracterização e qualidade da performance, que até algumas décadas atrás era realizada apenas por homens, que recebiam treinamento por anos antes de se apresentarem. Apesar desta diferenciação de tratamento entre homens e mulheres, que inclusive inicialmente tinham seus lugares para assistir aos espetáculos determinados por gênero, a Ópera de Pequim é uma forma de entretenimento acessível a diversas camadas sociais, o que a levou a ser por diversos anos a forma de entretenimento favorita dos chineses e considerada pela UNESCO, em 2010, Patrimônio Cultural Intangível da Humanidade.

Apesar da China ser conhecida por ter uma cultura milenar, a Ópera Chinesa é razoavelmente recente em sua história, tendo poucos séculos de ocorrência, e naturalmente teve influências externas em sua criação, da mesma forma a cultura de máscaras japonesas sofreu diversas influências, como a coreana e a indiana. (OLIVEIRA, 2013).

O teatro japonês segue a linha de pensamento budista em que a verdade é alcançada por uma graça de Buda ou por esforço pessoal, alcançando Buda em seu dia a dia, através do teatro por exemplo, que tem como suas maiores referências o *Nô (Noh)* e teatro *Kabuki*, ou através da dança, como a *gigaku* de origem coreana e indiana, e a *bugaku*, de origem chinesa.

O teatro *Nô* se relaciona aos aspectos religiosos do Japão, ele representa a espiritualidade e o refinamento, até mesmo por ter surgido da elite da sociedade, tendo os movimentos mais rígidos, especialmente se comparado às manifestações indianas, o que necessita de muita concentração por parte do ator dançarino e treino, dessa forma, baseando-se também nas informações anteriores é possível deduzir que a máscara por seu caráter sagrado no Oriente, exige muito de seu ator fisicamente e espiritualmente, como para se provar merecedor, visto que se colocar numa máscara é algo próximo a honra.

A manifestação japonesa se assemelha novamente a chinesa quando examinamos quem são os atores, no teatro *Nô* também se performam apenas os homens, que utilizam as máscaras para interpretar as mulheres e anciãos, mas não aos personagens masculinos, como visto nas imagens 13 e 14.

**Figura 13 - Teatro Noh (a).**



Fonte: JVT-pt (*Japan Video Topics*). Por Trás das Cenas do Teatro Noh.<sup>7</sup>

**Figura 14 - Teatro Noh (b).**



Fonte: Portal News.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Y9jTd5r8Zug>>. Acessado em: 20 junho 2019.

<sup>8</sup> Disponível em: <[http://www.portalnews.com.br/\\_conteudo/2015/10/variedades/15547-casarao-do-cha-recebe-viii-encontro-de-teatro-no-neste-domingo.html](http://www.portalnews.com.br/_conteudo/2015/10/variedades/15547-casarao-do-cha-recebe-viii-encontro-de-teatro-no-neste-domingo.html)>. Acessado em: 20 junho 2019.

As aberturas nos olhos das máscaras são mínimas, não apenas para se assemelhar aos traços étnicos do povo, mas para que o ator veja mais a si mesmo que ao exterior, algo que remete a religiosidade deste tipo de teatro, em contraposição ao teatro *Kabuki* que representa a comicidade e erotismo, utilizando do artifício da maquiagem (imagens 15 e 16).

**Figura 15 - Teatro Kabuki (a).**



Fonte: *TeleMadrid*.<sup>9</sup>

**Figura 16 - Teatro Kabuki (b).**



Fonte: *El Diario*.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://www.telemadrid.es/noticias/cultura/teatro-primera-Espana-funciones-Madrid-0-2024497559--20180624024542.html>>. Acessado em: 20 junho 2019.

<sup>10</sup> Disponível em: <[https://www.eldiario.es/cultura/teatro-Madrid-aclamada-compania-japonesa\\_0\\_745075755.html](https://www.eldiario.es/cultura/teatro-Madrid-aclamada-compania-japonesa_0_745075755.html)>. Acessado em: 20 junho 2019.

## 2.2. CULTURA DE MÁSCARAS NO BRASIL

As tradições mascaradas cruzaram fronteiras e foram tomando outras formas, como o uso fora da esfera religiosa. As máscaras passam então a fazer parte da espetacularização, das artes dramáticas, sem vínculo obrigatório com a espiritualidade, mas para o entretenimento e se torna parte essencial da performance teatral dramática, porém as máscaras e seus personagens ainda não saíram nas ruas em manifestações populares.

Da mesma forma que o teatro de Bali se tornou mais aberto aos não iniciados neste a partir da democratização do conhecimento, as máscaras e danças também passaram por um processo de democratização e laicização, se tornando presente nos festejos populares no Brasil, de cunhos religiosos (católicos e pagãos) ou não, como dito por Antônio José Faro (1986, p. 14):

Ao passarem do domínio dos sacerdotes para o domínio do povo, as manifestações religiosas transformaram-se em manifestações populares. Assim, com o passar dos anos, a ligação com os deuses foi ficando cada vez mais longínqua, e danças que nasceram religiosas foram paulatinamente se transformando em folclóricas. (FARO, 1986).

As máscaras e cultura europeia chegam ao Brasil, da mesma forma as influências e máscaras africanas e orientais, e todas se misturam as nativas, formando um grande compilado de referências, que levam ao sincretismo (fusão e reinterpretação de elementos) e este leva a identidade brasileira. Brincadeiras tradicionais da Europa são reformuladas e dão origem aos Autos de Carnaval, estes por sua vez dão origem a grande celebração que temos hoje no Carnaval. Uma celebração católica, que une elementos de povos diversos e se tornou tradição popular brasileira, mostrando identidades e teatralidades diversas nas diferentes regiões do país.

Para especificação dos festejos e máscaras brasileiras, usaremos como referência Tácito Borralho (2010), que as separa seguindo o calendário católico que é o que rege as comemorações brasileiras, apesar de existirem diversas outras, como indígenas, porém pelo Brasil ser um país regido especialmente pela cultura cristã católica trazida com a colonização, foi optado por utilizar este calendário. Os ciclos desse calendário são: o Pascal, Pentecostal, Junino, dos Santos de Outubro, Natalino e o Carnavalesco, porém os Santos de Outubro não possuem tradição de uso de máscaras em suas celebrações, por isso serão desconsiderados.

### Ciclo Pascal (Quaresma)

O ciclo Pascal se estende até a Sexta-feira Santa e tem como a principal celebração mascarada a Procissão do Fogaréu, realizada tipicamente na Cidade de Goiás e representa a perseguição de Cristo. O formato cônico da máscara (imagem 17) aqui é para estabelecer uma aproximação entre o penitente com o céu.

**Figura 17** - Procissão do Fogaréu.



Fonte: Edson Lopes Jr., 2014.

### Ciclo Pentecostal

Este ciclo celebra a descida do Espírito Santo e tem como festas as celebrações ao Divino, sendo representado pelas Cavalhadas de Pirenópolis, celebração de origem medieval, em que os cavaleiros usam máscaras de personagens e principalmente de bois (imagens 18 e 19).

**Figura 18** - Cavalhadas de Pirenópolis (a).



Fonte: IPHAN.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/go/galeria/detalhes/87/>>. Acesso em: 22 de junho de 2019.

**Figura 19** - Cavalhadas de Pirenópolis (b).



Fonte: Roberto Faria, 2009.

### **Ciclo Junino**

O ciclo é uma celebração aos santos joaninos e acontece durante todo mês de junho até julho, tendo as quadrilhas, arraiás e o Bumba-meu-boi (Boi-Bumbá em alguns lugares) sua referência de festividade. É importante ressaltar que a origem desta festa vem do período colonial, com a expansão do gado, e tem influência direta dos povos africanos, que já tinham como cultura usar máscaras de animais (imagens 20, 21 e 22).

A presença da figura do boi nas festividades populares não é coincidência também, foi um dos primeiros animais a serem trazidos para o Brasil, com a função de adentrar e demarcar as terras, como diz a autora Viviane Lima (2013):

Se levarmos em consideração os motivos que trouxeram o boi e os africanos escravizados para o Brasil, saberemos que não estamos falando de qualquer animal, nem de qualquer homem. Falamos de um dos primeiros animais que adentraram essa terra, responsáveis pela configuração geográfica que condicionou a delimitação territorial e política. Falamos do homem africano que foi forçado a delimitar, com suas mãos, pés e voz as fronteiras geoculturais e sociais da "Terra de Santa Cruz". (LIMA, 2013).

Figura 20 - Bumba-meu-Boi (a).



Fonte: O Imparcial.<sup>12</sup>

Figura 21 - Bumba-meu-Boi (b).



Fonte: Jornal de Alagoas.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://oimparcial.com.br/noticias/2017/11/o-bumba-meu-boi-na-passarela-em-varios-paises/>>. Acessado em: 22 junho 2019.

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://www.jornaldealagoas.com.br/geral/15614/2018/01/31/carnaval-de-maceio-tera-samba-bumba-meu-boi-frevo-e-folia>>. Acessado em: 22 junho 2019.

**Figura 22** - Bumba-meu-Boi (c).



Fonte: Correio da Amazônia. <sup>14</sup>

### **Ciclo Natalino**

Neste ciclo a celebração gira em torno do nascimento de Jesus, começa em dezembro geralmente e vai até o carnaval. A principal festa é a Folia de Reis (imagem 23), mas neste ciclo existem celebrações diversas que variam entre as regiões do Brasil, como o Cavalo Marinho, Reisados e novamente o Bumba-meu-Boi.

**Figura 23** - Folia de Reis.



Fonte: Elisângela Leite. <sup>15</sup>

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://correiodaamazonia.com/boi-bumba-de-parintins-e-declarado-patrimonio-cultural-do-brasil/>>. Acessado em: 22 junho 2019.

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://mareonline.com.br/artecultura/a-tradicao-da-fovia-de-reis/>>. Acesso em: 27 de junho de 2019.

## Ciclo do Carnaval

O Carnaval é uma das maiores e mais tradicionais festas brasileiras, e seu ciclo começa no ano novo, se estendendo até a quarta-feira de cinzas. A festa é conhecida justamente por ser celebrada com fantasias diversas, desde roupas tradicionais no caso de alguns carnavais que já possuem tradição, como o de Recife e de Olinda, com as danças do Frevo (imagem 24) e do Maracatu (imagem 25), até fantasias baseadas em personagens pop atuais. É comum ver durante a festa brasileira pessoas com máscaras similares a de Veneza, herança europeia de um dos mais famosos e tradicionais Carnavais do mundo.

**Figura 24** - Frevo.



Fonte: Eduardo Knapp.<sup>16</sup>

**Figura 25** - Maracatu.



Fonte: Jornalismo Nic.<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Disponível em: <<https://entretenimento.band.uol.com.br/cultura/noticias/?id=10000555042>>. Acesso em: 27 de junho de 2019.

<sup>17</sup> Disponível em: <<http://portaldonic.com.br/jornalismo/2017/02/24/maracatu-como-porta-voz-da-cultura-africana/>>. Acessado em: 22 junho 2019.

**Coleção de Máscaras**

Uma coleção é caracterizada por um conjunto ordenados de objetos que possuam semelhança estética, cultural ou científica. O produto final do projeto será uma coleção de máscaras, ou seja, cada peça obtida através das pesquisas e experimentações será única, mas pertencerá a um conjunto com mesmo sentido (conceito aplicado) e poderá apresentar eventuais semelhanças estéticas, de uso e material, sendo produtos diferentes das mesmas referências visuais.

## Capítulo 3

### 3. LINGUAGEM VISUAL

A linguagem visual se dá pelo modo que as informações dispostas visualmente são processadas pela pessoa (organização visual), como a forma, cor, textura etc. É a parte responsável por estudar e explicar racionalmente a reação ao que é visível, e como esta foi dada, analisando as características básicas de composição como ponto e linha, até aspectos mais profundos, como a dimensionalidade e composição de todos elementos colocados juntos, propondo convenções conceituais e práticas sobre sua utilização. Utilizando da perspectiva e estudos de Wucius Wong (2001) e Bernd Löbach (2001), somos capazes de chegar a dois conceitos para a Linguagem Visual, a de desenho e a de estética (chamada de figura).

Para Wong (2001) o desenho é mais que uma mera ornamentação, “O desenho é um processo de criação visual que tem propósito” (WONG, 2001, p. 41), ele é capaz de sintetizar necessidades práticas, e transmitir uma mensagem e/ou essência, para isso considera-se além da função a temporalidade e o que a envolve, como a mudança de gostos e qual seria o vigente, mudanças de pensamentos da sociedade. O desenho, o produto, o objeto final tem de ser feito no presente, considerando os aspectos e normas vigentes atuais, mas sem desconsiderar o passado e o que pode vir a ser, pensando especialmente no tempo classificado como cíclico e nos modismos do Design.

