



WIKI

AS

WASDARAS

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

ERIK CAMARGOS SANTOS

A ERA DAS MÁSCARAS

UBERLÂNDIA

2019

ERIK CAMARGOS SANTOS

A ERA DAS MÁSCARAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia – Campus Santa Mônica – como parte dos requisitos necessários para obtenção da graduação em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

UBERLÂNDIA

2019

ERIK CAMARGOS SANTOS

A ERA DAS MÁSCARAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia – Campus Santa Mônica – como parte dos requisitos necessários para obtenção da graduação em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão.

Uberlândia, 17 de dezembro de 2019.

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão – IARTE, UFU/MG

Prof. Dr. Fabio Fonseca – IARTE, UFU/MG

Profa. Dra. Roberta Maira de Melo – IARTE, UFU/MG

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço imensamente a minha família, minha mãe pela paciência e compreensão, ao meu pai por sempre lutar para me ver feliz, a minha irmã pelos momentos engraçados e o companheirismo e a minha cachorra por sempre me dar amor e alegria. Estou onde estou graças a eles. A minha família em geral, por sempre confiarem e me apoiarem em todos meus passos.

A meu orientador Ronaldo Macedo, por ter aceitado o convite de me orientar sem ao menos me conhecer direito, pelo enorme apoio, paciência e companheirismo me motivando e confiando sempre nos meus projetos.

Agradeço aos professores do curso de Artes que tive a oportunidade de conhecer pelos seus ensinamentos valiosos.

Aos meus grandes amigos que pude fazer dentro do curso, saibam que são muito importantes para mim, por mais que não demonstre. Tenho todos vocês em meu coração. Muito obrigado pelo apoio sempre, somos mais fortes juntos.

A todos os colegas, artistas, técnicos e funcionários que pude conhecer nessa trajetória o meu muito obrigado e respeito sempre.

“[...] a máscara, longe de ocultar, revela; que ela retira a expressão pessoal do rosto, mas manifesta aquilo que na vida quotidiana não se pode ver; que ela serve, enfim, para descobrir um certo sentido do rosto que está para além das aparências [...].”

- José Mattoso

RESUMO

O presente trabalho tem como foco a criação de personagens originais. Eles possuem uma visualidade tribal e carregam em si características de diversas culturas reais, as quais utilizo de inspiração para desenvolver o trabalho. A junção desses personagens da origem a uma série denominada *A era das máscaras*. As figuras carregam consigo um elemento de grande importância, a máscara. Todos os personagens presentes estão mascarados. Cada máscara possui sua característica particular e traz consigo um dom sobrenatural, divino. São imagens criadas por meio da linguagem da aquarela e do nanquim, técnicas delicadas que se opõe a rigidez das máscaras. A proposta principal é a criação desses personagens, eles formam uma espécie de panteão e fazem parte de um mundo imaginativo, fictício, uma mitologia criada por mim. Posterior à criação desses seres mascarados, comecei a escrever uma série de histórias para eles e tenho como objetivo futuro a criação de um livro. Seres humanos e máscaras compartilham de uma mesma origem, assim começa a criação do universo dessas criaturas mascaradas.

Palavras-chave: máscara – personagens – ilustração – culturas.

ABSTRACT

The present work focuses on the creation of original characters. They have a tribal visuality and carry with them characteristics of various real cultures, which I use as inspiration to develop the work. The merging of these characters gives rise into a series called *The Age of Masks*. The figures carry an element of great importance, the mask itself. All characters present are masked. Each mask has its own unique character and brings with it a supernatural, divine gift. These are images created through the language of watercolor and ink, delicate techniques that oppose the rigidity of masks. The main purpose is the creation of these characters, they form a kind of pantheon and are part of an imaginative, fictional world, a mythology created by me. After the creation of these masked beings, I began to write a series of stories for them and I have the future goal of creating a book. Human beings and masks share the same origin, so begins the creation of the universe of these masked creatures.

Keywords: mask - characters - illustration - cultures.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Página da <i>The Göttingen Gutenberg Bible</i> , 1454.....	16
Figura 2	Página da <i>Boners Gemstone</i> impressa por Albrecht Pfister, 1461.....	17
Figura 3	Ilustração de <i>Alice no País das Maravilhas</i> , Mad tea party, edição de 1865.....	18
Figura 4	Página de <i>The Marquis of Carabas Picture Book</i> , 1880.....	19
Figura 5	Coringa III: O companheiro de luz, tinta e lápis sobre papel 27x43cm.....	23
Figura 6	Máscara “ngady anwaash”, em cerâmica, do povo Kuba, República Democrática do Congo.....	29
Figura 7	<i>Les Demoiselles d’Avignon</i> , Pablo Picasso, 1907.....	31
Figura 8	Mulher sentada em cadeira Wassily, de Marcel Breuer (1926), com máscara de Oskar Schlemmer concebida para o <i>Balé triádico</i>	32
Figura 9	Zodiac arrows, de Picolo, arte digital.....	33
Figura 10	Flechas, nanquim, dimensão A4.....	35
Figura 11	Flechas, nanquim e aquarela sobre papel, A4.....	36
Figura 12	Flechas, nanquim e aquarela sobre papel, A4.....	37
Figura 13	Flechas, nanquim e aquarela sobre papel, A4.....	38
Figura 14	Flecha, xilogravura, impressão sobre papel jornal, 24cm x 62cm.....	40
Figura 15	Flecha, xilogravura, impressão sobre papel jornal, 24cm x 62cm.....	40
Figura 16	Flecha, xilogravura, impressão sobre papel jornal, 24cm x 62cm.....	41
Figura 17	Flecha, xilogravura, impressão sobre papel jornal, 24cm x 62cm.....	41
Figura 18	Flecha, xilogravura, impressão sobre papel jornal, 24cm x 62cm.....	42
Figura 19	Flecha, xilogravura, impressão sobre papel jornal, 24cm x 62cm.....	42
Figura 20	Personagem principal do jogo <i>Crash</i> juntamente com sua máscara <i>Aku Aku</i>	44
Figura 21	Exemplo de um dos personagens mascarados de <i>Diablo 3</i>	45
Figura 22	Imagem exemplo da série de ornamentos.....	48
Figura 23	Imagem exemplo da série com as ambientações.....	48
Figura 24	Imagem apresenta dois desenhos que exemplificam o teste das linhas de contorno.....	49

Figura 25	Imagem apresenta três desenhos, os que possuem flechas são teste em relação as estruturas laterais da imagem e a última é a estrutura final.....	50
Figura 26	Exemplos de algumas máscaras da cultura africana.....	51
Figura 27	Exemplo de estamparia africana.....	52
Figura 28	Anaheena Femal Torso With Wings, cerâmica, Woodrow Nash.....	52
Figura 29	Rashida, cerâmica, Woodrow Nash.....	52
Figura 30	Processo de criação, a máscara, a anatomia e a imagem na mesa de luz.....	53
Figura 31	Erasus, aquarela e nanquim sobre papel, A3.....	54
Figura 32	Etrom, aquarela e nanquim sobre papel, A3.....	56
Figura 33	Velkan, aquarela e nanquim sobre papel, A3.....	58
Figura 34	E'lus, aquarela e nanquim sobre papel, A3.....	60
Figura 35	Hedras, aquarela e nanquim sobre papel, A3.....	62
Figura 36	Zili, aquarela e nanquim sobre papel, A3.....	64
Figura 37	Ebam, aquarela e nanquim sobre papel, 42x 65cm.....	66

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
CAPITULO 1 – ILUSTRAÇÃO E APROPRIAÇÃO CULTURAL	15
1.1 – A Ilustração.....	16
1.1.1 – Minha relação com a ilustração.....	22
1.1.2 – Uma relação curiosa com a ilustração.....	23
1.2 – Apropriação cultural.....	25
CAPITULO 2 – O INICIO DE UMA PROPOSTA PARTICULAR	28
2.1 – AS flechas, o conceito inicial.....	33
2.2 – A origem da ideia.....	43
CAPITULO 3 – CONCEITO GERAL DOS PERSONAGENS	47
3.1 – Processo de criação e aspectos visuais dos personagens.....	49
3.1.1 – Erasmus, o abrigo.....	54
3.1.2 – Etrom, o fim.....	56
3.1.3 – Velkan, o espectro cósmico.....	58
3.1.4 – E'los, o ponto de equilíbrio.....	60
3.1.5 – Hedras, a proteção espiritual.....	62
3.1.6 – Zili, o egoísmo.....	64
3.1.7 – Ebam, a artesã.....	66
CONSIDERAÇÕES FINAIS	68
REFERÊNCIAS	69
APÊNDICE A – A ERA DAS MÁSCARAS – HISTÓRIA	72

ANEXO A – FOLDER DE DIVULGAÇÃO DA EXPOSIÇÃO.....	79
ANEXO B – DISPOSIÇÃO DAS IMAGENS NA EXPOSIÇÃO.....	80
ANEXO C – A’LEESA.....	81
ANEXO D – DREA.....	82
ANEXO E – MELEA.....	83
ANEXO F – HERTILIA.....	84
ANEXO G – EZERA.....	85
ANEXO H – SMELIS.....	86
ANEXO I – IGNIA.....	87
ANEXO J – HERIDIA.....	88
ANEXO K – COGNIS.....	89
ANEXO L – BATU.....	90
ANEXO M – MELEA.....	91
ANEXO N – UMORIA.....	92
ANEXO O – CRETUS, ERIMUS E TERITUS.....	93
ANEXO P – LORA.....	94
ANEXO Q – ERYMUS.....	95
ANEXO R – FULGAM.....	96
ANEXO S – AGARAHAD.....	97
ANEXO T – HERIDUS E ILEIA.....	98

INTRODUÇÃO

Desde o início da minha graduação no curso de Artes Visuais, sempre tive interesse e fascínio pelo universo das mitologias, pelas histórias fantasiosas e pela beleza da natureza. Esses conceitos sempre estiveram, e creio que sempre estarão, presentes em meus trabalhos. No projeto de TCC não seria diferente. São novamente essas ideias e universos que me ajudam e me guiam na construção desse trabalho final. *A Era das Máscaras* é um projeto que une todos esses conceitos, o interesse pelas histórias, mitologias e a paixão e admiração pela natureza.

A estrutura do projeto de TCC divide-se em três capítulos onde descrevo sobre algumas ideias que permeiam esse trabalho. Apresento também um pouco sobre minha trajetória dentro do curso e minhas referências. Por fim, apresento o trabalho em si, descrevo os personagens mascarados e um pouco de suas histórias, personalidades e as características por traz deles.

No primeiro capítulo tem-se uma breve história da ilustração, que a princípio não era um conceito que faria parte do trabalho. Posteriormente, no decorrer da construção das práticas, a ideia da criação de uma história foi tomando proporções maiores do que eu esperava. Assim, a palavra ilustração foi se tornando parte importante do projeto, conceito que uniria as imagens dos personagens com a história. Nesse capítulo também trago outro termo, a apropriação cultural, que surgiu quando as imagens já estão quase todas terminadas. Esse termo se refere as diversas culturas, principalmente a africana, que uso como inspiração para a construção das imagens. Ao longo do texto apresento breves comentários sobre a apropriação de uma cultura exterior a minha.

No capítulo dois pontuo o início da minha proposta: coloco algumas referências que influenciaram à criação das máscaras, seu uso em algumas culturas e também a presença dela na história da arte. Nesse capítulo também apresento o objeto flecha. Item de grande importância e significado em relação a minha expressão artística e na minha vida em geral.

No capítulo três as máscaras são apresentadas. Descrevo meu processo de criação e mostro ideias presente no trabalho. Mostro também a descrição das características particulares e as referências que permeiam a criação dos personagens. Uma breve parte da história é contada no decorrer das descrições das imagens e com isso, parte da personalidade dos personagens é mostrada e um pouco desse universo mascarado vai sendo apresentado.

Não sei ao certo nem como e nem quando as máscaras se tornaram um elemento tão significativo para mim. Apenas sei que as máscaras, por mais reais e palpáveis que sejam, carregam consigo uma essência mágica e mística, características essas que vão de encontro aos meus interesses criativos e dão origem *A Era das Máscaras*.

CAPÍTULO 1 – ILUSTRAÇÃO E APROPRIAÇÃO CULTURAL

À medida que as práticas vão sendo feitas, muitas vezes, não paramos para pensar em conceitos que as rondam, as vezes só conseguimos perceber e compreender nosso próprio trabalho depois que olhamos ele por completo. Com isso em mente, observando e analisando minhas produções, acabo me deparando com dois conceitos: ilustração e apropriação cultural. Termos esses que só fui perceber depois que os trabalhos práticos já estavam finalizados.

A ilustração é um conceito que no decorrer das minhas orientações foi ganhando cada vez mais força dentro do trabalho, pois no início, a ideia era apenas produzir a série *A era das máscaras*, sem nenhuma produção literária. Com isso, a medida em que fui me convencendo a escrever uma história para as imagens, essas, passaram a ter outro significado, se tornando também ilustrações. Na verdade, procurei que essas minhas produções práticas permeassem esses dois significados. Sejam como imagens que apresentam por si separadas de um texto, como foram apresentadas na exposição realizada no Laboratório Galeria, mas também se tornam ilustrações, que acompanham uma história. Assim, quando estão separadas do texto elas funcionam como imagem, independente, e quando estão juntas ao texto elas o complementam e fazem o papel de ilustração, ajudando a “materializar” as ideias da história.

O conceito de apropriação cultural está presente no sentido de me aproximar de uma cultura que está distante a mim, que não faz parte da minha realidade. Muitos veem esse termo como algo negativo e até mesmo pejorativo de uso indevido. Eu vejo, em certos casos, como uma forma de valorização de uma cultura que não faz parte da sua, é uma forma de dar visibilidade a outras realidades, se aprofundar nelas e conhecer outras culturas e conseqüentemente aprender a respeitá-las e admirá-las.

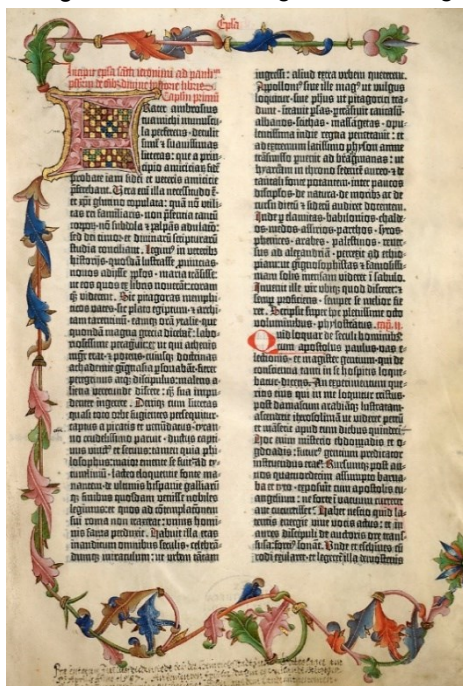
Esses conceitos, ilustração e apropriação cultural, passaram a fazer parte do trabalho, como disse, depois que parte das ilustrações já estavam prontas. Assim, fui me aprofundando neles e incorporando-os cada vez mais na minha pesquisa. São conceitos complexos, mas não quero ir a fundo neles, tenho em mente que são questões importantes para a pesquisa, porém não são

pontos de foco do trabalho. Os próximos tópicos serão apenas visões gerais sobre esses dois conceitos.

1.1 - A Ilustração

Em um breve recorte sobre a história da ilustração, podemos notar que a relação entre texto e imagem tem seu início com as iluminuras. Essas, existem desde o século VI d. C. Foram muito populares entre os séculos XII e XV, final da idade média. As iluminuras eram feitas à mão. Compunham as páginas de manuscritos religiosos e muitas vezes se relacionavam, ou não, com os textos escritos.

Figura 1 - Pagina da *The Göttingen Gutenberg Bible*, 1454.



Fonte: gutenbergdigital.de, páginas da bíblia de Gutenberg digitalizadas. Acesso em outubro de 2019.

Após séculos de reproduções manuais, por volta de 1450 Gutenberg cria a prensa de tipos móveis, com isso, livros que antes levavam anos para serem feitos passam a ter sua produção de forma mais acelerada. Em 1460, Albrecht Pfister um matemático alemão, adiciona em suas impressões de livros xilografuras (Figura 2) . As ilustrações começam a tomar um novo espaço dentro dos livros e uma nova utilidade junto com o texto.

Figura 2 - Pagina da *Boners Gemstone* impressa por Albrecht Pfister, 1461.



Fonte: patente-franken.de. Acesso em outubro de 2019.

Com a expansão da imprensa no fim do século XV e começo do XVI se torna mais fácil produzir múltiplas cópias de livros, dessa forma, se tornam mais populares e mais acessíveis. Em 1657, Jan Amos Komenský¹, publica *Orbis Sensualium Pictus*, que se tornou o primeiro livro voltado para o público infantil, as ilustrações desse livro possuem um objetivo puramente didático. Em contraste a esse uso didático, John Tenniel² da vida aos personagens de *Alice no País das Maravilhas* (1865) e sua continuação *Alice Através do Espelho* (1871) de Lewis Carroll.

¹ Jan Amos Komenský foi um bispo protestante da Igreja Morávia, educador, cientista e escritor checo. Como pedagogo, é considerado o fundador da didática moderna.

² John Tenniel foi um ilustrador inglês, famoso pelas ilustrações de *Alice no País das Maravilhas*.

Figura 3 - Ilustração de *Alice no País das Maravilhas*, Mad tea party, edição de 1865.



Fonte: medium.com/alice-s-adventures-in-wonderland. Acesso em outubro de 2019.

As ilustrações que antes eram usadas de forma didática ou se resumiam ao uso decorativo, em Tenniel, elas possuem uma característica imaginativa, subjetiva de interpretação, pois as imagens dão vida a um mundo que antes existia apenas em escrita.

As ilustrações de Walter Crane³ em *The Marquis of Carabas*⁴ *Picture Book* de 1880, tomam quase que completamente as páginas do livro, isso gera outra relação do leitor com a história, quem lê é, obrigatoriamente, imerso nessa história e nesse universo ilustrado.

³ Walter Crane foi um ilustrador e pintor inglês. Exerceu grande influência sobre o design gráfico e ilustração. Crane também é conhecido pelas suas ilustrações para livros infantis

⁴ *The Marquis of Carabas*, livro infantil conhecido por conter a história do gato de botas.

Figura 4 - Página de *The Marquis of Carabas Picture Book*, 1880.



Fonte: lounge.obviousmag.org/solidos_de_revolucao/2013/10/as-ilustracoes-fantasticas-de-walter-crane.html. Acesso em outubro de 2019.

Deixando a parte histórica um pouco de lado, quando se fala de ilustração, normalmente pensamos em uma imagem ou desenho acompanhado de um texto ou uma história, muitas vezes relacionamos ao universo infantil nos livros de história e contos. Essa associação ao universo infantil comumente se dá pelo fato de que historicamente, ilustração e histórias infantis terem andado lado a lado. No entanto o termo ilustração não se reduz a um mero acompanhante do texto, ele possui diversos sentidos.

Definição da palavra ilustração por Michaelis⁵:

“Ilustração sf (do latim *illustratione*)

1 Ato ou efeito de ilustrar. 2 Esclarecimento, explicação. 3 Breve narrativa, verdadeira ou imaginária, com que realça e enfatiza algum ensinamento. 4 Conjunto pessoal de conhecimentos históricos, científicos, artísticos e etc. 5 Publicação periódica com estampas. 6 Desenho, gravura ou imagem que acompanha o texto de livro, jornal, revista etc., ilustrando-o. I. divina: inspiração.”

⁵ Michaelis é uma marca de dicionários de língua portuguesa e estrangeira publicado no Brasil pela editora Melhoramentos.

Definição por Aurélio Buarque de Holanda⁶:

“ilustração sf (do latim *illustratione*)

1 Ato ou efeito de ilustrar. 2 Conjunto de conhecimentos; saber; homem de notável ilustração. 3 Imagem ou figura de qualquer natureza com que se orna ou elucida o texto de livros, folhetos e periódicos. 4 Filos. V. Filosofia das luzes.”

A força de um livro está diretamente voltada para seu texto, mas quando há ilustrações elas podem potencializar a mensagem transmitida pelas palavras. Elemento importante na composição de um livro, a ilustração não só enfeita, narra ou traduz um texto, mas dialoga com ele. Podemos dizer que ilustração e texto são parceiras, pois juntas proporcionam uma experiência única de leitura. Um texto não vale mais que uma imagem e vice e versa, um completa o outro e proporciona experiências diferentes.

Em um livro infantil de contos, por exemplo, o texto pode nos apresentar a ideia de como é o universo fantástico dessas histórias e a ilustração pode nos potencializar a um mergulho rico e diverso nelas, através das imagens podemos ver as ideias escritas tomando formas, se materializando.

Além disso, o papel da ilustração não é apenas transpor ideias de um texto, as imagens, também, dão diversas aberturas para a imaginação e interpretação das ideias do texto. O papel do ilustrador não é apenas dizer por meio do desenho o que está escrito e sim convidar o leitor para as possibilidades que existem nas duas linguagens. Uma coisa é certa, o ilustrador sempre vai interferir no significado do texto, pois as palavras também são interpretadas de diversas formas, assim, em um simples trecho de uma história, por exemplo, o autor imagina a cena de uma forma, o ilustrador interpreta tal cena de uma outra maneira e quem lê cria a sua própria cena. As palavras são lidas de várias formas, e a ilustração pode influenciar nessa leitura, de maneira positiva,

⁶ Aurélio Buarque de Holanda Ferreira foi um lexicógrafo, filólogo, professor, tradutor, ensaísta e crítico literário brasileiro. Foi o autor do Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa.

esclarecendo ou ampliando as possibilidades do texto, ou de maneira negativa, limitando a imaginação de quem lê, se baseando apenas na visão do ilustrador.

Ricardo Azevedo, em seu artigo *Pensamentos em ilustrações de livros*⁷, diz:

Uma linguagem visual que dialoga com a verbal. Nessa perspectiva, o ilustrador passa a ser, antes de tudo, um leitor. E tanto melhor será a ilustração quanto mais puder conter a interpretação de quem a realiza, mas é necessário que também possibilite ao leitor buscar as suas interpretações. Há um espaço para a interação, que se dá em três níveis: ilustrador, texto e leitor. (1993, p.4.)

Eu, antes de ilustrador sou também leitor. Os livros de ilustrações, principalmente infantis, sempre estiveram presentes na minha vida. Me lembro que era fissurado nos livros clássicos da *Disney*, *Branca de Neve e os sete anões*, *Bela Adormecida*, *Cinderela*, por exemplo, por conta das ilustrações, não me interessava muito pelas histórias em si, as figuras prendiam minha atenção. Com o tempo fui crescendo e me interessando cada vez mais por esse mundo da literatura. Um dos livros que mais gosto desde minha infância, que se potencializou o interesse na minha adolescência e na minha vida adulta, são os livros e os filmes de *Harry Potter*, apesar das ilustrações desse universo não serem tão comuns, os filmes podem ser considerados como "ilustrações" dos livros, pois neles estão presentes as ideias do universo criado por *J.K. Rowling*⁸. Todos esses exemplos fazem me interessar cada vez mais por esse mundo das ilustrações, e da literatura, e de alguma forma me inspiram em meus desenhos, projetos e na minha vida.

Nesse mundo da ilustração, esse equilíbrio entre as interpretações de um ilustrador ao fazer uma imagem e dar margem as interpretações de quem às observa e lê o texto é essencial em um ilustrador. Elucidar as ideias do texto ajuda quem está lendo, mas dar possibilidades para as interpretações individuais

⁷ Disponível em < <http://www.ricardoazevedo.com.br/artigos/>>. Acesso em setembro de 2019.

⁸ J. K. Rowling, é uma escritora, roteirista e produtora cinematográfica britânica, notória por escrever a série de livros Harry Potter.

é de extrema importância, isso enriquece ainda mais as experiências dos leitores.

Tanto para quem lê, quanto para quem observa o que se espera de uma ilustração são imagens inesperadas e enriquecedoras que, somadas ao texto, possibilitam ampliar olhares e expandir ao máximo os significados do livro como um todo.

1.1.1 - Minha relação com a ilustração

Dentro da proposta do meu trabalho, a relação entre texto e imagem aconteceu de forma diferente. Comumente, o ilustrador cria uma ilustração após ter contato com o livro. Ele lê a história e posteriormente dá a ela, através de uma imagem, sua interpretação. Tendo isso em mente, meu processo, no início, se deu de maneira inversa.

No começo, as imagens que eu produzi não possuíam relação nenhum com texto, eram feitas com o intuito de dar vida ao personagem, apenas representa-lo através do desenho. Com o passar do tempo, as escritas começaram a surgir como forma de inserir esse personagem em um mundo, dar vida e personalidade a ele. Não mais só em desenho. Eu sentia uma necessidade de situar o desenho em algum lugar. Eles pareciam muito soltos e sem um propósito aparente.

No início desse projeto, primeiro era pensado a construção do desenho e, somente depois, os textos iam surgindo a partir dele. Após essa minha "aceitação" da ideia de escrever uma história, essa minha relação de criação da imagem se deu de forma diferente. O texto, em algumas situações, passou a ser criado antes, e com isso minha forma de desenhar mudou. Agora, as minhas histórias também me guiam nessa construção da imagem. Mas, nem sempre esse processo é linear. A criação da imagem, muitas vezes, vem antes que a escrita.

Tanto texto quanto imagem possuem grande peso nesse meu processo de criação de um universo imaginativo. A escrita como forma de expor esse

mundo que está em processo de criação. E as ilustrações, que tornam esse mundo imaginário mais próximo de quem às observa.

1.1.2 - Uma relação curiosa com a ilustração

Possuo grande afinidade com uma artista ilustradora Wylie Beckert que também cria histórias para seus desenhos. Ela possui uma relação diferente com a ilustração. A artista ilustra cartas de baralho criando versões diferentes de personagens já existentes nelas como, o rei, a rainha, o valete e o coringa, transformando-os em membros de uma história.

Ela divide o baralho em reinos, sendo cada naipes representando um reino diferente. Os personagens possuem uma espécie de falas. Eles nos contam um pouco sobre esses reinos e isso nos permite descobrir a personalidade de cada carta. A seguir apresento a imagem de uma das cartas acompanhada de seu correspondente texto.