Löbach (2001) trabalha com o conceito de estética, a origem da palavra vem do grego *aesthesis*, significa algo como percepção sensorial, que é semelhante a palavra perspectiva, do latim “relativo ao que se vê”, que se dá pela experiência visual obtida, o autor ainda difere estéticas através de suas características e qualidades, como estética de valor, estética do objeto, estética empírica etc, para este projeto iremos trabalhar principalmente a estética de valor. Esta estética trata de relações subjetivas entre o usuário e o objeto, a importância que este terá e como se encaixa nas normas socioculturais. O autor coloca ainda que o conceito central da estética é a forma, e esta por sua vez é a soma de todos elementos configurativos e relações estabelecidas entre eles a fim de formar a figura (desenho).

#### 3.1. FUNÇÕES

Bernd Löbach é precursor das bases para o Design Industrial, e referência para o Design como um todo através dos princípios por ele estabelecido, como sua

metodologia, que serviu de base para o projeto em questão. Foi ele que estabeleceu as funções do objeto: função prática; função estética e função simbólica; indo além do pensamento comum de apenas uma função e estabelecendo relações entre elas, por mais que uma função em um determinado objeto receba mais destaque, isso não anula a coexistência das outras, presentes ainda que de forma sutil para melhor atender a necessidade.

Pela natureza das máscaras e seus significados míticos, será analisado para este projeto a função simbólica dos objetos.

### **FUNÇÃO SIMBÓLICA**

O símbolo é a representação de algo, uma associação feita através de experiências anteriores, sendo formado por aspectos espirituais, estéticos, sociais e culturais. A função simbólica estabelece conexão com o usuário através da familiaridade com seus elementos e vivência, ainda que de forma inconsciente, os simbolismos apresentados remetem a algo que de forma consciente já possuem uma relação com o usuário, e é pelo desconstrução e reconstrução do mesmo que estabelece uma nova conexão com o produto, uma conexão afetiva.

### **3.2. ELEMENTOS DA LINGUAGEM VISUAL**

Wong (2001) estabelece quatro categorias para os elementos do desenho (características estéticas): elementos conceituais; elementos visuais; elementos relacionais e elementos práticos, já Löbach (2001) chama apenas de elementos configurativos que podem ser classificados como macroelementos (forma, material, superfície e cor) e microelementos, e estabelece ainda a constituição da figura por ordem ou complexidade como explicado a seguir:

Macroelementos são aqueles que são apreendidos conscientemente no processo de percepção, como forma, material, superfície, cor etc. Através dos quais é determinada sua configuração, no essencial. Microelementos são aqueles que não aparecem de forma imediata no processo de percepção, mas que também participam da impressão geral da configuração. (LÖBACH, 2001, p. 161).

Estes elementos são o que definem a reação do usuário ao entrar em contato com o objeto, sua seleção e combinação impactam diretamente na forma que será recebido, desse modo qualquer mudança em relação a qualquer um dos elementos apresentados irá causar mudanças também em seu recebimento e na sensação causada através da percepção sensorial e psicológica e “considerados separadamente têm pouca importância. A figura se origina somente quando esses

elementos são juntados. Se os mesmos elementos forem juntados de outra forma passam a ter um novo significado”, ideia semelhante a de associação e fusão, que está sendo trabalhada no projeto.

### **Elementos Conceituais**

São os elementos que não são visíveis, porém causam a sensação ótica de estarem presente.

#### 1 - Ponto

Não possui comprimento nem largura, é o marco de início ou fim de uma linha ou de um cruzamento (Wong, 2001, p. 42).

#### 2 - Linha

O caminho que um ponto traça em sua trajetória, um compilado de pontos cujo espaço entre eles é mínimo e pode ser desconsiderado, tornando-se inexistente. A linha possui comprimento, posição e direção, mas não largura, e é limitada por pontos (Wong, 2001, p. 42).

#### 3 - Plano

Os planos são formados por linhas em movimento (e direção não intrínseca). Possui direção, posição, comprimento e largura, mas não espessura (Wong, 2001, p. 42).

#### 4 - Volume

Formado por planos em movimento (direção não intrínseca), no desenho bidimensional o volume é ilusório. Löbach (2001) chama o volume de forma espacial, em contrapartida a forma plana (chamada apenas de formato por Wong, 2001), e é a forma tridimensional obtida pela evolução da superfície e é variável produzindo efeitos distintos pela observação de diferentes ângulos.

### **Elementos Visuais**

Os elementos visuais tornam o que era conceitual em algo visível, os pontos e linhas ganham comprimento e largura (tamanho), formato, textura e cor.

#### 1 - Formato

Elemento principal para nossa percepção e identificação do que está sendo visto. Diferentemente de Wong (2001), Löbach (2001) chama o formato de forma plana, esta é obtida pelo contorno/projeção do objeto em um plano, e se difere da forma espacial por ter a figura imutável independente do ponto de observação.

## 2 - Tamanho

É fisicamente mensurável, tanto bidimensionalmente quanto tridimensionalmente, também é relativo no que se considera “grande, pequeno, médio”, especialmente quando feito comparações.

## 3 - Cor

A cor é o que torna distinguível/identificável as formas visuais, enquadra todas variações, tons, matizes, saturação etc. É o principal elemento para causar diferenciação em um ambiente, por atingir o inconsciente do consumidor de forma rápida, chamando sua atenção para si. A cor causa grande influência na psique e possui significados que variam de uma cultura para a outra, o que mostra o poder que possui no desenvolvimento de uma sociedade.

## 4 - Textura

É uma característica própria a superfície e correlaciona ao tato em sua percepção, podendo ser característica do próprio material ou aplicação externa a ele. Como exemplo podemos citar textura áspera, lisa, alto ou baixo relevo, macia, uniforme etc. Löbach (2001) não difere textura de superfície ao estabelecer os elementos configurativos, na realidade define a superfície como se esta fosse resultado do material (elemento configurativo na definição do mesmo) e da forma plana ou espacial. O material por sua vez pode ser escolhido tanto por fins estéticos quanto por uma mera questão econômica ou prática do fabricante, visando o lucro e o aproveitamento do material usado. Por vezes existem materiais de maior qualidade que levariam a criação de um produto/objeto mais adequado ao usuário, mas seu valor o torna obsoleto, o que mostra que nem sempre é o usuário que está a frente do processo de desenvolvimento de algo.

### **Elementos Relacionais**

Os elementos relacionais ditam a questão organizacional em relação a pintura maior, usando os limites do quadro como referência para localização (posição), direção, espaço e gravidade (de forma óptica).

#### 1 - Direção

É relativa pela sua posição dentro do quadro e posição do observador, podendo ser vertical, horizontal, diagonal etc.

## 2 - Posição

Localização do objeto ou desenho em questão dentro da moldura/limites impostos, exemplificando: canto superior esquerdo, centralizado verticalmente na margem inferior, centralizado etc.

## 3 - Espaço

É toda a área que pode ser ocupada por formas ou deixada vazia, pode inclusive ser um plano ilusório pelo modo como é disposto, sugerindo profundidade ou movimento.

## 4 - Gravidade

Aqui a gravidade entra como um fenômeno psicológico em que o observador atribui peso ou leveza as formas pelas qualidades especificadas anteriores, atribuindo também estabilidade ou instabilidade apesar de serem peças estáticas.

### **Elementos Práticos**

São elementos subjacentes ao desenho em si, se dão pela motivação e objeto a ser representado.

#### 1 - Representação

É quando o objeto a ser desenhado faz parte do mundo real, sendo da natureza ou criação da humanidade, podendo seguir alguma linha estilística ou de vanguarda artística.

#### 2 - Significado

A mensagem que está sendo transmitida na obra.

#### 3 - Função

O propósito a que o desenho está sendo feito, a necessidade que suprirá.

### **Constituição da Figura**

A seleção, combinação e distribuição de elementos configurativos é o que cria a figura, o objeto final, a ordem e a complexidade são fatores inversamente proporcionais presentes, de modo que uma alta ordem significa baixa complexidade e o inverso também, um “anula” o outro.

A ordem é sinônima do minimalismo, poucos elementos e informação, o que causa sensação de conforto e segurança, mas o entendimento rápido do observador leva também a liberação da percepção para outros estímulos de maior complexidade, capazes de gerar interesse por mais tempo. A ordem é constituída por princípios resultados da disposição antropológica do homem, há a busca por familiaridade nos elementos estéticos tendo como referência a própria natureza e o próprio corpo, como

o uso da relação horizontal-vertical, a simetria, uniformidade e reflexão de formas/imagens.

Em oposição a ordem temos a complexidade, esta é dada pela elevada quantidade de elementos configurativos e características de ordenamento. A alta complexidade gera interesse e recebe mais tempo de atenção do observador, que tenta inconscientemente reduzir a quantidade de informações vistas para compreendê-las. A complexidade segue princípios inversos aos da ordem, a relação horizontal-vertical dá lugar a diagonais e formas livres, que levam a sensação dinâmica em contraposição da estática, a simetria se torna assimetria e o ritmo dá lugar ao contraste.

### **3.3. DESIGN DE SUPERFÍCIE**

O Design de Superfície como uma especialidade dentro da área do Design, assim como temos o Design Gráfico ou o Design de Produtos, surgiu em meados dos anos 80 no Brasil, através da influência de Renata Rubim, designer de superfícies, após seu retorno dos Estados Unidos onde a designação é amplamente utilizada. Este campo abrange o Design Têxtil, de papéis, cerâmico, plásticos, emborrachados, utilitários e produtos, e também é um complemento ao Design Gráfico e Web-Design quando participa de uma peça (RUBIM, 2004).

A noção de superfície intuitivamente remete a ideia de bidimensionalidade, e o próprio significado da palavra contribui para isto, mas ao falar no Design de Superfície nem sempre é válida a limitação a duas dimensões. A aplicação de relevos a um objeto de cerâmica ou o uso do relevo natural de um material que receberá ainda um projeto para sua superfície não é bidimensional, da mesma forma que nem todo design bidimensional é Design de Superfícies como Rubim (2004) disse em comparação ao próprio Design Gráfico.

O Design Gráfico é quase sempre bidimensional mas não é design de uma superfície. Ele lida com informações, organizando-as da maneira competente e eficaz para transmitir dados aos usuários. Já o design de superfícies por sua própria natureza, lida principalmente com considerações de ordem estética. (RUBIM, 2004, p. 24).

A preocupação com a estética sugere então uma relação com o campo das artes e insinua a superfície como decoração, porém deve ser levado em conta a capacidade do Design intercomunicar entre áreas, o que leva a dificuldade de delimitar até onde é competência de cada campo e sua atuação.

Para Rubim (2004) um bom trabalho de Design de Superfície é aquele resultado de um processo criativo, original e único. A criatividade é comumente reprimida durante o período escolar, para se adequar a normas do que é considerado belo ou bom na época vigente, por isso um bom designer deve também exercitar sua criatividade. As tendências são lançadas seguindo o apelo popular ao que não é usual, mas provoca interesse, dessa forma se tornando usual e comum, sendo um sistema cíclico ao qual o designer deve se mostrar versátil e adaptável a fim de não estagnar no processo. Com o desenvolvimento do Design de Superfícies e da tecnologia é possível ir além da estética como objetivo, a visualidade e o tátil são aplicáveis, e existe uma gama de materiais diversas para atender as necessidades e/ou receber as aplicações, como de bordados e impressões, exemplificados nas imagens 26 e 27.

**Figura 26 - Cowgirl in the Sun.**



Fonte: Shari Boraz, 2017.

Figura 27 - *Spun Skin*.



Fonte: Alexa Graham, 2016.

### 3.4. CONSIDERAÇÕES

Partindo dos autores e textos estudados foi possível chegar às seguintes inferências para desenvolvimento do projeto.

- Partindo da cultura de máscaras orientais chinesas e japonesas, é visível a grande bagagem de simbolismos e significados marcantes que possui para estes povos, tendo o sagrado como significação para o objeto (que também é uma persona). Isto demonstra a importância e influência que as máscaras possuem na identidade asiática, especialmente sobre as artes performáticas.
- A escolha da forma da máscara, como antropomorfa ou zoomorfa, demonstra a importância da linguagem visual na concepção de um objeto, e como detalhes podem alterar completamente a mensagem que está sendo transmitida pelo objeto.
- Foi concluído a importância do uso das cores aliadas a forma, e ao significado que possuem dentro do contexto histórico, cultural e social que estão inseridas. Foi observado também a recorrência das cores vermelha, preta, branca e dourada, esta em especial, extremamente presente nas máscaras orientais.
- O Design de Superfície é rodeado de questionamentos no Brasil, por ser considerada uma área nova, muitas vezes dita apenas bidimensional. A produção de uma coleção de máscaras poderá integrar mais esta área ao Design Gráfico e desmistificar a limitação de ambos ao bidimensional.
- Através das funções da linguagem visual e funções que as máscaras apresentam, foi observada que a mais importante neste projeto será a função simbólica.
- O público alvo do projeto são brasileiros-asiáticos, e a apresentação ideal das máscaras se daria através de uma exposição.

## **Capítulo 4**

### **4. CONCEITO**

Utilizando-se da pesquisa realizada acerca da máscara dentro do contexto brasileiro - chinês - japonês, suas diversas funções, simbologias e caracterizações, foi possível chegar em três pontos que conceituam o projeto: o popular, a identidade e o imaginário.