Figura 5 – Coringa III: O companheiro de luz, tinta e lápis sobre papel 27x43cm.



Fonte: wyliebeckert.com, site da própria artista. Acesso em abril de 2019.

Coringa III: O companheiro de luz

Um guia de origens desconhecidas.

“Embora minhas visões tenham me levado para longe do meu fogo, tenho ficado em grande parte indiferente ao anseio pelo que deixei para trás, ou pelo medo do que possa vir pela frente.

Eu admitirei prontamente que essa quietude não faz parte da minha natureza; mas cada vez que uma visão me desviava de um caminho desconhecido, encontrava confiança na presença perpétua daquele a quem considero meu companheiro.

Embora tenhamos viajado juntos há muito tempo, tenho sido estranhamente incapaz de perceber seu rosto ou sua forma - pois ele parece sempre se aproximar do horizonte, assim como meus olhos são ofuscados pela luz do sol, ou aparecem ao meu lado no exato momento em que Eu me vejo paralisado por uma grande maravilha. Esses encontros felizes me deixaram com uma vaga impressão de esplendor - um comportamento nobre, um comportamento tranquilo e uma mão no meu ombro tão familiar quanto a de qualquer amigo.

Embora confuso com seus mistérios, ainda assim me deleito com a companhia de um companheiro de viagem; na companhia dele, minhas andanças não foram as peregrinações dos perdidos, mas uma peregrinação cuja direção é tão clara quanto uma linha traçada na areia diante de mim. Seus passos ao lado dos meus são um conforto enquanto viajo por essas terras estranhas ...” (Beckert, Wylie, 2018)⁹.

Esses pensamentos e o contexto da história em geral não interferem na jogabilidade das cartas, elas ainda constituem um baralho comum.

A relação que podemos criar com as suas imagens de Wylie é interessante. Essas cartas não são ilustrações, elas são "peças" de um jogo. Porém, quando somos apresentados a história, essas mesmas cartas se tornam ilustrações. Elas passam a fazer parte, além de constituírem um baralho, do universo imaginário que ela cria.

Consigo fazer um paralelo com o início do meu trajeto na construção do projeto de TCC. Meus trabalhos, eram apenas desenhos. Posteriormente, esses mesmo simples desenhos começam a possuir outro significado. No momento em que começo a escrever a história, minhas imagens se tornam, também, ilustrações. Igualmente as cartas que, com a história, passaram a ser ilustrações.

⁹ Texto e imagem disponíveis em < <https://www.wyliebeckert.com/?show=reignofsin>>. Acesso em abril de 2019.

Minhas simples imagens, com a criação da minha história se tornaram ilustrações.

1.2 - Apropriação cultural

A expressão popular "esse mundo é pequeno mesmo" nunca esteve tão correta como nos dias de hoje. Graças a internet e a globalização temos acesso a uma infinidade de culturas de países e povos que antes só conhecíamos por livros de história ou pela televisão. Toda essa evolução e avanço nos meios de comunicação nos aproxima de realidades antes muito distantes da nossa e cada vez mais somos "contagiados" por culturas externas a nossa.

A existência de várias culturas nos permite ver e experimentar o mundo de diversas formas, inúmeras comidas e temperos, vestimentas, diferentes pensamentos e crenças religiosas e é claro diferentes expressões artísticas. Com todo esse encurtamento distancia-se e torna-se cada vez mais fácil o nosso conhecimento e acesso a diversas culturas, com isso apropriamos elementos de outros povos, muitas vezes sem saber o que estamos incorporando, sem saber que aquele elemento não pertence a nossa cultura, desconhecendo de que lugar tal elemento pertence.

Buscando uma definição para a expressão "apropriação cultural" encontro, entre vários outros teóricos, Lisandra Barbosa¹⁰, que diz:

O termo, conceitualizado pela antropologia, procura definir o ato de se utilizar ou adotar hábitos, objetos ou comportamentos específicos de uma cultura, por pessoas e/ou grupos culturais diferentes. (PINHEIRO, L.B.M, 2015).

Nós adotamos elementos de outra cultura o tempo todo, fazemos isso de modo natural até mesmo sem saber por exemplo quando ouvimos músicas em outras línguas, assistimos filmes séries e outros países ou até mesmo o ato de fazer comida "mexicana" sem estar no México. O problema e o caráter

¹⁰ Doutora em História, com área de concentração em História do Tempo Presente - pela Universidade do Estado de Santa Catarina/UDESC (2018).

negativo vem quando os elementos apropriados passam a ter seus valores distorcidos ou quando não são valorizados em sua cultura de origem. Um exemplo comum seria o uso de símbolos religiosos de outras culturas como meros objetos de decoração sem ao menos saber sua história e simbologia, esvaziando completamente seu real significado.

Uma das preocupações com meu trabalho foi entender se de fato me apropriado de alguma cultura específica e tentar localizar de onde eu incorporei essa visualidade que existe nos personagens. As máscaras possuem inúmeros significados em diversas culturas e no meio dessa vastidão de referências não me apropriado apenas de uma, mas sim de várias. Essa expressão "apropriar" muitas vezes traz uma conotação negativa a qual não quero que possua relação com meu trabalho. De acordo com a definição do dicionário de Aurélio Buarque de Holanda Ferreira, "apropriar" tem como sentido tomar como seu, adaptar, apoderar-se. Vejo que minha proposta se relaciona mais com o sentido de adaptação, e não tanto com apropriação em si. Adaptação de formas, cores, texturas já existentes em outras culturas para as minhas produções, na busca de transpor essa visualidade para meus personagens. Tendo isso em mente, busco fazer referências a essas culturas da forma mais respeitosa possível, gosto e valorizo muito essa visualidade, os seus símbolos e a sua misticidade.

Em paralelo a isso, tenho também uma grande influência da visualidade presente no universo dos jogos eletrônicos. Alguns deles compuseram uma parte importante das minhas referências como falo no capítulo dois. Assim, tanto os jogos quanto a cultura de diversos povos me influenciam e possuem características visuais e simbólicas que me interessam.

Sobre a questão de haver apropriação de fato ou não, chego a uma pequena conclusão com a ajuda de um trecho da pesquisa *A máscaras, seu sentido e uso no treinamento do ator*¹¹ de Sandra Dani¹², que diz:

A máscara guarda em si aspectos de espaço e de tempo através de sua estrutura formal, podendo o seu simbolismo ser entendido de várias maneiras, dependendo sempre da cultura e da sociedade a que ela server. A maneira como o homem captar a sua forma e compreender o seu significado, determinará o seu uso. (DANI, Sandra, 1990, p.83.)

Também destaco esse trecho de Nina Vidrovitch¹³ que dá ênfase a característica mística da máscara:

Eficiência e diversidade de funções são as características desse objeto. Máscaras mediadoras usadas em cerimônias de cura, máscaras hierárquicas e máscaras teatrais, são objetos enigmáticos, são ao mesmo tempo instrumentos (úteis) e objetos de arte (inúteis)... Ao contrário da maioria dos instrumentos, a máscara não é identificada por sua função. [...] Quando a máscara não é mais percebida como uma ameaça, mas sim como um objeto de atração, ela surge como um elemento de magia. Ela é antes de tudo uma coisa mágica. (VIDROVITCH, Nina, 1975, p.20.)

Assim me aproprio diretamente do objeto máscara e dou a ela o meu significado, utilizando como referência as visualidades de diversas outras culturas, desse modo busco transmitir essa magia que existe na essência desse objeto.

¹¹ Disponível em < <https://www.seer.ufrgs.br/PortoArte/article/viewFile/27326/15836>>. Acesso em setembro de 2019.

¹² Bacharel em Psicologia pela PUC em 1970. Bacharel em Interpretação Teatral pela UFRGS em 1973. Bacharel em Direção Teatral pela UFRGS em 1980. Mestre em Interpretação Teatral pela State University of New York em 1983.

¹³ Nina Vidrovitch é pintora, figurinista, escritora e cria máscaras para teatro.

CAPÍTULO 2 – O INÍCIO DE UMA PROPOSTA PARTICULAR

Por mais original que uma proposta artística possa ser sabemos que não é bem assim que funciona. Criar um trabalho original, livre de referências é um ato quase impossível, ainda mais nos tempos de hoje em que vivemos cercados por imagens o tempo todo. Temos acesso muito fácil a elas e somos influenciados constantemente, mesmo que inconscientemente. Na rua, por exemplo, estamos simplesmente caminhando e nos deparamos com ônibus e nele uma propaganda, nas telas dos celulares, nas redes sociais somos bombardeados com imagens, o mundo nos é apresentado através das imagens.

Tendo isso em mente, procuro construir meu caminho artístico através da junção de vários conceitos e de vários universos diferentes. Aproprio-me de símbolos e objetos de diversos lugares, como por exemplo, a cultura de algumas tribos africanas e indígenas. Assim ao mesmo tempo que essas junções se dão, a minha parte de criação também se une a essas referências e, aos poucos, surge meu mundo imaginário e nascem meus personagens e histórias.

Esse capítulo denominado “proposta particular” tem esse nome pelo fato de minha ideia não ter uma visualidade ou um conceito totalmente original e inovador, é uma visão particular que de certo modo “remodela” o já existente. Essa busca de representar um objeto que já existe de outras formas não é algo novo, podemos observar esse desejo em diversos movimentos artísticos da história da arte, um deles é o cubismo, segundo Argan¹⁴ (2010, p.528.) “[...] o cubismo pôs as bases de uma nova figuração, que não descende e depende da experiência histórica, mas se reflete nela e a clarifica [...]”. Georges Braque¹⁵, um dos pintores que estruturam o cubismo, traz uma nova forma de ver e representar o mundo, e com isso novos olhares para objetos e lugares já existentes.

¹⁴ Giulio Carlo Argan foi um historiador e teórico italiano de arte conhecido no meio acadêmico com seus estudos sobre arte medieval e renascentista.

¹⁵ Georges Braques foi um pintor e escultor francês, um dos artistas precursores do cubismo.

De certo modo, todo artista busca uma nova visão de mundo, novas maneiras de representação do real e do imaginário. Mesmo que não inove de fato a expressão artística, o trabalho em si, sempre terá uma experiência particular tanto pra quem faz quanto pra quem consome.

Um exemplo simples de um símbolo recorrente em meus trabalhos são as máscaras, objeto já conhecido por diversas culturas (Figura 6) e representado de diversas formas diferentes no contexto das artes (Figura 7) e (Figura 8).

Figura 6 - Máscara “ngady anwaash”, em cerâmica, do povo Kuba, República Democrática do Congo.



Fonte: ensinarhistoriajoelza.com.br. Acesso em agosto de 2019.

Composta por diversos elementos (cerâmica, madeira, penas, pedras, couro, chifres, ossos, papel, tecido, palha, etc) as máscaras representaram ao longo da existencia humana divindades, seres místicos e os antepassados. Historicamente a máscara se origina em rituais religiosos, são relacionadas a elementos espirituais, divinos. Atualmente, ainda são encontradas e utilizadas por tribos com contato restrito com outras sociedades.

Em todas as culturas primitivas a máscara tem sua origem em rituais religiosos. Atrás de sua aparência exterior, de sua semelhança com deuses, elas representam as crenças, as expectativas e as motivações do grupo social que lhes dá origem. Por outro lado, todo ritual, seja ele moderno ou antigo, brota da necessidade de criação dramática. (DANI, Sandra, 1990, p.83.)

A maior parte das máscaras africanas são feitas com material de origem vegetal, ornadas por diferentes cores representando figuras humanas e animais, em diferentes estilos, vão do mais simples realismo ao ilusório, fantástico e exagerado. Ornamentadas com diversos materiais, as máscaras buscariam a associação do usuário com alguma força maior, um espírito, um ser incontestável e sublime, algo sobrenatural. Acreditava-se então, que ao usar as máscaras em rituais e cultos, o usuário receberia dons especiais, mergulharia em visões, visitaria espíritos antigos.

Na China, eram usadas as máscaras na última noite do ano, acreditavam que assim espantariam os demônios que saíam em busca de vítimas. No Egito e na Grécia antiga, eram colocadas nos rostos dos falecidos, era uma crença na passagem para vida eterna, elas tinham a função de “segurar” o espírito no corpo, seu eterno leito de descanso. Em Veneza inventou-se a meia-máscara, feita de veludo e cetim mundialmente famosa. Nos Estados Unidos, povos indígenas praticavam cerimônias usando máscaras que representavam animais e imitavam seus gritos. Creio que independente da cultura, o ser humano sempre usou da máscara na busca de entender ou explicar algo por ele ainda incompreendido.

Entrando na área das artes, também na Grécia antiga, surgiu o uso das máscaras no teatro, nesse contexto as máscaras possuem um papel diferente.

As máscaras gêmeas da tragédia e da comédia que são símbolos do teatro pertencem à Grécia antiga. Mais especificamente, elas foram concebidas como representações de Dionisios, deus do vinho e pai do drama. [...] O caráter dramático da máscara é inerente à sua própria natureza, tanto que ela é concebida como um instrumento de comunicação, funcional em vez de decorativa. A máscara é criada para ser vista em ação. (DANI, Sandra, 1990, p.83.)

As máscaras também tinham características e funções de exagerar as expressões dos atores, assim ampliavam a natureza de cada personagem. Eram projetadas também para ampliar a presença do ator no palco, “aumentando” sua altura e o tom de sua voz. Semelhante ao simbolismo primitivo das máscaras, aqui o usuário não mais incorpora uma entidade mística divina, mas quando o ator a usa se transforma num personagem.

No contexto dos artistas modernistas, além de abandonarem os preceitos clássicos de se fazer arte, diversos deles beberam nas fontes da arte africana. Pablo Picasso¹⁶, em uma das primeiras pinturas cubistas, *Les Femmes d'Alger (O Jogo)* de 1907 (Figura 7), apresenta em seu quadro duas personagens femininas que no lugar de seus rostos possuem máscaras africanas, podemos ver uma nova forma de representação das formas anatômicas e juntamente com isso é um exemplo claro e direto da influência da cultura africana, também um exemplo claro de apropriação cultural, pois as máscaras não faziam parte da cultura de Picasso.

Figura 7 - Les Femmes d'Alger (O Jogo), Pablo Picasso, 1907.



Fonte: moma.org. Acesso em setembro de 2019.

¹⁶ Pablo Picasso, foi um pintor espanhol, ceramista, cenógrafo, poeta e dramaturgo, um dos pintores precursores do cubismo.

Anos depois, em 1919, temos a fundação da Bauhaus. Oskar Schlemmer¹⁷, um dos membros da instituição, cria algumas máscaras para o *Balé triádico*, um grupo de dança que misturava teatro e composição pictórica em suas performances. Diferente das máscaras africanas, por exemplo, que eram feitas com materiais orgânicos, às de Schlemmer eram compostas por materiais mais industriais como papel machê, couro brilhante, metais e eram sintetizadas em formas geométricas simples.

Figura 8 - Mulher sentada em cadeira Wassily, de Marcel Breuer (1926), com máscara de Oskar Schlemmer concebida para o *Balé triádico*.



Fonte: Foto de Erich Consemüller, 1926, presente no livro *A arte moderna na Europa: de Hogarth a Picasso*, autor: Giulio Carlo Argan.

¹⁷ Oskar Schlemmer foi membro do teatro da Bauhaus, pintor, escultor, designer e professor da Bauhaus em 1923.

Mas, apesar da diferença de matérias o uso da máscara se assemelha, o caráter performático do objeto também está presente. Com conceitos diferentes, a máscara em uma performance de dança como elemento artístico e nos rituais com um caráter espiritual e religioso.

2.1 – As flechas, o conceito inicial

Antes de entrar no universo das máscaras, de falar do processo e da minha relação com elas, é importante apresentar primeiro um elemento visual que tem para mim uma extrema importância e que de certo modo foi o precursor da ideia central do meu trabalho atual, a flecha.

O meu gosto pelo objeto flecha sempre existiu. Não sei de fato onde ele surge nem como surge, apenas sei que ele sempre estava na minha mente esperando, talvez, um estímulo físico, ou visual para que esse gosto de alguma maneira se externasse para o mundo, em uma produção artística ou de alguma outra forma que não ficasse apenas no pensamento.

Em 2016, rodeado por imagens da internet, me deparo com uma produção de um artista que até então eu não tinha conhecimento e que posteriormente viria a se tornar uma referência, visual e conceitual, muito importante para mim. Gabriel Picolo, um artista contemporâneo brasileiro que lida com linguagens bem atuais como arte digital e quadrinho. Ele que possui um trabalho, na verdade apenas uma imagem, com a temática das flechas.

Figura 9 - Zodiac arrows, de Picolo, arte digital.



Fonte: www.deviantart.com/picolo-kun/art. Deviantart, perfil pessoal do artista. Acesso em abril de 2019.

Cada uma dessas flechas representam um signo dos zodíacos, e carregam consigo uma representação estética da característica de seus símbolos. Um aspecto que eu não tinha conhecimento e descobri recentemente é que cada flecha possui uma descrição de sua natureza, seu respectivo comportamento e suas características específicas de origem e função, como descreve Picolo:

Áries foi a vanguarda, eles inventaram as flechas personalizadas. O objetivo dos chifres era marcar sua reivindicação no alvo ou território.

As flechas de touro são amarradas com uma renda que tem um anel de nariz de touro no final. Touro é teimoso e nunca desiste, então sua flecha pode ser usada como uma lança se a luta exigir.

Gêmeos faziam suas flechas para evitar rotina e o tédio. Então, como são extremamente magras, as flechas de Gêmeos são as únicas que podem ser disparadas juntas, o número de flechas em cada tiro está sempre mudando.

O câncer é profundamente sensível e magoa facilmente, então eles projetam suas flechas de uma forma que longas lutas são evitadas. Sua flecha é a mais dolorosa e não pode ser removida.

As flechas de leão são feitas de crina de leão. As flechas são usadas para proteger o reino de Leão - pode ser qualquer coisa, de casa para um parceiro. Suas joias funcionam como combustível para tiros incendiários.

O perfeccionismo de Virgem os tornou extremamente exigentes com seus inimigos. Embora a flecha pareça delicada e calma do lado de fora, leva apenas um tiro para matar.

Libra são os diplomatas do zodíaco. A ponta da flecha deles lembram as bandejas da balança da Justiça. Assim como "a justiça é cega", o mesmo vale para a flecha. Destina-se a acabar com as lutas, não faça parte delas.

Escorpião tem a cauda de um escorpião na ponta da flecha, que é venenosa e mata a vítima lentamente. Escorpião tem um segredo natural, então eles optaram por não deixar as flechas em suas vítimas - depois de perfurar um inimigo em batalha, é difícil dizer se a dita flecha veio de um Escorpião.

Sagitário não foi influenciado por flechas personalizadas de Áries. Como arqueiros naturais, suas flechas eram sempre a forma do seu signo do zodíaco. Essas flechas podem viajar distâncias inacreditáveis, e são muitas vezes confundidas com estrelas cadentes

Capricórnios sempre foram resistentes a grandes mudanças, então eles decidiram modificar sua flecha apenas uma vez e nunca mais. O rabo de peixe no lugar das penas é uma reminiscência de seu símbolo de sinal (uma cabra do mar). Pode mudar a direção da flecha depois de ser atirada, tornando esta flecha impossível de escapar.

Aquário é conhecido por sua inventividade e originalidade. Eles melhoraram o transporte de flechas para sempre: ao invés de uma aljava, suas flechas mágicas são carregadas em um portador de água (parecido com seu símbolo de signo). Para pegar a flecha eles despejam do portador.

As flechas de Peixes foram as últimas a serem criadas. Como Peixes é o signo do misticismo e da espiritualidade, suas flechas são capazes de perfurar a alma do inimigo. Muitas das características desta flecha ainda são desconhecidas. (PICOLO, 2016)¹⁸.

¹⁸ Texto disponível em < www.deviantart.com/picolo-kun/art>. Acesso em abril de 2019.

Estas flechas representam para mim um “*start*” mental, é justamente esse trabalho que reacende meu gosto pelo objeto e me estimula a produzir algo relacionado a essa temática, um pontapé onde surge a ideia de criar minhas próprias flechas com suas características individuais e suas formas particulares.

Nessa mesma época da descoberta desse artista me deparo com a técnica da aquarela, algo novo para mim que resolvo unir esboços iniciais, tendo as flechas como temática, com estudos em aquarela. Desse modo surgem minhas primeiras criações de flechas.

Figura 10 – Flechas, nanquim, dimensão A4.



Fonte: Erik Camargos, 2016.

Essa primeira série de seis flechas tem um caráter puramente de estudo, onde nelas expressei minhas primeiras estruturas e ornamentos. Representam os primeiros passos de uma ideia, até então, nova com traços apenas em nanquim. Nelas a questão da simbologia individual em cada flecha é deixada de lado onde agreguei apenas elementos que acho visualmente interessantes.

Os três estudos seguintes possuem um caráter mais "sério" no sentido de que as formas já aparecem mais elaboradas e os conceitos por traz das

flechas começam a se tornarem presentes com temas individuais e específicas. A presença do nanquim continua porém é acompanhado da aquarela, técnica que começo meus primeiros estudos, inclusive a imagem número 3 representa minha primeira aquarela.

Figura 11 – Flechas, nanquim e aquarela, dimensão A4.



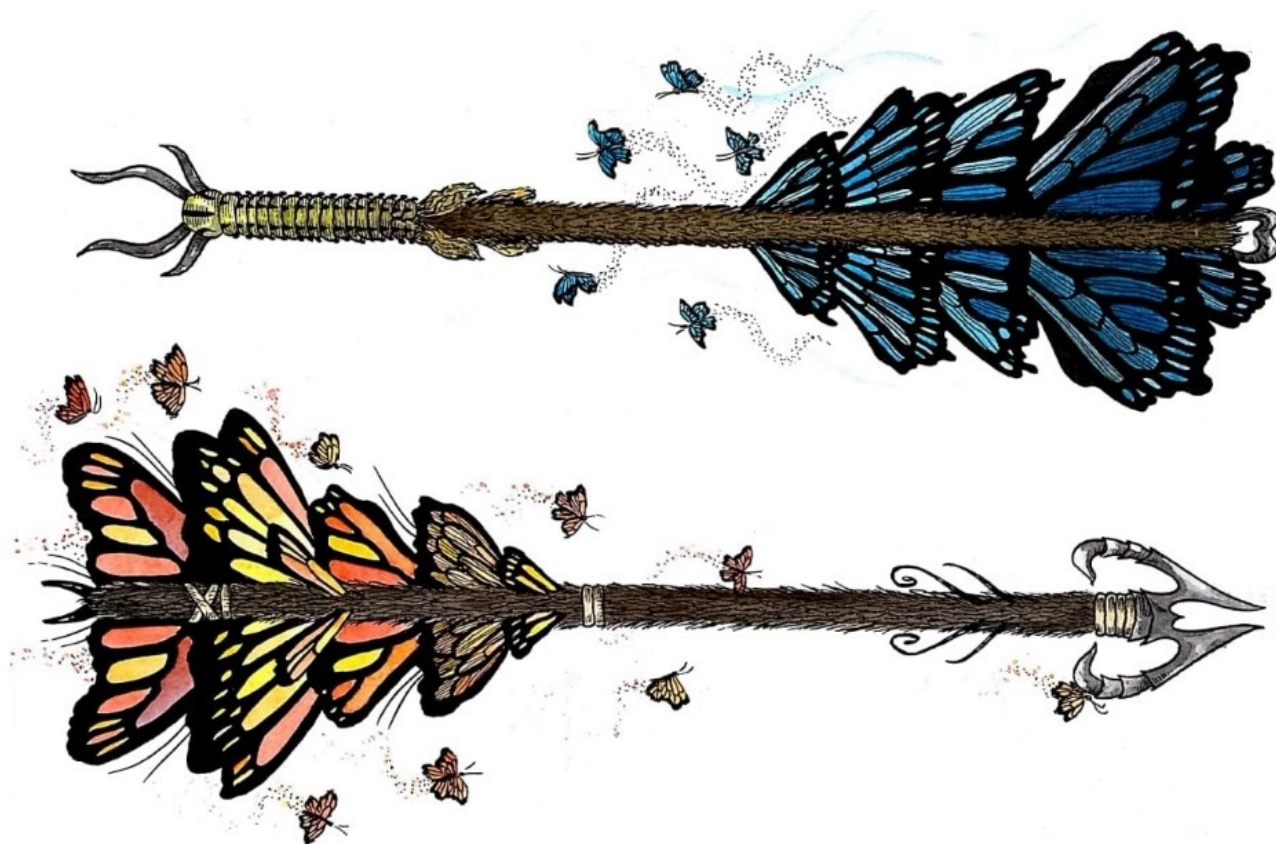
Fonte: Erik Camargos, 2016.

Figura 12 – Flechas, nanquim e aquarela, dimensão A4.



Fonte: Erik Camargos, 2016.

Figura 13 – Flechas, nanquim e aquarela, dimensão A4.



Fonte: Erik Camargos, 2016.

Nestas imagens já começo a criar uma espécie de personalidade para as flechas, onde cada objeto representa um elemento ou um tema diferente. Cada flecha possui uma característica específica, onde são agregadas a suas hastes partes vegetais, partes animais e partes minerais como plumagens, cordas e pedras preciosas.

É interessante pensar que essa ideia surge em plena metade de minha graduação (2016) que se origina da referência de outro artista, e que estes meus trabalhos não foram criados nem elaborados para nenhuma disciplina do curso de Artes, foram ideias e estudos que partiram de um interesse particular isentas de exigências externas ou obrigatórias. Dito isso, quando vejo a oportunidade que tenho de levar essas ideias para dentro do curso eu às levo.

Assim, foi na gravura onde encontrei a oportunidade de desenvolver minhas ideias que antes não passavam de simples desenhos sem pretensões. A partir de uma simples ideia e testes em aquarela, decido me empenhar em um projeto mais sério, mais elaborado e desenvolvido na xilogravura.

Em 2017, no meu oitavo período dentro do curso de Artes, decido me matricular na disciplina de Ateliê de Xilogravura. No decorrer do semestre vejo a oportunidade de transportar a ideia das flechas, até então feitas em nanquim e aquarela, para a linguagem da xilogravura, criações essas que ainda não faziam parte da minha trajetória dentro do curso. Decido então criar novas flechas para essa técnica.