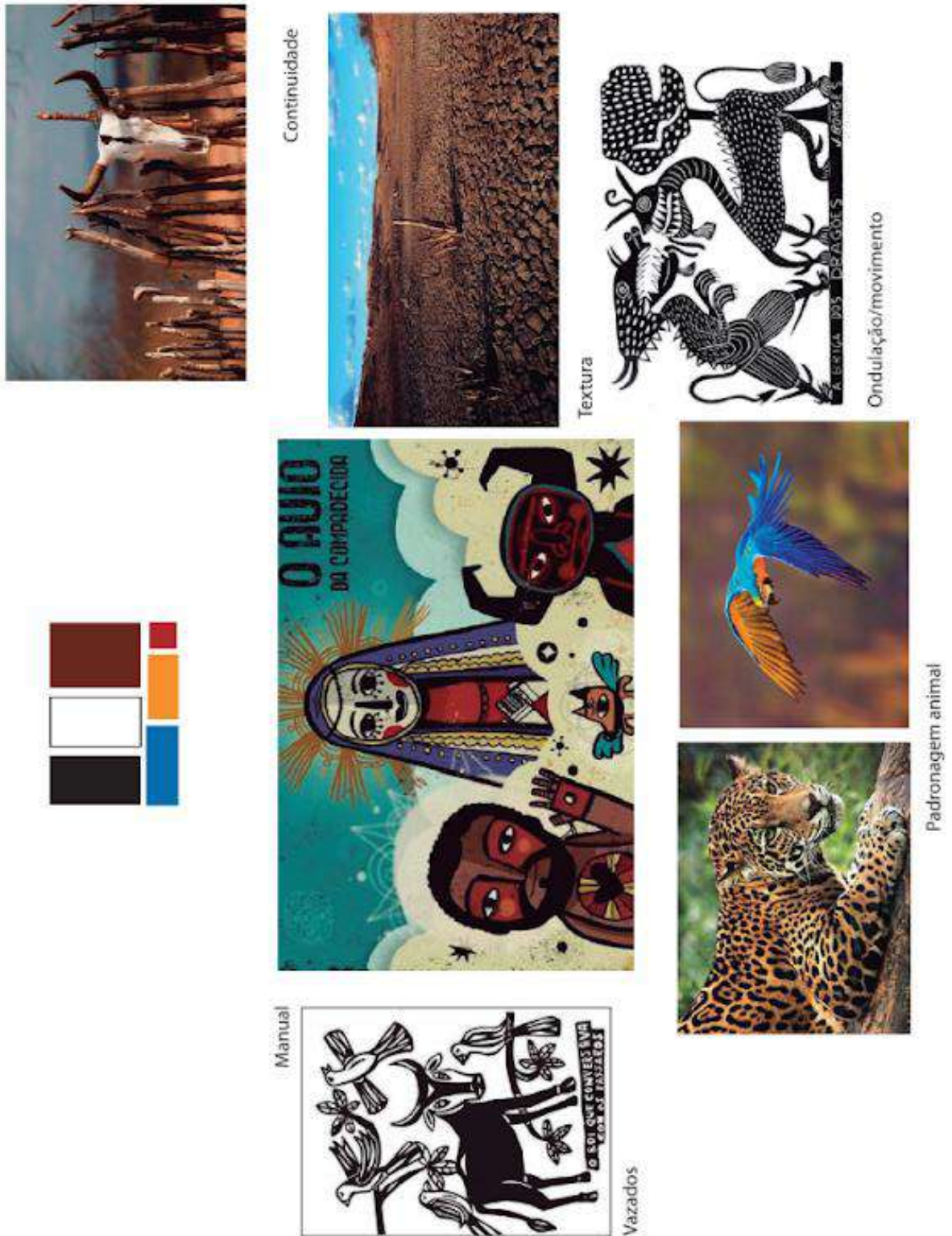
A busca pela representatividade leste asiática no Brasil (a japonesa e chinesa, especificamente) vem da necessidade de pertencimento e de haver uma identidade que respeite tanto a origem destes países quanto a brasileira, o que levou a proposta de uma coleção de máscaras. Uma coleção se caracteriza por todos os objetos da mesma terem semelhanças entre si, e uma identidade coletiva é feita da mesma forma. Desse modo, a partir da fusão e reinterpretação das características visuais das máscaras em seu contexto de origem, a coleção será feita considerando a composição por síntese gráfica presente no popular, que se relaciona com suas poéticas, sejam elas de caráter divino, cotidiano ou folclórico, as convenções do uso de máscaras nas culturas estudadas, como o uso de cores determinadas para identificar status hierárquico, e de formas/figuras recorrentes, como animais ou personagens que possuam forte simbologia.

Ao fim obteremos uma coleção de máscaras associadas ao imaginário, popular e identitário sino e nipo-brasileiro, reforçando o pertencimento deste dentro da cultura e história brasileira.

#### **4.1. REFERÊNCIAS SEMÂNTICAS**

Para servir de referência visual ao projeto foram feitos seis painéis semânticos (imagens 28 a 33) com compilados de imagens variadas, sendo dois para cada país a ser trabalhado, um destes acerca de suas máscaras típicas e outro com elementos gerais, como arquitetura, animais simbólicos, ilustrações e personagens. A partir destes painéis foi possível realizar sínteses gráficas que levaram a geração de alternativas.

Figura 28 - Painel de referências brasileiras.



Fonte: Compilação da autora. Painel montado a partir de imagens coletadas de J. Borges; Lalan Bessoni, Maxado, Canindé Soares, Elo7, Jornal Perspectiva e Tecla SAP.

Figura 29 - Painel de referências de máscaras brasileiras.



Fonte: Compilação da autora. Painel montado a partir de imagens coletadas de Roberto Farias, IPHAN, Jornal de Alagoas, Jornalismo Nic, Drag Blue Berry, Gui Christ/Gringo/Vice e Gabriel Lordêllo.

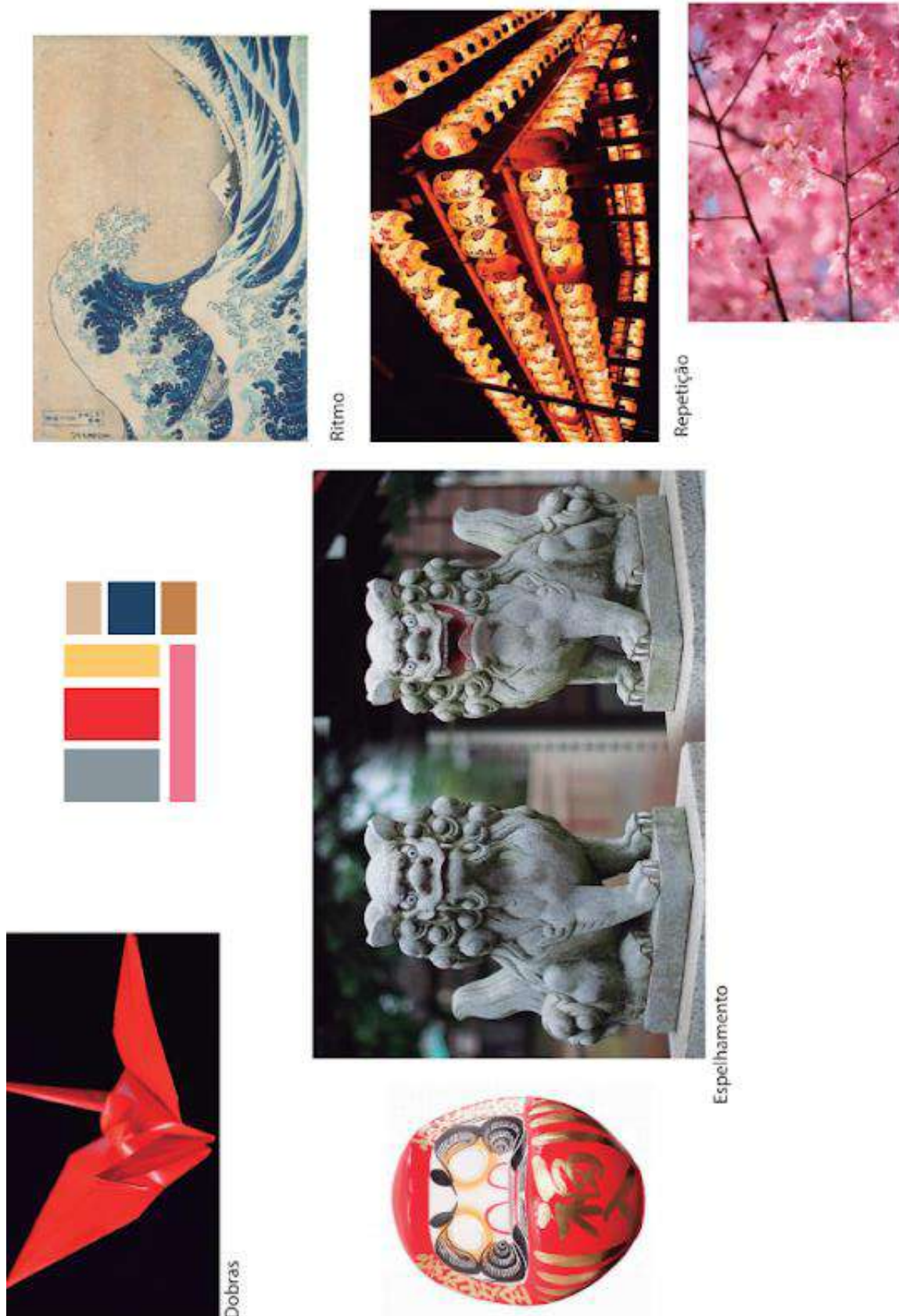


Figura 31 - Painel de referências de máscaras chinesas.



Fonte: Compilação da autora. Painel montado a partir de imagens coletadas de Expediente Sínico, Mulan, Jimmy Yuan, *Peking Opera/Wu Promotions* e Paul Chan.

**Figura 32** - Painel de referências japonesas.



Fonte: Compilação da autora. Painel montado a partir de imagens coletadas de Alchetron, *nippon.com*, *GaijinPot*, FIVB, Katsushika Hokusai e Izakaya Danjou.

Figura 33 - Painel de referências de máscaras japonesas.



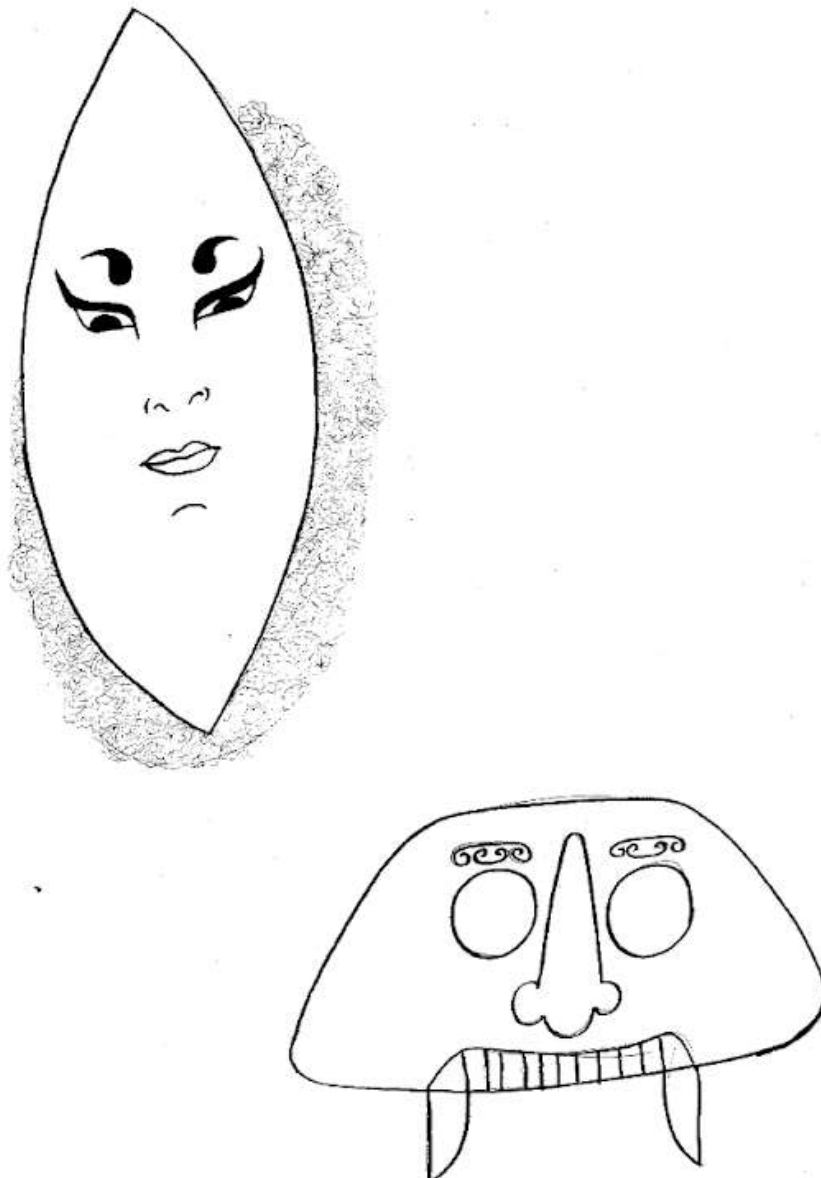
Fonte: Compilação da autora. Painel montado a partir de imagens coletadas de *Discover Kyoto/Niwaka*, *TeleMadrid*, *El Diario*, Nicholas Bateman, Wikipedia, *Live Japan*, Marmota vs Milky e Matt Buckley/Edge Sculptures.

## 4.2. PROPOSTAS

Com a fusão e reinterpretação dos elementos visuais advindos das referências semânticas foi possível elaborar algumas propostas de máscaras que expressam sentimentos ou ideias capazes de exprimir a identidade asiático-brasileira, o imaginário e o popular.

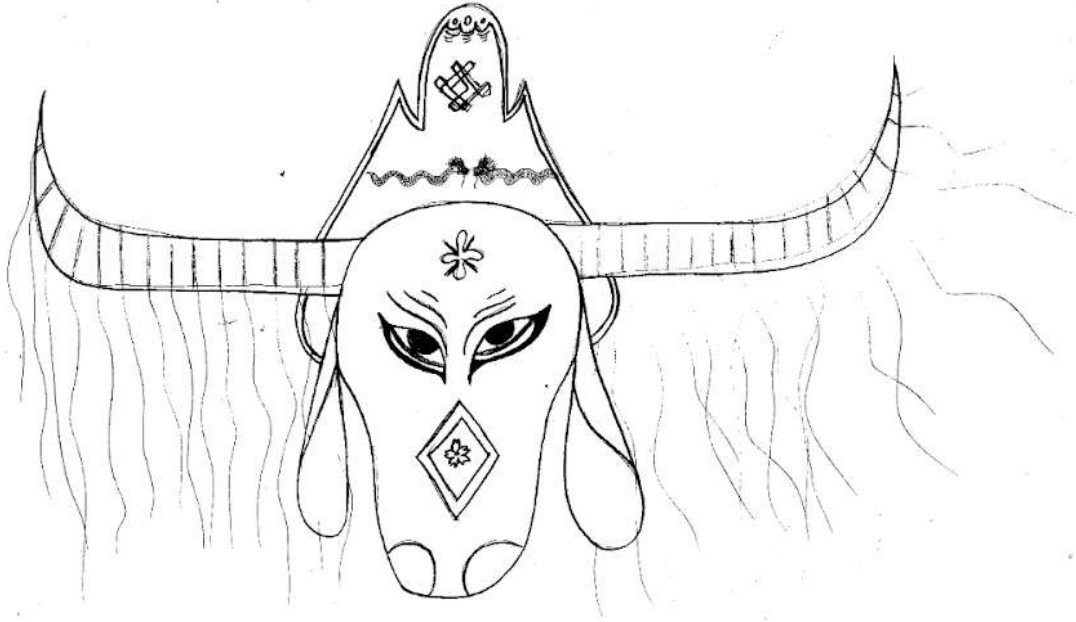
Na primeira alternativa (figura 34) foi trabalhada a ideia da feminilidade, através de traços finos com curvas suaves e de rosas, demonstrando delicadeza pela colocação do rosto sobre as flores. Já a segunda alternativa (figura 34) trabalha a ideia oposta da anterior, onde a persona representada equivale a um guerreiro, tendo a máscara a função de amedrontamento, mostrando altivez.

**Figura 34** - Alternativas 01 e 02.



A seguinte alternativa (figura 35) brinca com a figura do boi, presente nas festividades juninas brasileiras, mas trazendo detalhes de origem chinesa e japonesa, como pequenos dragões e floreios simples, sendo uma máscara que é pensada em movimento e balanço/dança.

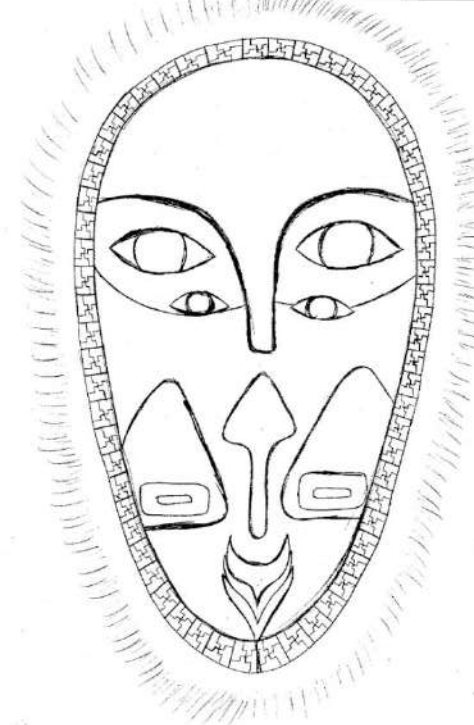
**Figura 35** - Alternativa 03.



Fonte: A autora, 2019.

Para a próxima alternativa (figura 36 e 37) foram utilizados grafismos mais rústicos quando comparado as outras alternativas, e suas formas são claras e geométricas. Possuindo três pares de olhos, representa as três culturas trabalhadas e se adapta a necessidade de tamanho e posição no rosto através dos mesmos, sendo pensada para transmitir a ideia de diversão.

**Figura 36 - Alternativa 04.**



Fonte: A autora, 2019.

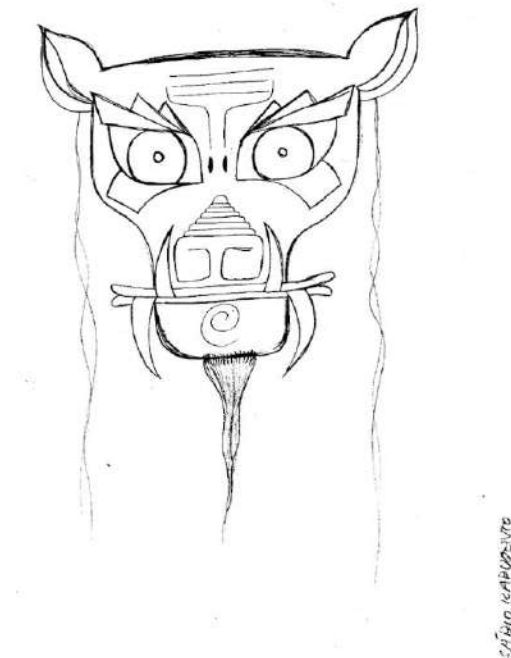
**Figura 37 - teste de cores alternativa 04.**



Fonte: A autora, 2019.

A quinta alternativa (figura 38 e 39) representa a velhice. A ideia de que com a idade vem a sabedoria e por isso se deve respeito anda junto com a ideia de que pessoas mais velhas tendem a ser rabugentas, somando ainda figuras populares como a Cuca e o homem do saco, que surgem para amedrontar as crianças. Dessa forma a alternativa surge com um personagem velho, sábio, mas que impõe medo e é rabugento.

**Figura 38** - Alternativa 05.



Fonte: A autora, 2019.

**Figura 39** - teste de cores alternativa 05.



Fonte: A autora, 2019.

A alternativa de número 06 (figura 40) trabalha a ideia do cangaço e festividades brasileiras, com a rigidez e melancolia presente no teatro *Noh*, mostrando uma persona triste em meio a ornamentos vivos em uma contradição visual, que faz alusão até mesmo aos circos populares e o personagem do palhaço triste.

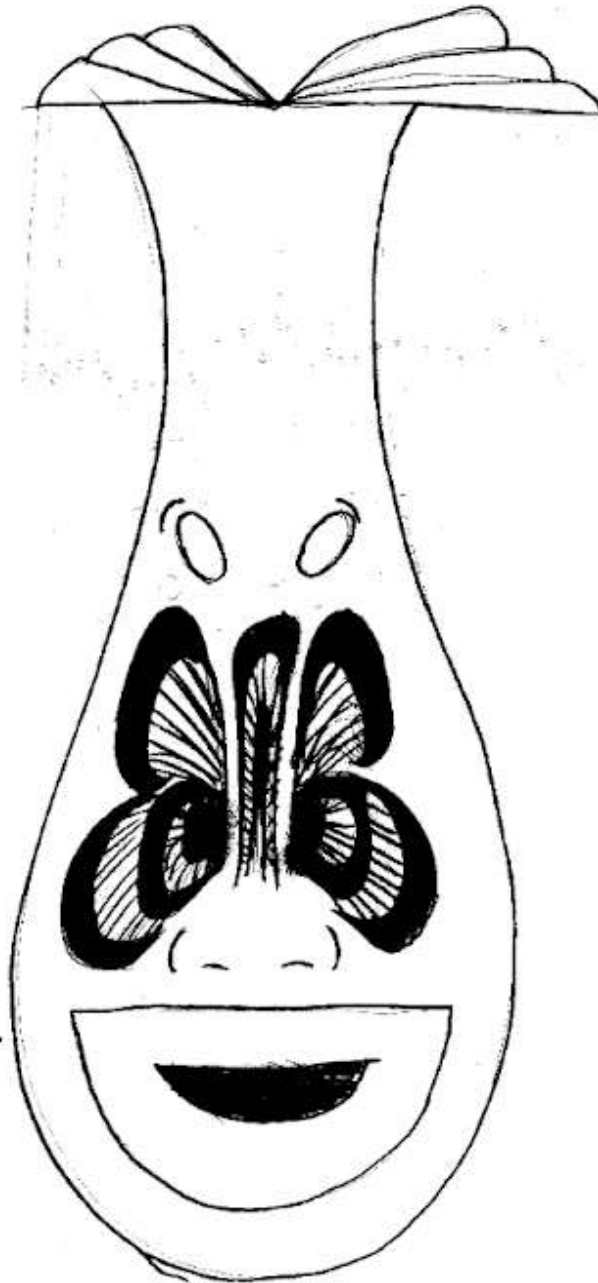
**Figura 40** - Alternativa 06.



Fonte: A autora, 2019.

Semelhante as alternativas 03 e 04 (figuras 35 e 36, respectivamente) a alternativa de número sete (figura 41) se baseia em diversão e movimento, se assemelhando a um vaso decorado e a uma flor, com grafismos exagerados mostrando uma máscara brincalhona.

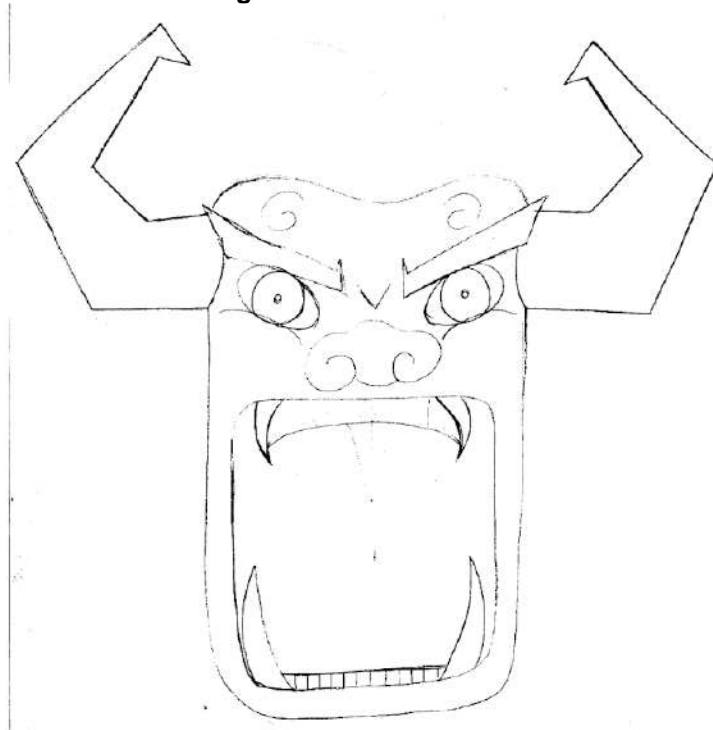
**Figura 41** - Alternativa 07.



Fonte: A autora, 2019.

As imagens 42 e 43 mostram a figura de uma criatura fantástica e monstruosa, da junção dos dragões, leões e demônios chineses e japoneses com a figura cristã do diabo surgiu a persona apresentada, de traços grosseiros e representando o selvagem.

**Figura 42** - Alternativa 08.



Fonte: A autora, 2019.