Figuras 14 e 15 – Flecha, xilogravura, impressão sobre papel jornal, 24cm x 62cm



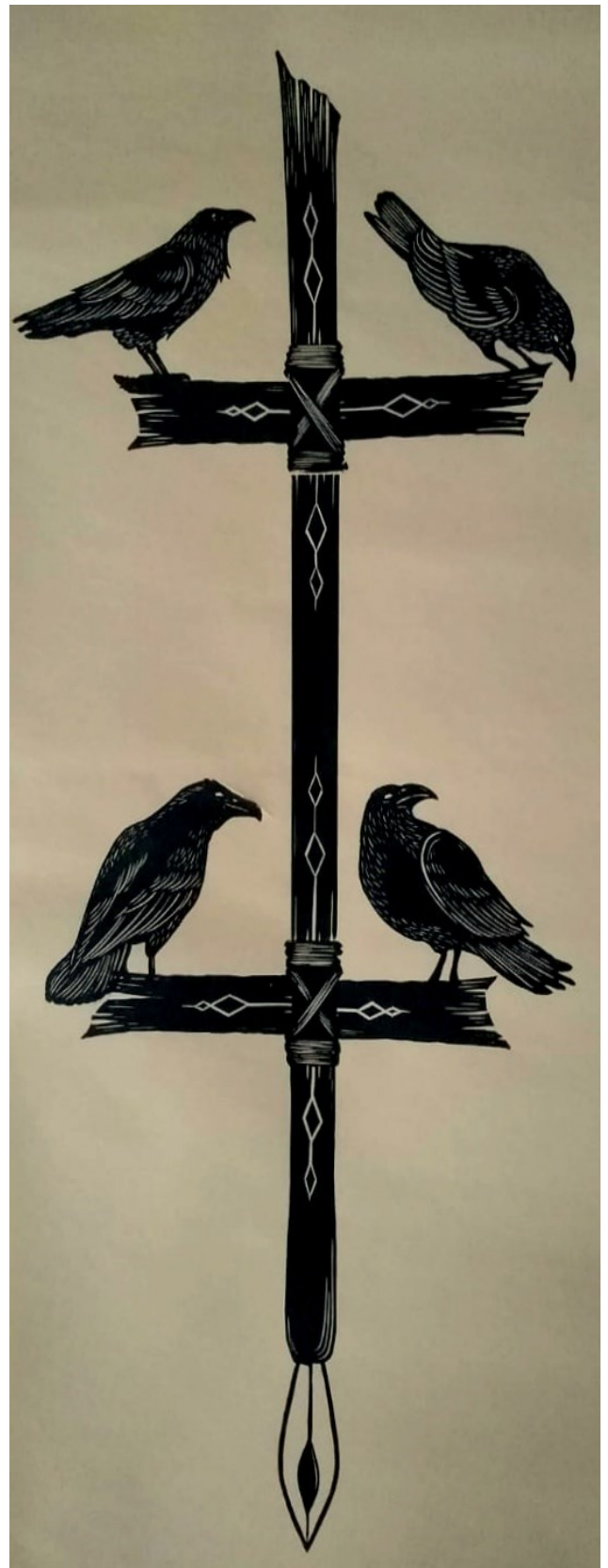
Fonte: Erik Camargos, 2017.

Figuras 16 e 17 – Flecha, xilogravura, impressão sobre papel jornal, 24cm x 62cm



Fonte: Erik Camargos, 2017.

Figuras 18 e 19 – Flecha, xilogravura, impressão sobre papel jornal, 24cm x 62cm



Fonte: Erik Camargos, 2017.

Um conceito geral que existe por traz das minhas flechas é que mesmo elas sendo armas e já sabendo que foram criadas para matar agrego à elas um aspecto visual que vai além de seu uso comum e habitual, pois, com esses elementos a mais, elas quase ou completamente deixam de ser objetos letais e se tornam “inúteis” deixando de ser o que foram feitas para ser, uma arma. Agrego adornos a haste das flechas as transformando quase que completamente, "desfigurando" o objeto flecha. Esses adornos são elementos que não fazem parte de flechas comuns e são constituídos por objetos que não deveriam estar lá. Me interessei pela hibridização das formas onde um objeto comum se mistura com vários outros até se tornar uma coisa completamente fora do comum, por fim agrego beleza (ao meu ver) a um objeto simples e minimalista, quase o tornando uma pintura barroca pela quantidade de elementos incomuns, detalhes e ornamentos.

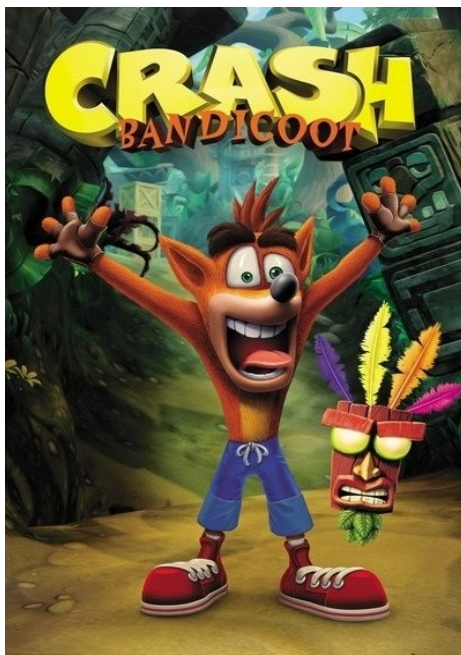
2.2 – A origem da ideia

O fascínio por criaturas imaginárias, seres surreais, mundos fictícios sempre fizeram parte da minha vida. Sendo uma pessoa muito racional, mas repleta de pensamentos nas nuvens, sempre me interessei por esses universos irreais onde a realidade se torna um mero figurante e a imaginação, junto com as mitologias e a criação, tomam o protagonismo.

Desde os meus trabalhos com as flechas até atualmente com o desenvolvimento dos personagens mascarados, que serão abordados no próximo capítulo, já se via o surgimento de algo, talvez não original, mas particular. Não consigo identificar o surgimento da ideia exatamente, mas creio que o início desse pensamento criativo se deu a partir do recordar de uma memória infantil, um jogo de videogame, por mim muito jogado. Uma franquia de jogos chamada *Crash Bandicoot*, que tem como protagonista uma espécie de marsupial¹⁹.

¹⁹ Os marsupiais são animais mamíferos que possuem com característica principal o marsúpio. O marsúpio é uma bolsa de pele, localizada na região abdominal.

Figura 20 – Personagem principal do jogo *Crash* juntamente com sua máscara *Aku Aku*.



Fonte: crashbandicoot.fandom.com. Acesso em agosto de 2019.

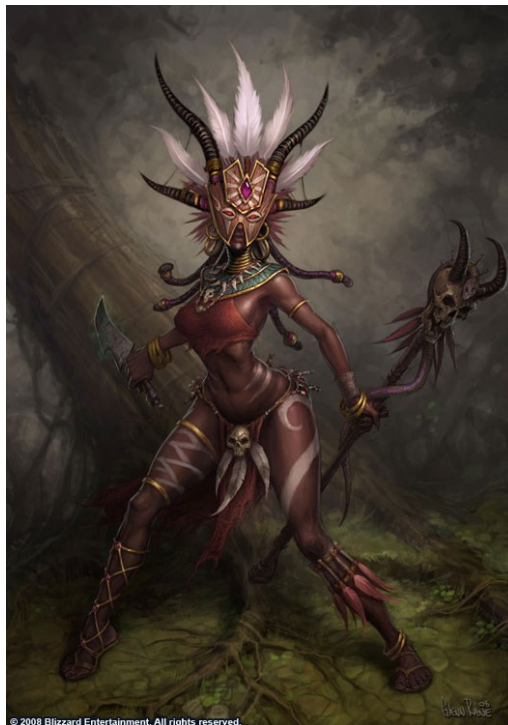
Eu, quando criança, jogava muito *Crash*. Amava o jogo e tudo nele me encantava, até hoje na verdade, todo o universo do jogo e sua visualidade me fascinam, além de todas as fases, o estilo e a jogabilidade proposta. Observava as cores, os personagens, os temas tribais, que sempre me interessaram, além do aspecto místico que é característica desse universo.

A série de jogos *Crash Bandicoot*, criada por Andy Gavin e Jason Rubin, se passa nas ilhas *Wumpa*, um arquipélago fictício, à medida que o jogo vai se avançando outros lugares vão sendo revelados. Uma série de outros personagens também fazem parte da história e da caminhada de *Crash*, entre eles o *Dr. Neo Cortex*, vilão da história, é um cientista louco que pretende dominar o mundo. No início do jogo, Crash conhece *Aku Aku* (máscara da figura 20), um antigo espírito que vive em uma máscara de madeira e passa a ajudá-lo em sua jornada. Esse último personagem em específico é o que me faz me interessar de fato nesse universo das máscaras e, juntamente com toda a temática do jogo, me faz imergir nessa visualidade tribal.

Além de *Crash Bandicoot*, que pra mim é uma forte referência na questão da visualidade tribal que o jogo possui, existe também outro jogo, que fez parte da minha adolescência, e possui personagens mascarados. *Diablo 3* é um jogo que se passa em uma época medieval fictícia e fantasiosa, dentro desse universo existe uma classe de personagens que possuem a característica de usarem máscaras, são esses os feiticeiros, também chamados *witch doctors*.

Os *witch doctors* (feiticeiros) possuem uma relação mais direta com meus trabalhos pois, igual aos meus, eles possuem poderes relacionados a natureza e aos espíritos. Eles são rodeados de magia e energia espiritual e possuem ligação com os mortos. Quase sempre levam consigo armas ou amuletos mágicos que ampliam sua força magica e ajudam controlar os espíritos bons e maus. Feiticeiros são guerreiros espirituais. Todas essas características podem ser relacionadas aos meus trabalhos também, são descrições específicas do universo de *Diablo 3* que se referem aos *witch doctors* dentro do jogo.

Figura 21 – Exemplo de um dos personagens mascarados de *Diablo 3*.



Fonte: us.diablo3.com. Acesso em agosto de 2019.

Diablo 3 é um jogo mais complexo, no sentido da jogabilidade, possui gráficos mais detalhados, tem maior quantidade de personagens e lugares. É um estilo de jogo chamado RPG²⁰. Diferente de *Crash*, que pra mim possui uma memória afetiva mais forte, *Diablo 3* não possui esse afeto pois nunca cheguei a jogá-lo. Conheço apenas a parte visual de construção de personagens, que são aspectos à qual me interessa e é uma das minhas importantes fontes de inspiração.

Semelhante ao surgimento das minhas flechas, as máscaras também foram sendo construídas, de certo modo, como uma vontade de criar minhas próprias máscaras. Cada máscara com suas devidas características especiais, personalidades e suas individualidades.

Posteriormente, a ideia de escrever sobre as máscaras, dar vida a elas por meio da literatura, surgiu de forma espontânea no meio das minhas orientações presenciais. Pouco a pouco essa nova forma de externar meu mundo, transpor minhas ideias para o papel, não mais só em desenho, mas também em escrita, foi ocupando um espaço muito importante do trabalho. Os trabalhos, tanto práticos quanto literários, serão apresentados no capítulo seguinte.

²⁰ RPG é a sigla em inglês para role-playing game, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício.

CAPÍTULO 3 – CONCEITO GERAL DOS PERSONAGENS E DA HISTÓRIA

A proposta central desse Trabalho de Conclusão de Curso, desde o início de sua elaboração, foi a criação dos personagens mascarados. A medida em que esses personagens foram sendo criados surgiu, também, a ideia de uma produção literária, a criação de uma história que tivesse inserido esses mesmos personagens. À medida que os desenhos iam tomando forma a história também estava sendo escrita, em paralelo as imagens e a passos bem mais lentos que as ilustrações, pois o foco, desde sempre, foi a produção das imagens.

O universo que crio para essas máscaras possui uma visão animista²¹, onde objetos, animais, plantas, possuem uma essência espiritual. O conceito principal dos personagens gira em torno de suas máscaras. Elas, dentro da história, são cultuadas pelos humanos e constituem uma espécie de panteão, os deuses mascarados. Cada Deus possui sua respectiva máscara e seu dom divino particular. No contexto da criação dos personagens e da história, esses deuses nem sempre usavam essas máscaras, mas, eles acreditavam que no momento em que às colocavam tinham seus corpos e suas mentes conectadas de forma mais profunda e direta. E essa conexão aumentaria a potencialidade de seus poderes. Os seres humanos que utilizam as máscaras não são nomeados, até o momento, os nomes presentes nas descrições se referem as máscaras. Elas não possuem gênero, dessa forma elas carregam a essência de quem as usa.

A série *A era das máscaras* constitui-se de vinte e cinco imagens, onde vinte e oito personagens são representados nelas. Essas vinte e cinco imagens, dentro da série total, estão subdivididas em três blocos. Sendo doze imagens em tamanho A3 construídas de forma a evidenciar os personagens, os mesmos se encontram no centro e possuem um adorno em forma de meia lua na parte inferior de seus corpos (Figura 22). Esses ornamentos fazem referência ao que a máscara representa, são construídos com o propósito de evidenciar os dons

²¹ O animismo (do termo latino animus, "alma, vida") é a cosmovisão em que entidades não humanas (animais, plantas, objetos inanimados ou fenômenos) possuem uma essência espiritual. É uma visão religiosa na qual o homem crê que todas as formas identificáveis na da natureza possuem uma alma e agem intencionalmente.

das máscaras e possuem relação com as características de cada máscara representada.