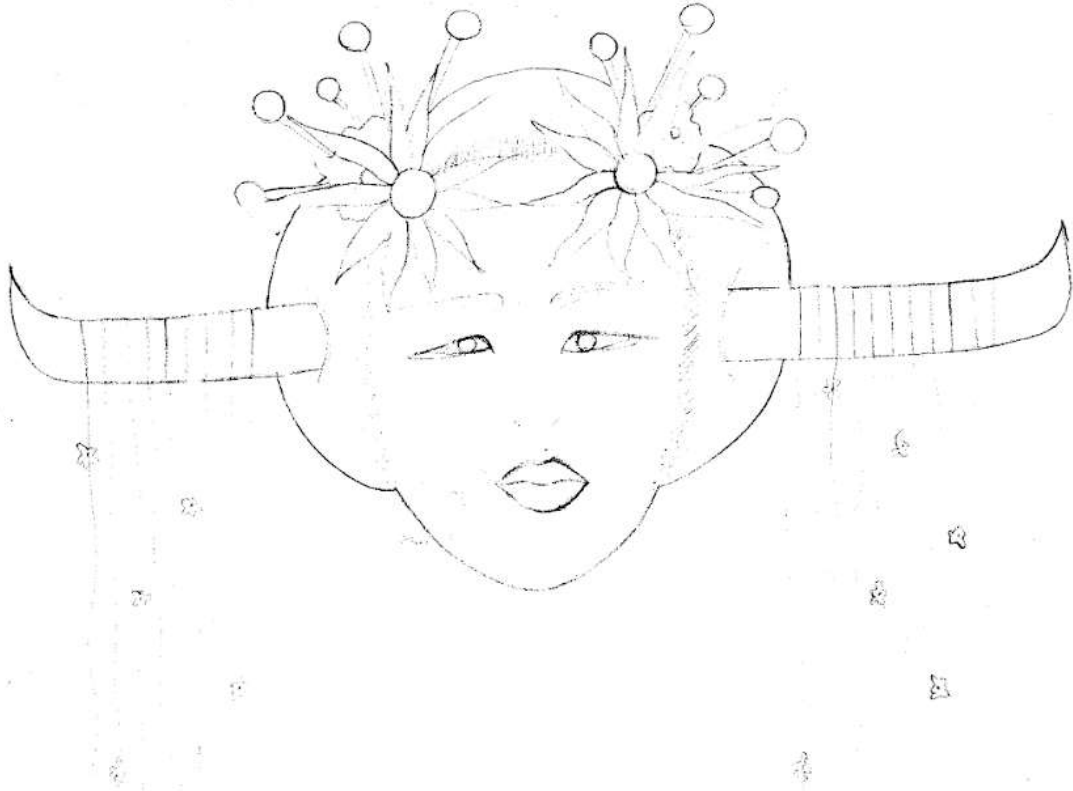
**Figura 43** - teste de cores alternativa 08.



Fonte: A autora, 2019.

Para a próxima proposta (figura 44 e 45) foi feita a junção da figura da *geisha* japonesa e da ópera de Pequim com as máscaras brasileiras de boi, resultando em uma máscara delicada, que transmite suavidade, delicadeza, equilíbrio e impassividade.

**Figura 44** - Alternativa 09.



Fonte: A autora, 2019.

Figura 45 - teste de cores alternativa 09.



Fonte: A autora, 2019.

No teatro *Noh* as máscaras possuem pequenas aberturas nos olhos, pois o propósito é olhar para dentro de si mesmo, mostrando a espiritualidade presente no objeto. Fazendo junção desse elemento ao forte catolicismo brasileiro é proposta a décima alternativa de máscara da coleção (figura 46 e 47), que não possui abertura alguma nos olhos, mostra a auréola presente em diversos santos católicos com detalhes retirados da ópera chinesa. Esta máscara representa a espiritualidade e santificação.

**Figura 46** - Alternativa 10.



Fonte: A autora, 2019.

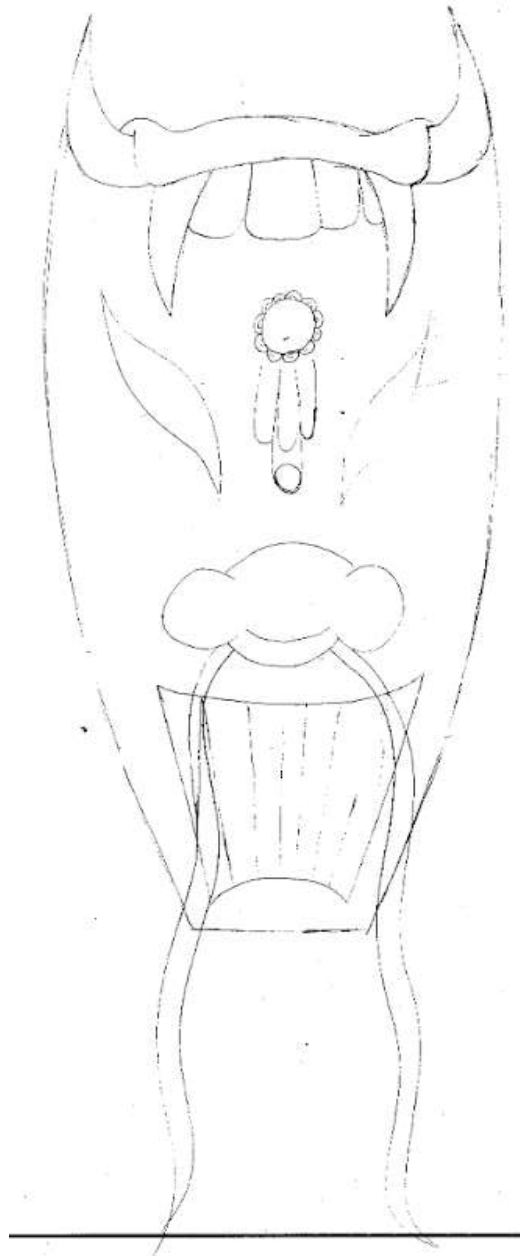
**Figura 47** - teste de cores alternativa 10.



Fonte: A autora, 2019.

A última proposta elaborada (figura 48), faz uso da inversão de elementos, onde um grafismo similar a bocas de máscaras chinesas e japonesas aqui assume a posição de chifres, essa alternativa se assemelha a de número quatro (figura 36) no que diz respeito a formas claras e geométricas, remetendo do dragão de forma sutil e simplificada.

**Figura 48** - Alternativa 11.



Fonte: A autora, 2019.

## Capítulo 5

### 5. EXECUÇÃO

Foram elaborados 4 protótipos de máscaras, executados a partir das alternativas 4,8, 9 e 10, sendo eles respectivamente: a Folia, o Capeta, a Geisha e a Santa. Estas foram as ideias selecionadas para receber o trabalho principal de montagem e exposição por se mostrarem adequadas ao trabalho de síntese gráfica e capazes de transmitir o conceito de imaginário, popular e identidade. As máscaras da geisha e da santa mostram acabamento mais fino e representativo da fisionomia humana, indo principalmente para a ideia de identidade, enquanto as máscaras do capeta e da folia foram feitas de forma mais básica, com materiais de fácil acesso e manuseio, entrando no popular e imaginário. Todas as máscaras são simétricas seguindo o eixo vertical central e são pensadas inicialmente para serem expostas, nenhum dos protótipos a serem apresentados são funcionais, ou seja, não são vestíveis.

#### 5.1. PROCESSO

##### 5.1.1. Folia

A Folia leva esse nome por se assimilar principalmente as máscaras de Folia de Reis, e ser pensada para manifestações populares como o carnaval, ser uma máscara brincante e dançante, feita por síntese a associação de grafismos encontrados nas máscaras das culturas trabalhadas.

##### **Materiais utilizados:**

Papelão

Lápis

Estilete

Tesoura

Pincel

Papel E.V.A

Tinta acrílica preta, branca e vermelha

Cola quente

Fita de cetim

Mechas de peruca sintética

##### **Montagem**

Foi impresso em tamanho real o desenho de uma das metades da máscara, utilizando a impressão foram feitos os desenhos das peças no papelão, após isto com estilete

foram recortadas as peças, que posteriormente foram cobertas em papel E.V.A (cortado com a tesoura e estilete) e colado com cola quente. Com as peças separadas e finalizadas foi feita a montagem colando-as no local correto com a cola quente, foram pintados dois pares de olhos com a tinta acrílica, e assim foi finalizado o rosto da máscara folia. Para finalizar a peça ela foi contornada e colada com uma fita de cetim dourada e mechas vermelhas de uma peruca sintética, o acabamento final consistiu em pintar a parte de trás da máscara com a tinta vermelha, cobrindo o papelão.

**Figura 49** - Desenho base Folia.



Fonte: A autora (2019).

**Figura 50 – Base Folia.**

Fonte: A autora (2019).

**Figura 51 – Cortes Folia.**

Fonte: A autora (2019).

Figura 52 – Cobertura em E.V.A Folia.



Fonte: A autora (2019).

**Figura 53 – Colagem e montagem Folia.**



Fonte: A autora (2019).

### **Conclusão Folia**

A máscara é leve, não é frágil e nem possui peças que possam quebrar, consegue ser trabalhada em diversas paletas cromáticas e plana, portanto não há grandes dificuldades para armazenamento.

**Figura 54** – Folia final frontal.



Fonte: A autora (2019).

**Figura 55 – Folia final lateral.**



Fonte: A autora (2019).

### 5.1.2. Capeta

Esta máscara surge da fusão do capeta muito figurado no cristianismo (crença de maior adesão do Brasil), com o dragão e o leão, figuras presentes no imaginário chinês e japonês. A paleta cromática se firma especialmente na Ópera de Pequim, com o uso de vermelho, preto, dourado e branco.

#### **Materiais**

Papelão

Papel E.V.A

Estilete

Tesoura

Massa E.V.A

Tinta acrílica preta, branca e vermelha

Pincel

Cola quente

Papel branco (podendo ser sulfite, ou substituído por peruca de mesma cor)

Papel metálico dourado

Papel de gramatura maior que 140g

#### **Montagem**

Foi impresso em tamanho real o desenho de uma das metades da máscara, utilizando a impressão foram feitos os desenhos das 2 peças bases (uma com o contorno do rosto, e a outra com abertura para olhos, nariz e boca) no papelão, após isto com estilete foram recortadas as peças, que posteriormente foram cobertas em papel E.V.A (cortado com a tesoura e estilete) e colado com cola quente. Os olhos, nariz e caninos foram modelados em massa E.V.A e pintados após secos para serem então colocados nos espaços cortados da máscara, os chifres foram também modelados em massa E.V.A, mas posteriormente cobertos pelo papel E.V.A e pintado novamente, para manter a homogeneidade visual que estava sendo montada. Os dentes e língua do capeta foram cortados no papel E.V.A e pintados, e a sobrancelha foi feita por recortes em papel metálico dourado, colado sobre outro papel de gramatura maior (140g) e por fim colado sobre os olhos. A gramatura do papel deve ser o suficiente para que não envergue ou caia, precisa ser firme para aguentar a movimentação da máscara. Para finalizar foi montada uma peruca de papel picado, mas o ideal seria o uso de uma peruca sintética branca ou cinza, desfiada, para dar o visual desejado, semelhante as utilizadas no teatro *kabuki*.

**Figura 56 – Base Capeta.**



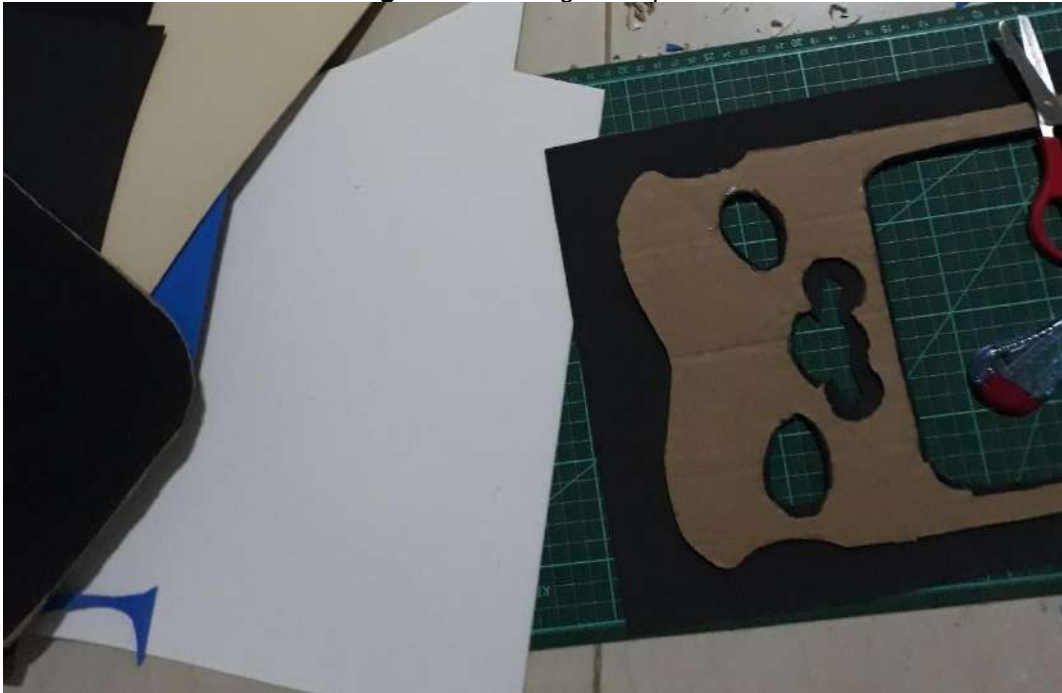
Fonte: A autora (2019).

**Figura 57 – Cortes Capeta.**



Fonte: A autora (2019).

**Figura 58 – Colagem Capeta.**



Fonte: A autora (2019).

**Figura 59 – Montagem Capeta.**



Fonte: A autora (2019)

### Conclusão Capeta

A máscara é leve, possui bom contraste de suas cores e formas, é de fácil manuseio e confecção, possibilita trabalhar com diversas paletas de cores, porém a presença dos chifres (que são um pouco frágeis) a torna levemente complicada de se guardar, podendo soltar essas partes e causar danos a peruca.