Figura 22 – Imagem exemplo da série de ornamentos.



Figura 23 – Imagem exemplo da série com as ambientações.



Fonte: Erik Camargos, 2019.

As outras doze imagens possuem a representação dos personagens e também são de tamanho A3, porém com a distinção de alguns não estarem representados sozinhos e estão situados em uma ambientação (Figura 23). Esse ambiente possui relação com a história de cada personagem e também possui relação com os dons de cada máscara. Esses espaços são pensados com o objetivo de criar um universo fictício e situar os personagens dentro dele. Juntamente com a criação dos deuses, os lugares imaginários também fazem parte da história. Existe também uma única imagem em tamanho pouco maior que um A2, essa completa a série com as vinte e cinco imagens totais.

Ainda possuo ideias e rascunhos guardados de novos personagens a serem criados, mas para essa etapa do trabalho achei melhor fechar a série nessas vinte e cinco imagens. Em relação ao texto, ele é dividido em contos e estou na etapa de criação e escrita ainda, tendo três contos já prontos que serão inseridos, aqui, como anexo.

3.1 – Processo de criação e aspectos visuais dos personagens

No início desse projeto eu não havia estipulado uma quantidade exata de quantas imagens seriam produzidas até o final, fui apenas desenhando e criando os personagens juntamente com a escrita do TCC. Depois das vinte e cinco imagens terem sido produzidas, decido então fechar essa serie, pois, por conta do tempo, não daria para produzir mais desenhos.

As vinte e cinco imagens são construídas com aquarela e nanquim. Escolhi essas técnicas por conta da minha paixão e aproximação com elas, acho que ambas interagem muito bem uma com a outra. Essa boa interação faz com que meus resultados finais sejam satisfatórios, para mim, e possuam um acabamento final que me agradam. A aquarela me possibilita criar cores diversas e o nanquim proporciona uma arte final de linhas finas e hachuras que muito valorizo.

Antes de começar a produzir as imagens definitivas começo a fazer vários testes. Isso me ajuda a decidir como serão as formas finais das imagens. Esses testes servem também para eliminar minhas dúvidas em relação as estruturas dos desenhos.

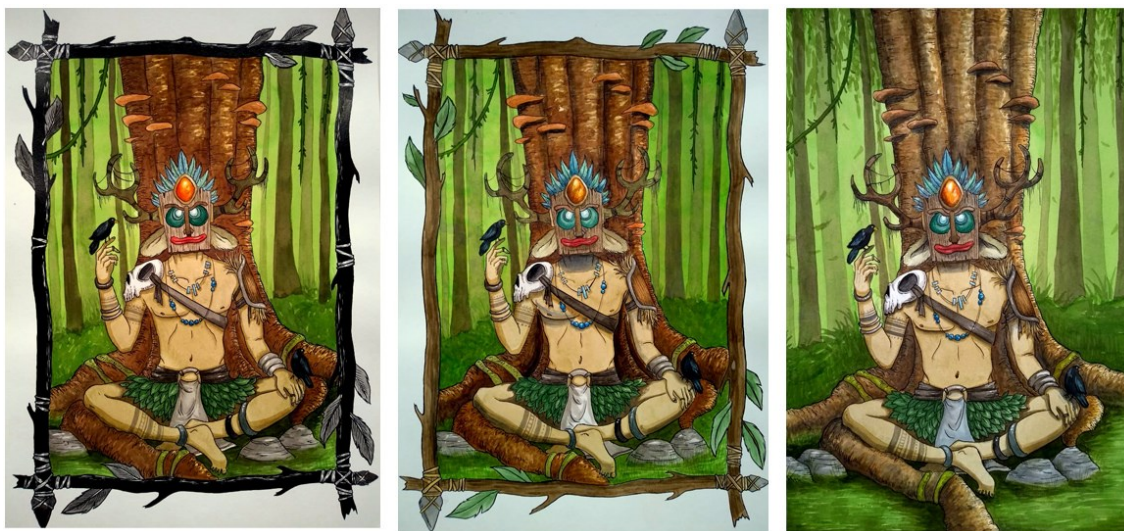
Figura 24 – Imagem apresenta dois desenhos que exemplificam o teste das linhas de contorno.



Fonte: Erik Camargos, 2019.

Essas duas imagens representam o teste feito com relação ao nanquim, se usaria ou não para fazer as linhas que contornam o desenho. Optei pela finalização em nanquim pois traz uma riqueza de detalhes e um maior destaque para as formas da imagem.

Figura 25 – Imagem apresenta três desenhos, os que possuem flechas são teste em relação as estruturas laterais da imagem e a última é a estrutura final.



Fonte: Erik Camargos, 2019.

Essas três imagens, ilustram os testes feitos em relação as estruturas laterais das composições. A flecha é um símbolo recorrente em meus trabalhos, desse modo, tento incorpora-la em forma de moldura na imagem. Sinto que as laterais tiram o foco do personagem e poluem a imagem com muitas informações. Por esses motivos, opto pela imagem sem as bordas.

Em relação as estruturas das imagens dos projetos finais, como disse no início do capítulo três, elas são separadas em duas series, doze imagens compõe a série de ornamentos, outras doze constituindo as imagens que possuem fundo e uma única separada em tamanho maior que as demais.

Referente a parte da série com os fundos, essa separação se dá pelo meu desejo em explorar as paisagens e dessa forma ambientar os personagens em um universo “palpável”. Já a parte das imagens sem fundo e com os adornos em meia lua, minha vontade era expressar, através desses desenhos de ornamentos, características que vão além dos próprios personagens e de suas máscaras. Minha proposta foi apresentar elementos que complementassem os

significados de seus poderes e personalidades e que sua estrutura completasse o personagem, interagindo com a própria forma da figura humana. Com isso, as formas orgânicas presentes em volta dos personagens os integram, dando uma unidade para a imagem em sua totalidade.

Na criação dos personagens em si, as referências das culturas africanas e indígenas se tornam fortes e presentes. As formas de algumas máscaras são inspiradas em máscaras dessas culturas (Figura 26). As cores, principalmente os tons terrosos, muito utilizadas por mim, também são referenciais dessas culturas. Os adereços, as vestimentas e as padronagens (Figura 27) presente na cultura africana principalmente, me servem de base e ajudam a compor meus personagens. Utilizo muito como referência as esculturas (Figuras 28 e 29) de Woodrow Nash. Nelas é possível identificar a riqueza das cores e dos detalhes presentes nos vestuários e adornos. Nash é um artista negro americano que também possui referências fortes da cultura africana.

Figura 26 – Exemplos de algumas máscaras da cultura africana.



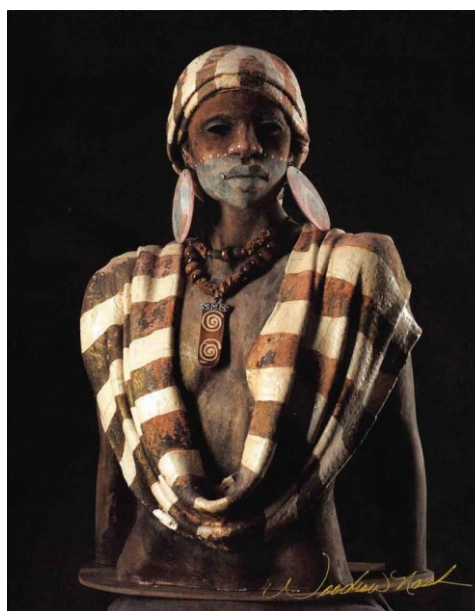
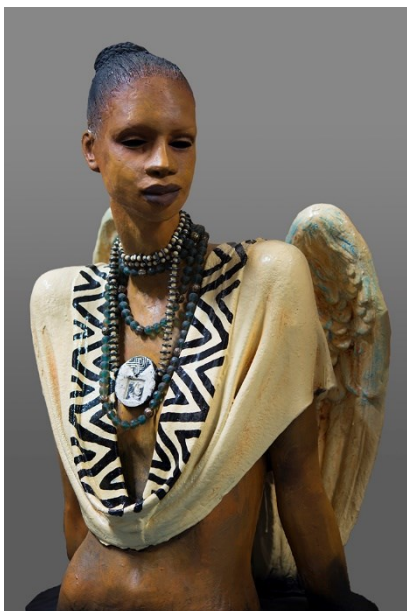
Fonte: static.todamateria.com. Acesso em novembro de 2019.

Figura 27 – Exemplo de estamparia africana.



Fonte: pinterest.at, pasta de padrões africanos. Acesso em novembro de 2019.

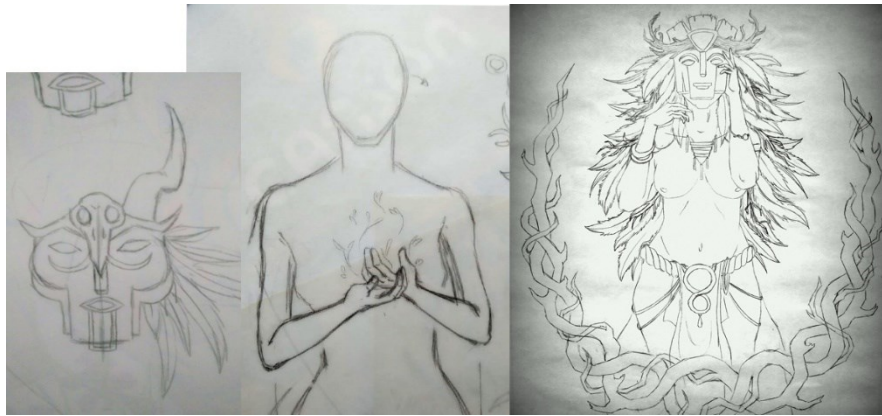
Figuras 28 e 29 – Anaheena Femal Torso With Wings e Rashida, cerâmica, Woodrow Nash.



Fonte: woodrownashstudios.com, site do próprio artista. Acesso em abril de 2019.

No processo da construção das imagens costume dividir a estrutura do desenho. No caso da série com os adornos divido em três partes, que são: o desenho da máscara, o da anatomia e o do ornamento. Essas três partes são os rascunhos, e cada uma delas são desenhadas em papeis diferentes. Depois, com o auxílio de uma mesa de luz, junto todos eles na folha definitiva. Posteriormente, com o nanquim, dou acabamento nas linhas e nas formas do desenho e somente depois dessas etapas finalizo com a aquarela. No caso da série com as paisagens faço o mesmo processo. Nesse caso somente separo o personagem da paisagem, depois junto eles e finalizo da mesma forma.

Figura 30 – Processo de criação, a máscara, a anatomia e a imagem na mesa de luz.



Fonte: Erik Camargos, 2019.

Nos próximos tópicos apresento uma seleção dos trabalhos, entre as vinte e cinco imagens finais da série *A era das máscaras*. Escolhi apenas sete para comentar melhor sobre cada personagem. Minhas inspirações, os conceitos mais detalhados de cada máscara e seus respectivos nomes e dons. Também trago algumas características dos personagens em relação a história que ainda está em processo de escrita. As frases logo abaixo das imagens dos personagens constituem uma espécie de “fala” ou pensamento. Essas frases foram apresentadas junto com as imagens no dia da exposição.

3.1.1 – Erasus, o abrigo

Figura 31 – Erasus



Fonte: Erik Camargos, 2019.

“nada presente na natureza é banal...”

Dentro da mitologia criada, Erusus, é o protetor das árvores e florestas e dos animais que vivem nelas. Todos os seres vivos, quando são agraciados com a presença dele, o consideram como morada e abrigo, vendo-o como um ponto seguro de apoio e confiança. Erusus possui uma imensa floresta nomeada em sua homenagem. Ele mesmo diz que ela não à pertence “é morada e abrigo para as criaturas selvagens”. Ele é amoroso e paciente, mas não tolera atitudes negativas que prejudiquem suas arvores.

A máscara de Erusus e os adornos que o acompanham, possuem referências da natureza: troncos, madeiras e folhas. Esses elementos possuem ligação com seus dons e poderes elementares. Sua máscara é tomada pela vida vegetal e em seu centro superior encontra-se o chamado Coração da Floresta, um cristal verde que rege a vida das plantas e faz florescer tudo que a toca. O corpo humano que entrou em contato com a máscaras de Erusus sofreu uma leve modificação, algumas partes de seu corpo foram contagiadas com fungos da floresta que ficaram encrustados em seu braço. As vestimentas desse personagem possuem referências dos tecidos africanos, e possui alusão as estamparias.

3.1.2 – Etrom, o fim

Figura 32 – Etrom



Fonte: Erik Camargos, 2019.

“o que a natureza dá ela toma de volta...”

Etrom é a máscara da morte, considerada por muitos uma guerreira sem julgamentos e por outro uma bruxa com poderes malignos. Ela apenas cuida de uma parte do ciclo natural da vida, em seu caso o fim dela. Etrom é solitária. Essa solidão se dá pelo medo que os seres vivos possuem da morte, mas ela não se incomoda com isso. Para ela a morte já é uma grande amiga. Possui poucas companhias fiéis e apenas os corvos são realmente leais a ela.

Sua máscara possui um crânio em seu topo que remete ao fim da vida. Seus olhos negros e fundos, quando ela quer, transporta quem os olha diretamente para um estado de transe e tristeza profunda. A pessoa presa nesse estado se encontra face a face com a morte. Esse transe cria ilusões dos pesadelos de quem à olha. Seus adornos com crânios e penas escuras remetem aos corvos, seus leais companheiros. O ornamento que acompanha sua imagem apresenta galhos espinhosos e folhas secas, fazendo a alusão a dor da morte e ao fim do ciclo da vida.

3.1.3 – Velkan, o aspecto cósmico

Figura 33 – Velkan



Fonte: Erik Camargos, 2019.

“quando a luz se apaga, um novo mundo se ilumina...”

Velkan é a máscara do aspecto cósmico. O universo possui dimensões incalculáveis, porém Velkan o manuseia como se coubesse tudo nas palmas de suas mãos. Com poder quase onipresente, ela se desloca através das várias dimensões pelo cosmos. Sua armadura é feita do mais puro e reluzente bronze e ela carrega consigo esferas escuras e brilhantes capazes de criar buracos negros.

Ao primeiro toque de Velkan em um rosto humano, imediatamente, os cabelos desse ser se tornaram galáxias e estrelas, do mais puro brilho a mais pura escuridão. Os poderes da máscara de Velkan ainda são, por muitos, desconhecido pouco se sabe sobre ela, é apenas descrita como um ser místico e misterioso.

3.1.4 – E'lus, o ponto de equilíbrio

Figura 34 - E'lus



Fonte: Erik Camargos, 2019.

“siga seu coração... a cabeça pensa demais...”

A máscara de E'lus é o guia da vida na Terra, ela cuida da passagem espiritual das almas ainda pressas na terra para o reino dos deuses antigos, toda alma almeja sentar-se ao lado deles. Os espíritos tem E'lus como companheiro, um ponto seguro de apoio, pois sabem que ele sempre quer o melhor para eles e vai buscar sempre os ajudar. Quando uma alma fica presa muito tempo no plano terreno, elas se tornam espíritos raivosos. Sentem-se injustiçadas e com inveja das almas já ascendidas aos céus. Com isso, E'lus precisa usar de seus dons espirituais para tentar guiar essas almas vagantes.

E'lus passa grande parte de seu tempo caminhando pela floresta de Erasmus em busca de almas vagantes que insistem em atormentar o equilíbrio lá existente. E'lus possui grande afinidade com os poderes e espíritos da natureza, ele possui orelhas de animal que o permite entender os animais e ouvir os espíritos dentro da floresta. Sua máscara possui um cristal de cor laranja, ela serve como uma espécie de filtro espiritual purificando as almas corrompidas, nem sempre a força do cristal é o suficiente para isso, então E'lus precisa utilizar de seu dom espiritual juntamente com a força da pedra.

3.1.5 – Hedras, o protetor

Figura 35 - Hedras



Fonte: Erik Camargos, 2019.

“meus escudos não protegem as almas de serem corrompidas...”

Hedras é a máscara da proteção física e espiritual, seus dons tem como base a criação de barreiras de força que abrigam quem ele decide proteger. Hedras também passa grande parte de seu tempo na floresta de Erasus, buscando proteger as plantas e os animais que são atacados brutalmente e que não conseguem se defender. Constantemente, A floresta de Erasus é alvo de ataques de criaturas em busca de poder, há rumores de que algo poderoso se esconde entre as grandiosas árvores de Erasus. Hedras, ajuda a manter as plantas sempre vivas e auxilia na constante manutenção do equilíbrio no mundo.

Hedras, com suas orelhas de animais, também consegue ouvir as criaturas. Ele sempre tenta ajudar quando ouve os gritos de socorro que ecoam entre as árvores. Apesar de sua expressão, aparentemente, bruta seu coração é bondoso e altruísta. Ele está sempre disposto a ajudar quem a ele recorrer.

3.1.6 – Zili, o egoísmo

Figura 36 - Zili



Fonte: Erik Camargos, 2019.

“aproveite a vida... enquanto pode...”

Zili é a máscara da agilidade, ela carrega consigo um sentimento ruim, o egoísmo. Desde que tocou pela primeira vez a face de um ser humano o egoísmo corrompeu sua mente. Desde então ela acredita, radicalmente, que nem todo ser humano merece carregar a máscara que tem. Esse sentimento é tão forte e cego que ela dedica sua vida na busca de outros usuários das máscaras para então eliminá-los com as próprias mãos. Quando ela os acha, raramente outras máscaras vivem e conseguem escapar. Cada morte para ela se torna uma conquista e cada máscara um troféu.

A floresta retorcida se tornou seu lar. Lá ela vive isolada de tudo e de todos. Zili é uma caçadora feroz e doentia, sempre está preparada para o combate. O sangue em seu corpo já se tornou comum para ela, as feridas já não doem mais como antes e o cansaço se tornou parte de seu corpo. A pedra, no topo de sua máscara, guarda o resto de empatia e sanidade que ela um dia ela já teve. Sentimentos bons ainda rondam Zili, porém estão selados por uma força maior.

3.1.7 – Ebam, a artesã

Figura 37 - Ebam



Fonte: Erik Camargos, 2019.

“sempre ouço meus filhos, mas nem todos merecem minha ajuda...”

A máscara de Ebam representa o espírito da criatividade, foi ela quem fez todas as outras máscaras e, por esse motivo, ela é conhecida e considerada como a mãe dos deuses. Ebam aceitou de bom grado o título de mãe e assim passou a considerar os vivos na terra como seus filhos. Os humanos consideram ela como a grande mãe, a chamam de “mãe de todos”. Ela carrega uma criança em seus braços, não nasceu de seu ventre, mas possui um amor imensurável por ela.

Suas vestes são referências a mulheres africanas e transmitem paz e calma, e sua feição suave nos revela seu enorme coração. Na sua imagem, seu ornamento é composto por galhos e círculos de vidro azul. Os galhos são da árvore de nome “mãe terra”, conhecida por esse nome pelo fato de sua copa ser alta, frondosa e servir de abrigo para inúmeros animais, como se fosse o colo de mãe. Os círculos simbolizam as preces dos humanos. Eles são amarrados na árvore como forma de pedido, na esperança de serem ouvidos e agraciados, uma suplica a “mãe de todos”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse universo da fantasia faz parte de minha essência como artista e como pessoa. Não há como eu fugir disso, e nem quero. Olhando para traz, com todo esse projeto de TCC concluído, fico feliz em ver todas minhas ideias criando vida. Fico satisfeito e realizado em ver todo meu empenho se transformando em algo que me faz ter orgulho de mim mesmo. Ver que apesar de passar por várias situações que me mudaram como artista e como pessoa ainda mantive essa minha essência.

No decorrer do processo de escrita e de produção prática, o trabalho passou por diversas mudanças, por diversos testes envolvendo conceitos, formas e estruturas, o que é natural. Situações essas que me ajudaram a aperfeiçoar o trabalho e, junto com isso, me fizeram compreender melhor meu próprio processo de criação. Nossas ideias tomam proporções que nem imaginávamos que poderiam tomar. Esse trabalho tomou caminhos que no começo eu evitava. A partir do momento em que decidi trilha-los surgiram novas propostas que enriqueceram o trabalho. A escrita foi uma delas.

Creio que alcancei meu objetivo final, despertar em quem observa a curiosidade de saber quem está por traz das máscaras. Quem são essas pessoas? Que mundo é esse que está sendo mostrado? Várias dúvidas e muitas delas sem respostas. Nem mesmo eu entendo totalmente esse universo ainda e nem compreendo a natureza das máscaras que nele existem.

No fim das produções práticas, um arrependimento surge. O desejo de fazer todas as imagens em tamanhos bem maiores do que fiz. Esse é um dos projetos futuros, aumentar as dimensões delas. Vejo possíveis desdobramentos para esse trabalho por exemplo, tornar essas máscaras em objetos reais e, futuramente, publicar um livro com contos e ilustrações, que ainda estão em processo de elaboração.

Creio que essa etapa de *A Era das Máscaras* está concluída, mas o universo delas ainda não. As máscaras permeiam por toda a trajetória do trabalho. O que oculta ao mesmo tempo revela. Revela poderes, sentimentos e um mundo de histórias e personagens a serem explorados.

REFERÊNCIAS

- ARGAN, Giulio Carlo. A arte moderna na Europa: de Hogarth a Picasso. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- BULFINCH, Thomas. O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis. 34. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- CAMPBELL, Joseph. As máscaras de Deus. 2. ed. São Paulo: Palas Athena, 2008.
- CAMPBELL, Joseph. As máscaras de Deus. São Paulo: Palas Athena, 2010.
- DURAND, Gilbert. A imaginação simbólica. Lisboa: Edições 70, 2000.
- DURAND, Gilbert. As Estruturas antropológicas do imaginário: introdução a arquetipologia geral. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- FERREIRA, A. B. H. Mini Aurélio século XXI: o minidicionário da Língua Portuguesa. 4. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.
- JANSEN, Jose. A máscara: no culto, no teatro e na tradição. Rio de Janeiro: Ministério da Educação e Saúde, 1952.
- PINHEIRO, L.B.M. Negritude, Apropriação Cultural e a 'Crise Conceitual' das identidades na modernidade. In: XXVIII Simpósio Nacional de História, 2015, Florianópolis. Anais do XXVIII Simpósio Nacional de História, 2015.

Páginas Web

- AZEVEDO, Ricardo. Diferentes graus de relação entre texto e imagem dentro de livros, 2004. Disponível em: <<http://www.ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/Diferentes-graus-de-relacao-entre-textos-e-imagens-dentro-do-livro.pdf>>. Acesso em: set. de 2019.
- AZEVEDO, Ricardo. Pensamentos em ilustração de livros, 1993. Disponível em: <<http://www.ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/Pensando-em-ilustracoes.pdf>>. Acesso em: set. de 2019.
- AZEVEDO, Ricardo. Texto e imagem: diálogos e linguagens dentro do livro, 2004. Disponível em: <<http://www.ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/Texto-e-imagem.pdf>>. Acesso em: set. de 2019.

BOCCARA, E.; CARVALHO, A. Ballet Triádico da Bauhaus: pesquisa, experimentações e execução. Reflexões e registros do percurso de uma reconstituição. Revista de moda cultura e arte, SenaC, 2009. Disponível em: <http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/index.php/ballet-triastico-da-bauhaus-pesquisa-experimentacoes-e-execucao-reflexoes-e-registros-percurso-de-uma-restituicao/>. Acesso em: set de 2019.

DANI, Sandra. A máscara, seu sentido e seu uso no treinamento do ator. Revista do instituto de Artes da UFRGS, Porto Alegre, Vol. 01, nº 01. 1990. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/PortoArte/article/viewFile/27326/15836>. Acesso em: set de 2019.

MATTOSO, José. As máscaras. O rosto da vida e da morte. Disponível em: <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/3199.pdf> >. Acesso em: abr. de 2019.

Imagens

BECKERT, Wylie. Coringa III: O companheiro de luz, tinta e lápis sobre papel 27x43cm. Disponível em: wyliebeckert.com>. Acesso em abr. de 2019.

CRANE, Walter. Página de *The Marquis of Carabas Picture Book*, 1880. Disponível em: ounge.obviousmag.org/solidos_de_revolucao/2013/10/as-ilustracoes-fantasticas-de-walter-crane.htm>. Acesso em otb. De 2019.

DIABLO 3. Exemplo de personagem do jogo. Disponível em: <https://us.diablo3.com/pt/media/artwork/?page=1&keywords=classes.witchdoctor>>. Acesso em: agt. De 2019.

GAVIN, A; RUBIN, J. Imagem do personagem Crah Bandicoot e sua máscara Aku. Disponível em: [https://crashbandicoot.fandom.com/pt/wiki/Crash_Bandicoot_\(jogo\)](https://crashbandicoot.fandom.com/pt/wiki/Crash_Bandicoot_(jogo))>. Acesso em: agt. de 2019.

GUTENBERG. Pagina da *The Göttingen Bible*, 1454. Disponível em: gutenbergdigital.de>. Acesso em otb. De 2019.

NASH, Woodrow. Anaheena Femal Torso With Wings. Disponível em: <https://woodrownashstudios.com/gallery/>>. Acesso em abr. De 2019.

Máscaras africanas. Disponível em: <
<https://www.todamateria.com.br/mascaras-africanas/>>. Acesso em nov. de 2019.

Máscara “ngady anwaash”, em cerâmica, do povo Kuba, República Democrática do Congo. Disponível em: <
ensinarhistoriajoelza.com.br>. Acesso em agt. De 2019.

NASH, Woodrow. Rashida. Disponível em: <
<https://woodrownashstudios.com/gallery/>>. Acesso em abr. De 2019.

Padrões africanos. Disponível em: <
<https://br.pinterest.com/pin/316800155024403823/?lp=true>>. Acesso em nov. 2019.

PICASSO, Pablo. *Les Demoiselles d'Avigno*, 1907. Disponível em: <
moma.org>. Acesso em set. De 2019.

PICOLO. Zodiac arrows. Disponível em: <
www.deviantart.com/picolo-kun/art>. Acesso em abr. de 2019.