**Figura 60** – Capeta final frontal.



Fonte: A autora (2019).

**Figura 61** – Capeta final lateral.



Fonte: A autora (2019).

### 5.1.3. Geisha

A máscara Geisha propõe a junção da *geisha* japonesa com o Boi Bumbá no Brasil, e traz a identidade oriental com as flores que remetem ao tropical. Foi pensada para exposição e traz a identidade como principal.

#### **Materiais**

Pessoa para ser modelo

1 bola de isopor grande

2 bolas de isopor médias

Gaze/atadura gessada

Gesso rápido

Tinta acrílica preta, branca e vermelha

Flores artificiais

Lixa fina

Pincel

Linha

Cola quente

Peruca sintética preta longa

Peruca sintética curta preta

Revista

Fita crepe

Tira de tecido previamente engomado

Palitos para tira gosto com detalhe de bolas nas pontas

Jornais

Tesoura

Vasilha

Ferramentas de esculpir

Papel filme

#### **Montagem**

Coloca-se água em temperatura ambiente em uma vasilha, pede-se para a modelo limpar o rosto retirando qualquer resquício de maquiagem e passar óleo hidratante/vaselina no rosto (especialmente cílios e sobrancelha), e deitar em superfície coberta por jornal (pode ser toalha ou outros, o jornal serve apenas para não sujar o local com restos de gesso). Corta-se as gazes em tiras de diversos tamanhos para conseguir cobrir toda área do rosto, mergulhando tira por tira na vasilha

com água e aplicando no rosto em seguida, fazendo movimentos circulares para a gaze se moldar no rosto da pessoa, este processo é realizado até ter duas camadas de gaze no rosto, o nariz deve ter as aberturas para respiração, que após retirar da modelo deve ser coberto por tiras de gaze da mesma forma. O processo de secagem das ataduras dura em média 15 minutos e após isso basta retirar do rosto da modelo delicadamente pelas beiradas, resultando no molde, que deve permanecer secando por algum tempo em local que não possa o amassar. Com o molde em mãos coloca-se água morna em uma vasilha e o pó do gesso ao centro, após alguns minutos o pó estará molhado e então mistura-se o pó na água formando a massa que deve ser colocada dentro do molde, espalhada até a beirada, após poucas horas já se encontrará firme o suficiente para retirar o molde pelas beiradas, e a máscara então é levada ao forno (dentro de uma forma de assar) a 120°C por algumas horas. Com o gesso seco entramos no processo de lixar a máscara, tentando deixá-la uniforme e esculpir os traços necessários, como olhos ou boca. Após isto o rosto da máscara passa pelo processo de pintura e secagem novamente e é finalizada essa parte.

Para a montagem dos chifres foi feito o modelo em papel de revista amassado e moldado pela fita crepe, enrolado em papel filme e feito o processo de molde com a gaze gessada, porém neste caso a própria gaze será o chifre, e as revistas permanecerão dentro do chifre. Isto foi feito para evitar a utilização do gesso, que tornaria a peça pesada e frágil. Os chifres foram acoplados cada um a uma metade de bola de isopor média, esta coberta por partes da peruca sintética curta. A bola de isopor grande foi colada na parte de trás da máscara, acima do nível do rosto para criar volume, e logo abaixo dela foi colada outra bola de isopor média, para ajudar na sustentação da maior, e para fixá-las de forma firme foram feitas tiras de tecido engomado que cruzavam por cima das bolas e eram coladas no gesso, deixando firme a montagem. Foi colocada parte da peruca curta por cima destas, e a peruca longa em cima, e após isto os chifres foram acoplados lateralmente ao rosto. Algumas das flores artificiais foram coladas na máscara no ponto que a peruca faz as divisões entre topo e lateral, e as flores restantes foram coladas as linhas, que por sua vez foram coladas aos chifres. Para finalizar foram posicionados os palitos nas divisões do cabelo como enfeite, similar aos da Ópera de Pequim.

Figura 62 – Refinamento do gesso.



Fonte: Lígia Araújo Luiz (2019).

### Conclusão Geisha

Esta é a máscara mais pesada da coleção, porém ainda é possível segurar com apenas uma mão. Extremamente delicada e frágil, especialmente seus chifres, utilizou uma grande diversidade de materiais e possui muitos detalhes, é a que levou mais tempo e foi mais trabalhosa de ser confeccionada, e é difícil de ser guardada, pelas suas dimensões e fragilidades, porém é a máscara com o maior apelo estético da coleção.

Figura 63 – Geisha final frontal 1.



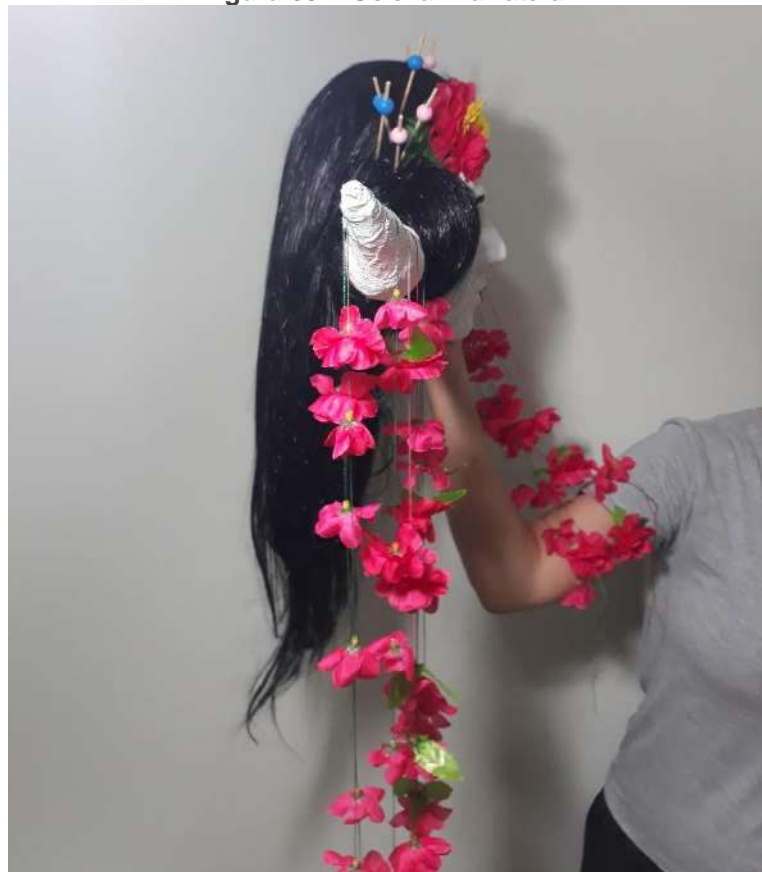
Fonte: A autora (2019).

**Figura 64 – Geisha final frontal 2.**



Fonte: A autora (2019).

**Figura 65 – Geisha final lateral.**



Fonte: A autora (2019).

#### **5.1.4. Santa**

A santa pode ser vista tanto como se os olhos pretos fossem abertura como se eles fossem justamente o contrário, os olhos fechados para que se veja dentro de si mesmo, fazendo alusão a espiritualidade que ela representa ao lembrar santos católicos.

#### **Materiais**

Pessoa para ser modelo

Gaze/atadura gessada

Gesso rápido

Tinta acrílica preta, branca e vermelha

Lixa fina

Pincel

Cola quente

Peruca sintética preta longa

Tecido previamente engomado

Palitos para tira gosto com detalhe de bolas nas pontas

Tesoura

Vasilha

Ferramentas de esculpir

Cola branca

Goma

#### **Montagem**

O molde do rosto é feito seguindo o mesmo processo da máscara Geisha, após isto a peruca sintética foi cortada em duas partes, frontal e traseira, a frontal foi colada no topo do rosto com a cola quente e teve a franja estilizada com a cola branca, para dar o formato arredondado. A auréola da máscara foi cortada duas vezes em tecido previamente engomado, que passou por mais um processo de engomagem para que ficasse firme suficiente para sustentar os palitos pintados que foram colados entre as duas peças de tecido, que passaram por pintura após a montagem da peça. Assim que a auréola terminou a secagem da tinta foi colada atrás da máscara e a peruca traseira colada atrás de si, finalizando a Santa.

**Figura 66** – Rosto de gesso refinado.



Fonte: A autora (2019).

### **Conclusão Santa**

A máscara não chega a ser pesada, pode ser levantada com apenas uma mão, mas ainda assim possui peso considerável. A auréola foi inicialmente pensada para ser feita em arames, mas nas tentativas realizadas foi percebido que arames grossos possuíam a sustentação necessária, mas não a maleabilidade para moldar, enquanto que os mais finos eram maleáveis, porém não seriam capazes de sustentar o peso

dos enfeites e peruca. Teve a confecção trabalhosa e é de difícil armazenamento em função da auréola, mas menos frágil que a máscara Geisha.

**Figura 67** – Santa final frontal.



Fonte: A autora (2019).

**Figura 68** – Santa final lateral.



Fonte: A autora (2019).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O Brasil por ser um país de grande miscigenação é associado imediatamente ao sincretismo, a fusão, por sua semelhança no sentido de misturas. O projeto elaborado foi capaz de mostrar que a fusão e transformação de elementos, sejam eles visuais como a coleção a ser apresentada, teóricos (como a metodologia utilizada), culturais (através da base teórica que mostra a influência da cultura de máscaras de Bali e da Índia sob China e Japão) e étnica, pela mistura das etnias, é algo em comum a diversas nações, e que analisando a fundo mesmo que sob apenas uma ótica (como a visual) é possível se estabelecer semelhanças e apreços por mais opostos que sejam os objetos de estudos.

Acerca do Design o projeto apresentado promove uma nova abordagem ao utilizar de objetos que serão materializados de forma tridimensional, fora do pensamento industrial e comercial, e apoiado nos estudos de Design de Superfície, demonstrando que esta e o Design Gráfico não se limitam a ideia de bidimensionalidade para solucionar problemas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A PRINCESA e o Sapo. Direção: Clements; Musker. Produção: Vecho; Lasseter. Estados Unidos: *Walt Disney Pictures; Walt Disney Animation Studios*, 2009. 1 dvd (89 min.).

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de formas animadas: Máscaras, Bonecos, Objetos**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

ANJOS, Anna. **O teatro Khatakali**. Disponível em <[http://lounge.obviousmag.org/anna\\_anjos/2013/06/o-teatro-katakali.html](http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/06/o-teatro-katakali.html)>. Acesso em: 20 junho 2019.

ARCHER, Bruce. **Autobiography of research at the Royal College of Art 1961-1986**. London, Royal College of Art, 2004.

BOMFIM, Gustavo. **Metodologia para desenvolvimento de projeto**. João Pessoa: Universitária/UFPB, 1995.

BORRALHO, Tácito. **As máscaras nas manifestações teatrais populares brasileiras**. Florianópolis: UDESC, 2010.

CONTIN, Claudia. **Madeira, couro, cores e carne: histórias entre Commedia dell'Arte e máscaras do mundo**. Florianópolis: UDESC, 2010.

FARO, Antônio José. **Pequena História da dança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001.

LIMA, Viviane. **Relações sobre o uso das máscaras na África e no Brasil**. Disponível em: <<http://www.omenelick2ato.com/mais/relacoes-sobre-o-uso-das-mascaras-na-africa-e-no-brasil>>. Acesso em: 17 maio 2019.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: bases para a configuração de produtos industriais**. 1.ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

NOVA ENCICLOPÉDIA BARSA. **Máscara**. São Paulo: Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações, 1999.

O MÁSKARA. Direção: Charles Russel. Produção: Bob Engelman. Estados Unidos: *Dark Horse Entertainment*, 1994. 1 dvd (101 min.).

OLIVEIRA, Roberto. **Rostos da Ópera de Pequim**. 2011. Disponível em: <<https://corpoesociedade.blogspot.com/2011/06/rostos-da-opera-de-pequim.html>>. Acesso em: 12 junho 2019.

OLIVEIRA, Roberto. **Máscaras: China, Coréia e Japão**. 2013. Disponível em: <<https://corpoesociedade.blogspot.com/2013/12/mascaras-china-coreia-e-japao.html>>. Acesso em: 12 junho 2019.

PALERMO, Carmencita. **Respirando para dentro da máscara**. Florianópolis: UDESC. 2012.

SAYURI, Juliana. **O que é racismo recreativo. E como ele se manifesta**. Jornal Nexo. 27 de maio de 2019. Disponível em: <[https://www.nexojornal.com.br/expresso/2019/05/27/O-que-%C3%A9-racismo-recreativo.-E-como-ele-se-manifesta?utm\\_medium=Social&utm\\_campaign=Echobox&utm\\_source=Facebook&fbclid=IwAR2mwzJBk1-KJIsWXfvS6m7yCaS6mRsf-EvfDFiJThjBiS9K40y35PCD\\_uU#Echobox=1558988870](https://www.nexojornal.com.br/expresso/2019/05/27/O-que-%C3%A9-racismo-recreativo.-E-como-ele-se-manifesta?utm_medium=Social&utm_campaign=Echobox&utm_source=Facebook&fbclid=IwAR2mwzJBk1-KJIsWXfvS6m7yCaS6mRsf-EvfDFiJThjBiS9K40y35PCD_uU#Echobox=1558988870)>. Acesso em: 20 junho 2019.

SHIMABUKO, Kemi. **Às mães ao fogão, às mulheres sem história**. Outra Coluna. 11 de maio de 2017. Disponível em: <<https://outracoluna.wordpress.com/2017/05/11/as-maes-ao-fogao-as-mulheres-sem-historia/>>. Acesso em: 12 de dezembro de 2019.

SHIMABUKO, Kemi. **Para além da fábula das três raças: uma introdução a percepção racial do amarelo e do japonês no Brasil**. Outra Coluna. 22 de dezembro de 2018. Disponível em: <<https://outracoluna.wordpress.com/2018/12/22/para-alem-da-fabula-das-tres-racas-uma-introducao-a-percepcao-racial-do-amarelo-e-do-japones-no-brasil/>>. Acesso em: 12 de dezembro de 2019.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

## BIBLIOGRAFIA

BELTRAME, Valmor; ANDRADE, Milton (Org.). **Teatro de Máscaras**. Florianópolis: UDESC, 2010.

LEAL, Flávia. **A importância das máscaras africanas na espiritualidade, arte e política**. Disponível em: <<https://grupoaficanidade.wordpress.com/2013/11/22/a-importancia-das-mascaras-africanas-na-espiritualidade-arte-e-politica/>>. Acesso em: 25 abril 2019.

SAKAMOTO, Camila. **Ópera de Pequim: Tradição Chinesa, Patrimônio da Humanidade**. Disponível em: <<https://www.chinalinktrading.com/blog/opera-de-pequim/>>. Acesso em: 20 junho 2019.

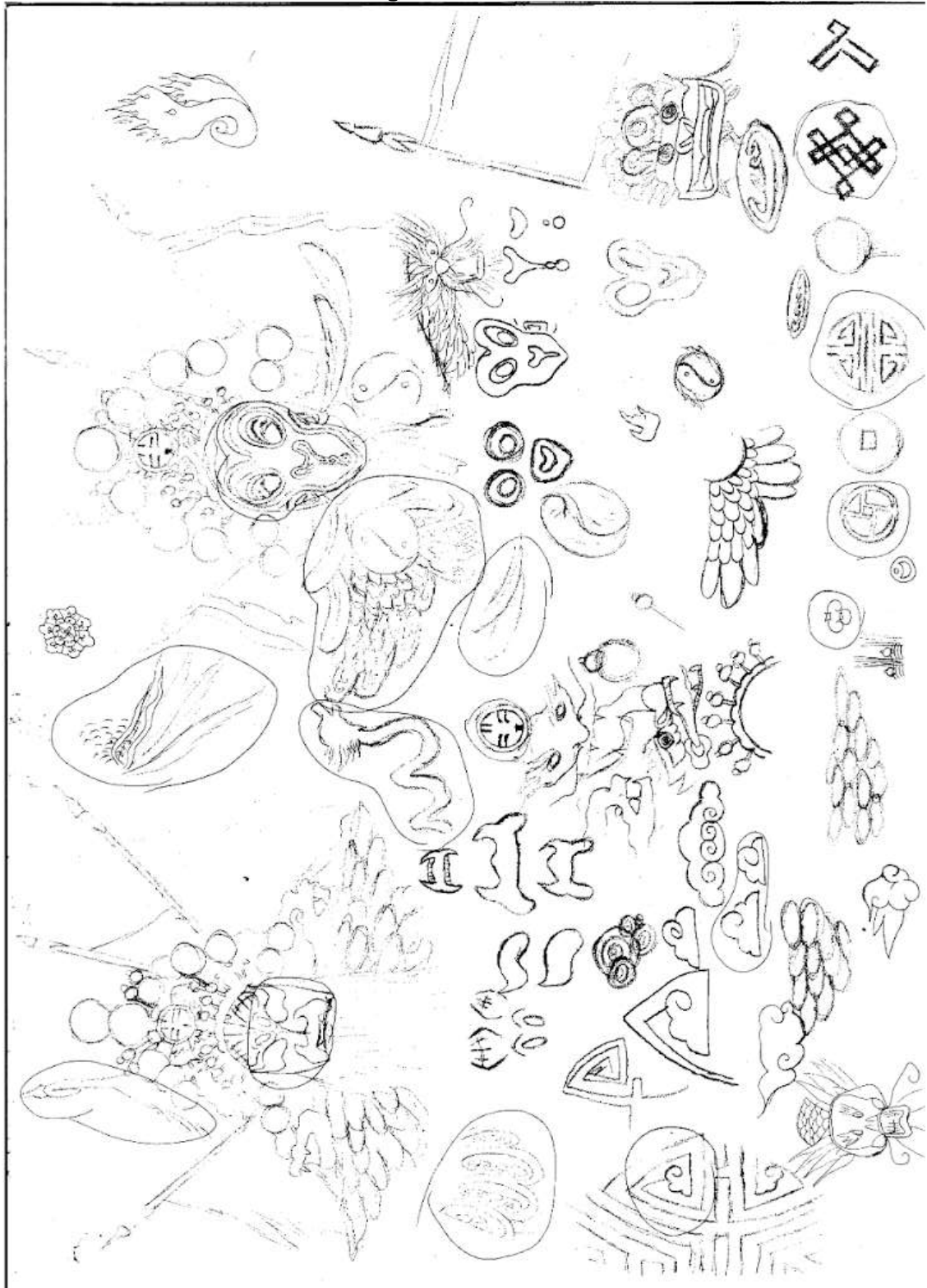
SHIMABUKO, Kemi. **A origem do Perigo Amarelo: Orientalismo, colonialismo e a hegemonia euro-americana**. Outra Coluna. 26 de março de 2017. Disponível em: <<https://outracoluna.wordpress.com/2017/03/26/a-origem-do-perigo-amarelo-orientalismo-colonialismo-e-a-hegemonia-euro-americana/>>. Acesso em: 12 de dezembro de 2019.

TAKAHASHI, Kenji. **10 curiosidades sobre os misteriosos farricocos da Procissão do Fogaréu**. Disponível em: <<http://www.curtamais.com.br/goiania/10-curiosidades-sobre-os-misteriosos-farricocos-da-procissao-do-fogareu>>. Acesso em: 20 junho 2019.

VALENTE, Edson. **Slow Design**. Disponível em: <<https://www.revistaplaneta.com.br/slow-design/>>. Acesso em: 25 abril 2019.

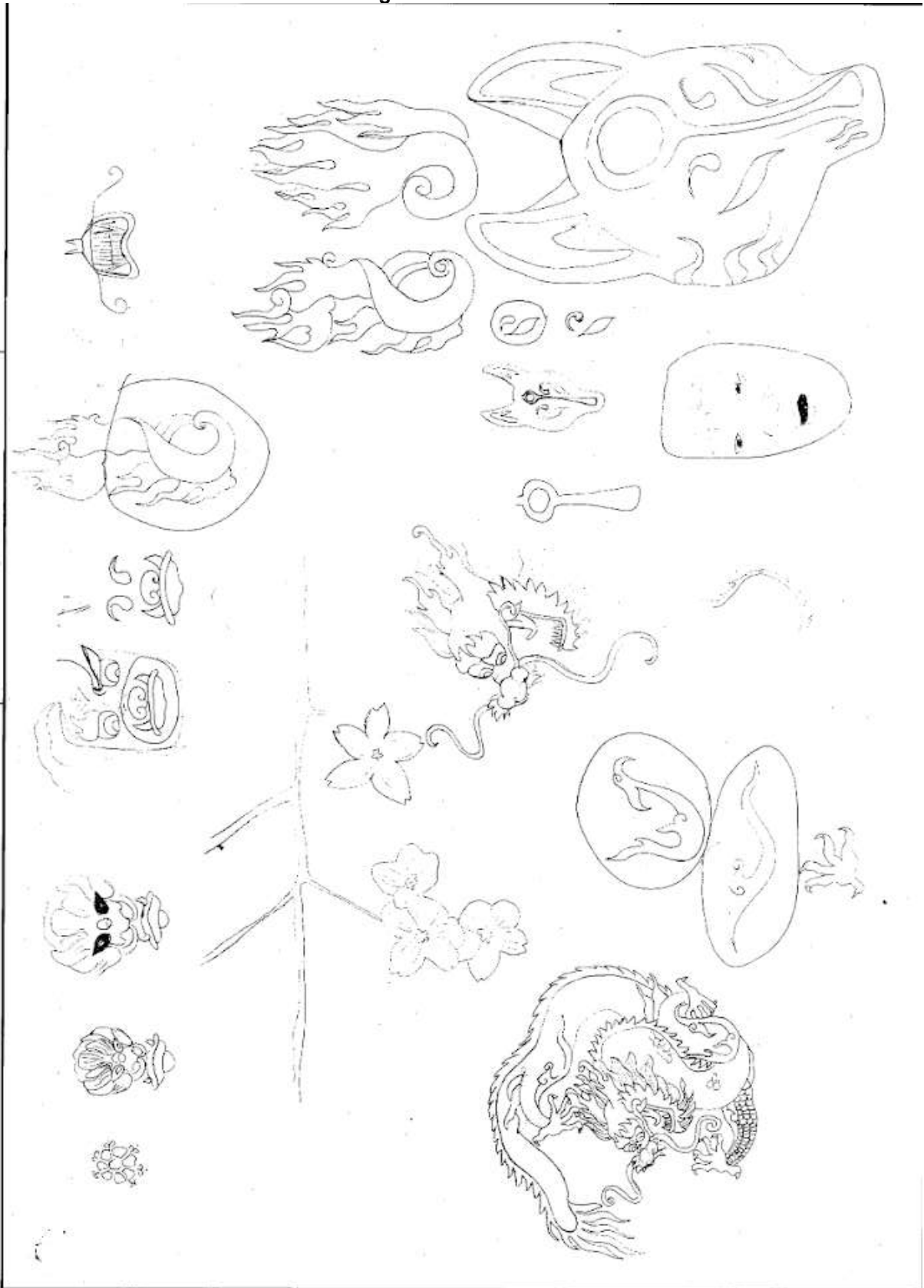
APÊNDICE

Figura 69 - Sketch 01



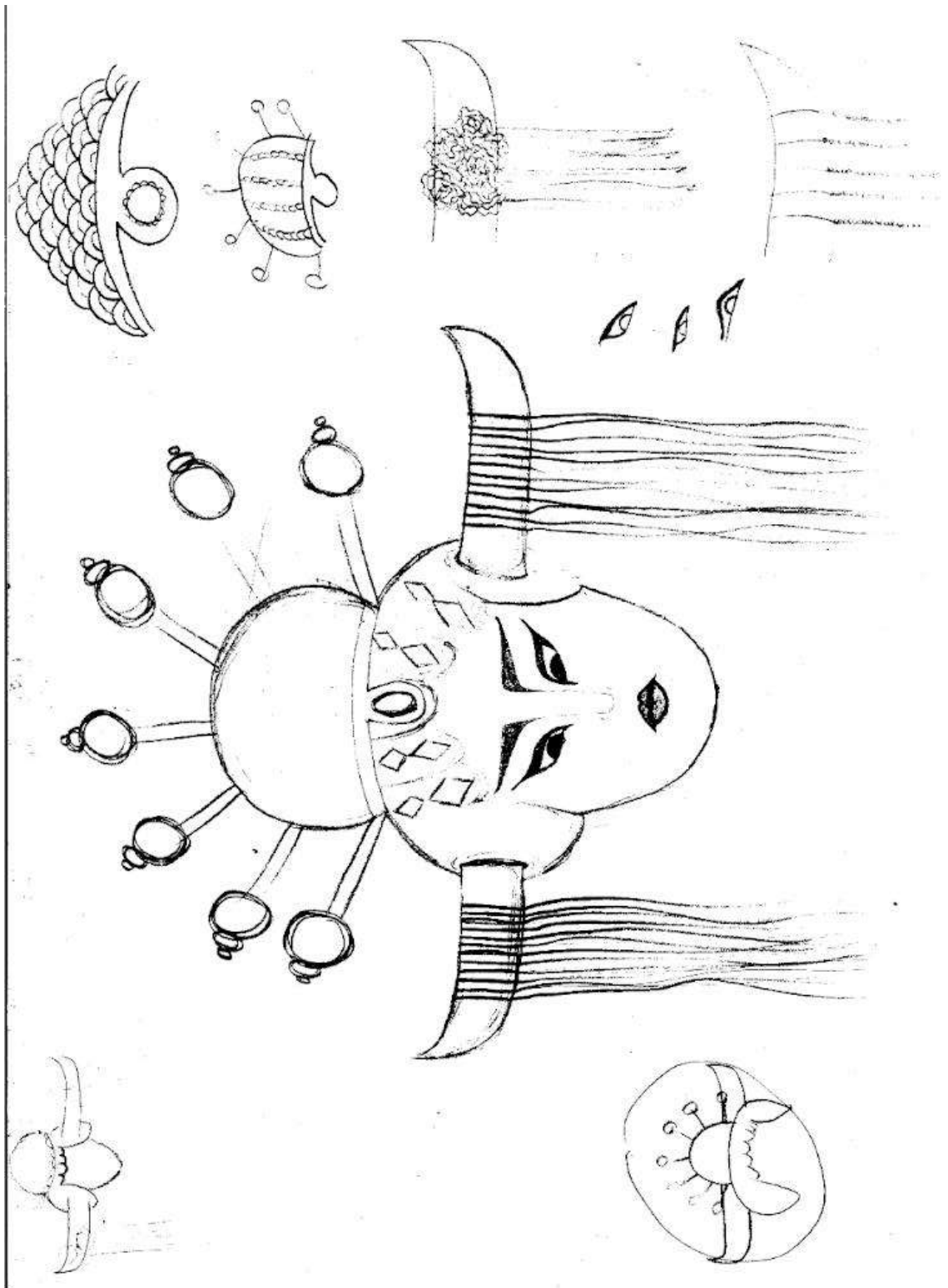
Fonte: A autora, 2019.

Figura 70 - Sketch 02



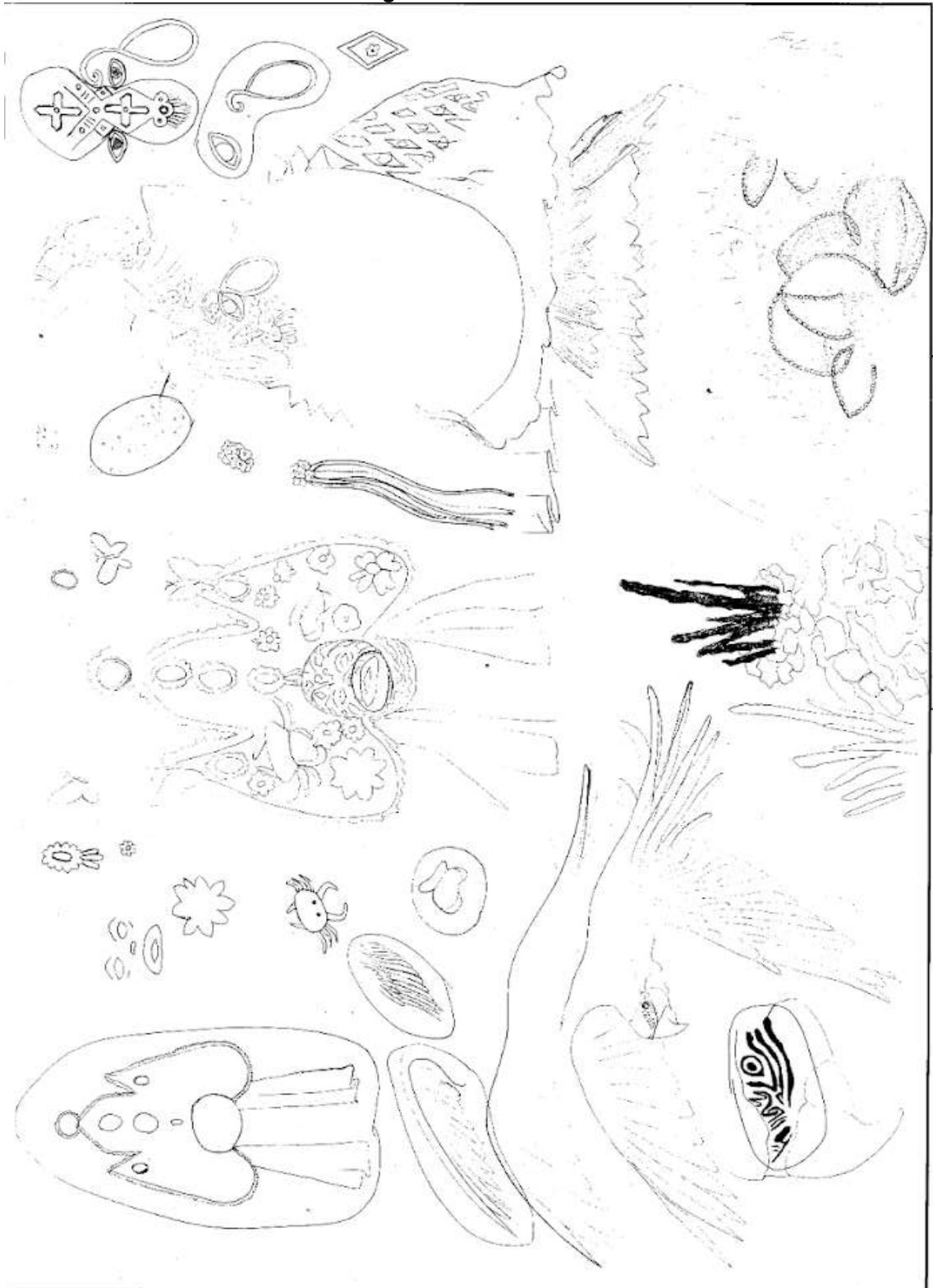
Fonte: A autora, 2019.

Figura 71 - Sketch 03



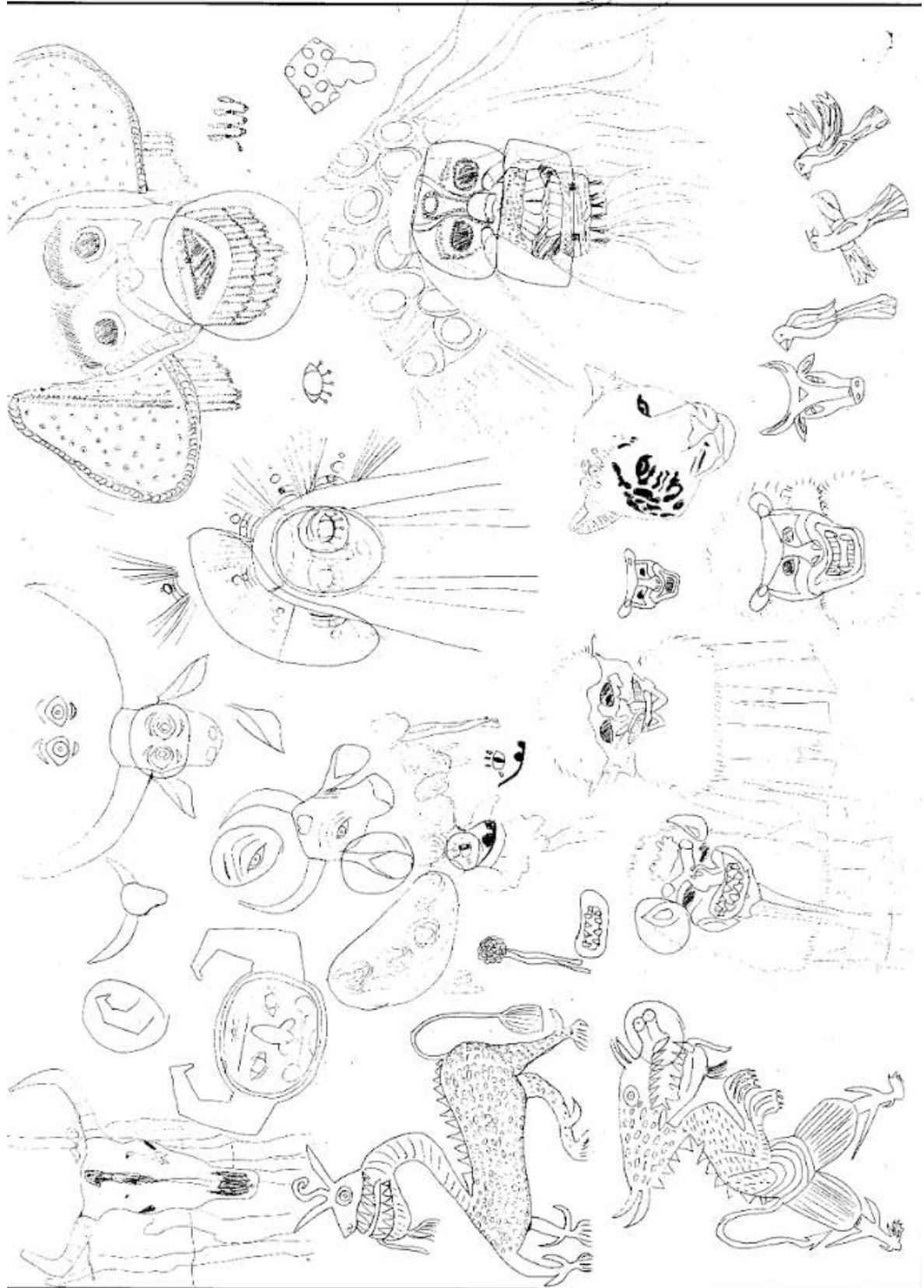
Fonte: A autora, 2019.

Figura 72 - Sketch 04



Fonte: A autora, 2019.

Figura 73 - Sketch 05



Fonte: A autora, 2019.

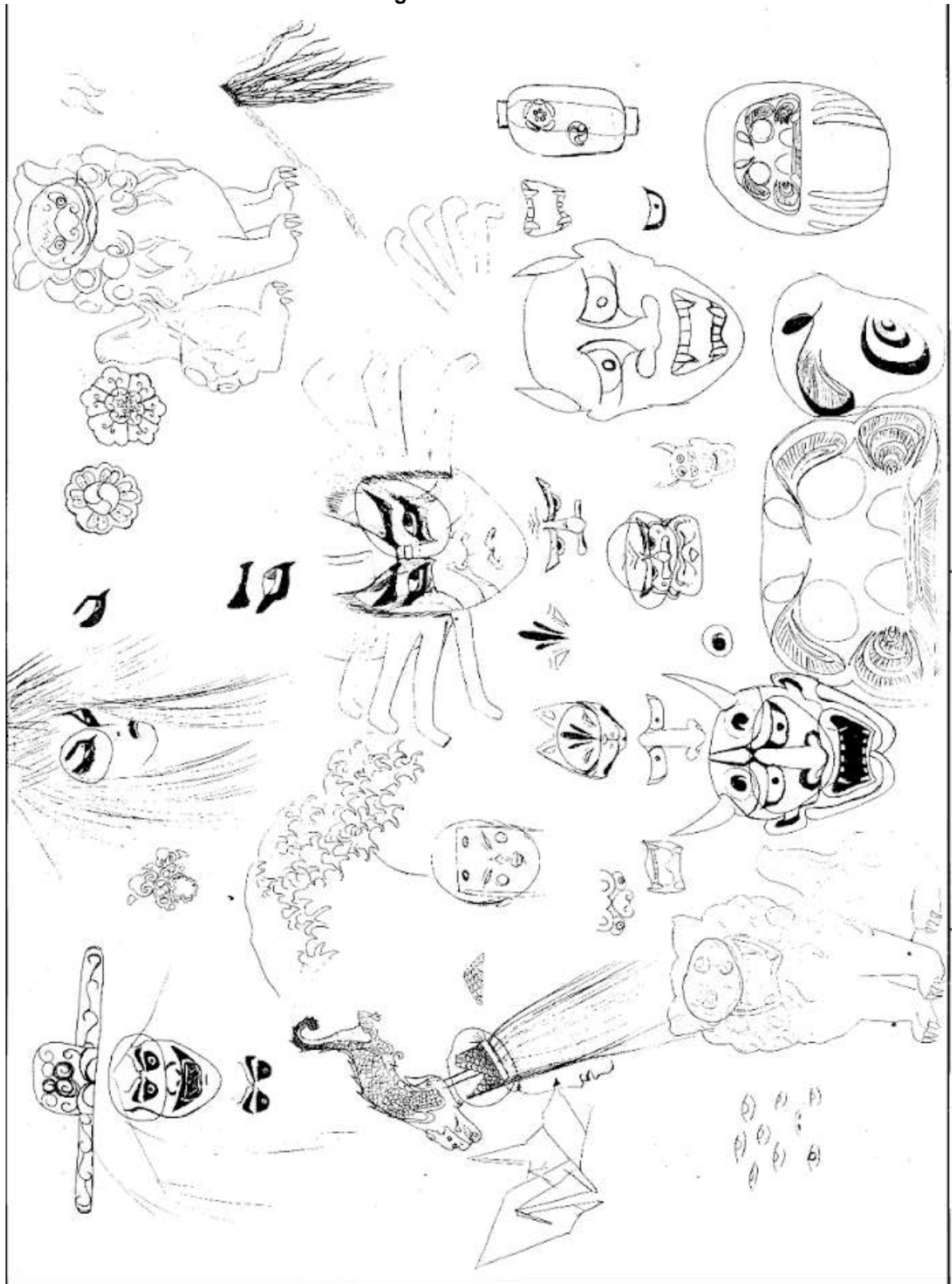


Figura 75 - Sketch 07



Fonte: A autora, 2019.

Figura 76 - Sketch 08



Fonte: A autora, 2019.

**Figura 77** - Mapeamento de relevo alternativa 04.



Fonte: A autora, 2019.

**Figura 78** - Mapeamento de relevo alternativa 08.



Fonte: A autora, 2019.