PFISTER, Albrecht. Pagina da *Boners Gemstone*, 1461. Disponível em: <
patente-franken.de>. Acesso em otb. De 2019.

TENNIEL, John. Ilustração de *Alice no País das Maravilhas*, Mad tea party, edição de 1865. Disponível em: <
medium.com/alice-s-adventures-in-wonderland>. Acesso em otb. 2019.

APÊNDICE A - A ERA DAS MÁSCARAS – HISTÓRIA

Esse apêndice contém a história, muitas vezes citada durante o texto, desse universo que está sendo criado. A história está em processo de criação e até o momento é constituída de três contos: *A chuva divina*, *Destinados a se encontrarem* e *Um corpo, uma mente*. As estruturas dos textos são provisórias e são passíveis a mudanças.

A chuva divina

- Filho, pare de brincar... venha mais pra perto do fogo.
- Já to indo pai...
- A noite está fria, vamos dormir...
- Pai!
- Diga filho...
- Me conta uma história antes de dormir...
- Tudo bem filho. De que história você gosta?
- Aquela da chuva de fogo, quando o céu brilhou forte... das nossas origens...
- Chuva de fogo? Hmm... dos nossos antepassados... uma noite onde nada mais foi igual...

Dizem que num tempo antigo, um tempo por nos desconhecidos deuses dotados de dons viviam festejando em paz e felizes nos céus enquanto seres humanos e animais viviam épocas difíceis e miseráveis na terra.

Os deuses tinham como costume, como cultura usar máscaras e adornos. Eles acreditavam que quando as usavam elas falavam com eles, elas mexiam em seus pensamentos, conectavam seus corpos a suas mentes de forma mais direta, assim eram crentes que elas poderiam expandir seus poderes, seus dons. Sendo assim eles quase nunca as tiravam.

Certo dia, no salão dos deuses, em uma das festas celestiais nas nuvens um casal de seres humanos após dias subindo o monte mais elevado da terra chegaram aos céus. Os deuses ficaram espantados com tal acontecimento, jamais ser humano algum havia feito tal coisa. Com suas feições de espanto ocultas apenas as máscaras encaram os humanos.

- Digam criaturas terrenas, o que fazem nas nuvens?

- Viemos pedir ajuda pessoalmente. Ha anos oramos para vocês todos os dias, mas parece que esqueceram do povo da terra.

- Mas... que tipo de ajuda? Mesmo com a máscara ocultando suas feições a arrogância era evidente.

- Não acredito... não vê o que a terra está passando?

- Sinceramente, não vivemos na terra... A arrogância e a prepotência divina ainda estava ali e os deuses haviam esquecido dos humanos.

- Sinceramente? Ficam aí vivendo na fartura e abundancia e esquecem do povo miserável que vive na terra...

- Não podemos fazer nada, vocês não têm mais salvação... a humanidade criou seus próprios problemas... trate de resolve-los entre vocês. Deixem-nos em paz!

Decepcionados e com a fé abalada, a crença dos humanos nos deuses se torna ódio. Ódio profundo, a mais pura e verdadeira ira. Voltando para a terra, sem sucesso na solução de toda a desordem terrestre a raiva pelos deuses se espalha por toda a superfície da terra. A fé da humanidade pelos deuses deixa de existir completamente.

Nos céus, após a decida dos humanos, as coisas deixam de ser como antes. A alegria que antes reinava nas nuvens deixa de existir. A paz que pairava nos ares celestiais e que mantinha os deuses unidos foi extinta. Mal sabiam os deuses que a ordem nos céus era mantida pela fé da terra. Quando isso deixou de existir os céus nunca mais foi o mesmo. Deuses foram perdendo seus poderes e as estruturas celestiais foram cedendo.

Um certo dia, dia esse chamado de "chuva divina", o céu se rompeu. Nessa ruptura estrelas começaram a cair, grandes bolas de luz atingiram toda a superfície da terra. Com isso grande parte da vida terrestre foi extinta. O que cairá na terra em forma de estrelas cadentes eram as máscaras dos extintos deuses, nada mais havia sobrado das divindades.

De certa forma o que os deuses haviam falado que os problemas da humanidade poderiam ser resolvidos pela própria humanidade se tornou realidade, de fato agora apenas as poucas vidas humanas restantes poderiam resolver os problemas na terra...

- Pronto filho já pode dormir.

- Mas pai...

- Diga filho.

- Então todas essas histórias são reais?

- Talvez filho... depende no que ou em quem você acredita. Mas são apenas histórias. Existem várias e várias histórias por aí..., mas com interpretações distintas... cabe você achar uma que te agrade e te faça bem... agora vá dormir.

Destinados a se encontrarem

- Pai!

- Ainda não dormiu filho...

- Ainda não.

- Pode falar. Disse o pai se aproximando da cama e sentando do lado de seu filho.

- Como o senhor conseguiu sua máscara?

- Filho. Essa é uma outra história para um outro dia... agora vá dormir.

- Mas pai... ainda não estou com sono...

- Está bem então filho...

- Tudo começou no dia em que conheci sua mãe...

Os ventos sopravam de forma diferente, as árvores nas florestas pareciam que queriam dizer algo. As sombras frias se opunham ao sol escaldante. A floresta estava vazia. Sua mãe estava grávida de poucos meses de você. Ela estava correndo de mim, estávamos brincando e ela sempre conseguia me deixar para traz... bons tempos...

Tudo muda quando entramos de vez na floresta. Sua mãe, ainda correndo, entra antes de mim. Sentíamos o vento frio em nossa pele e o barulho das árvores nos impedia de conversar. A distância entre nós só aumentava e pouco tempo depois perco seu corpo de vista entre as árvores. Paro. Olho, para todos os lados. Não vejo e não escuto nada.

- Aha! Te peguei... hahaha...

- Ahhh! Pelos Deuses! Onde você estava?

- Hahaha... querido estava só brincando...

- Quase me mata de susto... anda vamos embora...

- Não fique com essa cara, era só uma brincadeira...

- Muito engraçado! Não estou gostando desse lugar... vamos embora!

A floresta parece ficar cada vez mais fria. Já não sabíamos mais por onde entramos e nem onde estávamos. Com os olhos focados em achar uma saída um ponto de luz surge distante entre os troncos.

- Vamos... por ali, achei a saída!

- Você tem certeza? Não me lembro dessas pedras aqui...

- Relaxa... só vamos embora...

Realmente. Aquelas pedras não tinham feito parte do caminho e o brilho visto de longe os levou para outro lugar cada vez mais para dentro da floresta. Conforme iam andando e aproximando o brilho se tornava cada vez mais intenso ficando difícil permanecer de olhos abertos por muito tempo. A cada passo a floresta esfriava. A mata cada vez mais densa se opunha ao brilho cada vez mais radiante. Quando pareciam estar próximos a luz veio a escuridão.

- Amor o que houve? Ainda estamos dentro da floresta...

- Também não entendi, a luz parecia próxima.

- Olhe... ali no chão! - Ela dizia apontando para algum lugar no chão próximo aos seus pés, um objeto que já não emitia tanta luz.

- Ahh... então era daqui que estava vindo a luz! - Falava enquanto se aproximava de algo que parecia uma casca de árvore com uma pedra grudada.

- O que é isto?

- Nunca vi algo pareci... ahhh pelos Deuses! O que está acontecendo?! - Antes mesmo de tocar no objeto ele voa em direção a sua face. O desespero dominava seu corpo enquanto o objeto cobria completamente seu rosto.

- Amor!!! Seu rosto... tira isso de você...

- Me ajuda! Eu não consigo tirar! O desespero só cresce. O objeto não quer sair de seu rosto.

- Isso é.... isso é uma máscara?

- Não sei... Não estou vendo... só quero tirar esse negócio de mim...

Tarde demais. Quando seu rosto e coberto o contato os une se tornando um só. No momento em que a máscara toca seu rosto, o frio congelante e os ventos fortes da floresta param de forma imediata, como se antes tivessem agitados e irritados por algo, mas agora a união os acalma. A partir desse dia minha vida nunca foi a mesma...

Um corpo, uma mente

- Mas pai...
- Diga filho.
- Agora mesmo eu vi você tirando a máscara! Como isso?
- Então filho...

Horas depois, conseguimos sair da floresta, mas a máscara ainda insistia em ficar em meu rosto. Quando chegamos em nossa casa atraí vários olhares estranhos e diversos questionamentos pois ninguém tinha visto nada parecido. Uns se afastavam e diziam que era uma maldição, já outros me nomeavam como salvador enviado dos céus. O tempo foi passando e o motivo do acontecimento ainda era desconhecido por mim. Eu e sua mãe decidimos nos afastar de nossa aldeia pois já estávamos incomodados com toda aquela situação.

Com alguns dias do nosso afastamento da aldeia você nasce rindo, cheio de saúde. Nossas vidas a partir do seu nascimento era voltada você. Por alguns dias até me esqueço que aquela máscara existia. Mas ela insistia em ser notada. Certos dias eu tinha uns sonhos estranho de povos que não conhecia, pareciam lembranças, mas que não faziam parte das minhas lembranças. Me via em lugares jamais visitados por mim, fazendo coisas que nunca havia feito. Algo parecia tomar minhas ideias, invadir meus pensamentos. Já não me sentia mais sozinho mentalmente.

Enquanto os meses passavam você crescia e meus pensamentos ficavam cada vez mais perturbados. Algo queria tomar de vez minha cabeça. Uma voz que só aparecia em sonho começava a invadir meus pensamentos. Foi quando comecei a fazer perguntas para mim mesmo...

- Quem é você? Essa voz...
- Eu? sou você.
- Como assim você sou eu?
- Somos um só.
- Já não aguento mais, acho que estou ficando louco!
- Fique tranquilo. Agora somos um só.
- Você, a voz nos meus sonhos, é a máscara?
- Sim...
- Por que somos um só, você pelo menos tem um nome?

- Desde o momento em que nós tocamos pela primeira vez nos tornamos um só... nossas mentes se uniram e a partir daí nossos pensamentos são compartilhados. E sim, me chamo Edras, prazer.

- Hmm... Edras entendi, mas por que eu? É algum tipo de maldição?

- Não sou uma maldição, pelo menos acho que não haha... hmm porquê você? hmm... já vi muitos humanos por ai, mas você... você tem algo diferente... uma personalidade incomum.

- E por isso tenho que ficar com você na minha cara pelo resto da vida?

- Isso depende de você e de mim claro hahaha.

- Muito engraçado, não pedi isso...

- A vida é assim.... você também não pediu pra nascer certo?

- Sim, mas é diferente...

O tempo passava e você só crescia, próximo de fazer 3 anos você já andava e falava algumas poucas palavras. Nesse tempo minha relação com Edras se fortalecia, nossas ideias por mais unidas que estivessem ainda eram distintas, mas isso não era um fator que nos afastava, pelo contrário nossas visões de mundo se completavam. Mas ainda assim eu não desistia de retirar a máscara de meu rosto.

- Porque você ainda tenta me tirar?

- Por que não quero ficar com isso o tempo todo...

- Sabe que não vai conseguir.

- Você disse que dependia de mim e de você, então há uma possibilidade.

- Talvez...

Com o passar do tempo já não mais sentia o domínio de Edras sobre meus pensamentos, pelo menos não igual ao início. Sempre tentei retirar a máscara diariamente, mas nunca havia conseguido, mesmo assim nunca deixei de tentar. O tempo ia passando, você ia crescendo e próximo a seu aniversário de 5 anos, em uma de minhas tentativas diárias de retirar a máscara finalmente consegui.

- Finalmente estou livre de você!

- Olha só, parabéns você conseguiu mesmo!

- Ai finalmente... mas pera! Por que ainda estou te ouvindo?

- Te disse... nossa conexão vai além do físico. Uma vez unidos jamais separados. Você é um rapaz forte são poucos os que conseguem fazer isso.

- Mas então a máscara posso jogar fora? Já que não preciso mais dela e você não vai sair da minha cabeça mesmo.

- Claro que não! A máscara é uma fonte de poder e com ela existia uma consciência nesse caso eu, Edras. Você possui a máscara de Edras. Sem a máscara não existe poder.

- Poder? que tipo de poder?

- Poderes de um Deus. Eu, Edras já fui um Deus. Quando á séculos a humanidade deixou de acreditar nos deuses nos deixamos de existir e os céus vieram a baixo. O que restou de nos foi apenas uma consciência impregnada em nossas mascaras e nelas parte de nossos poderes divinos.

- Então essas lendas são verdades?!

- Em partes, as histórias resistiram por tanto tempo que viraram apenas lendas, uns creem outros não, existem várias versões de um mesmo acontecimento. O fato é que nos deuses já existimos, hoje somos apenas memórias conscientes.

- Então existem outras mascaras por aí? todas são do bem que nem você?

- Existem várias outras por aí, mas não é qualquer pessoa que pode nos usar, nos mascaras que decidimos quem será nosso portador, e outra nunca disse que sou do bem nem do mal.

- Mas você é do bem não é mesmo? - Uma pergunta com fundo de preocupação.

- Ser do bem ou do mal muitas vezes depende de nosso portador, mas cada máscara tem sua personalidade.

- Entendi... então não seremos do mal.

Eu e Edras estamos juntos a tanto tempo que de fato nos tornamos uma só mente. Já não sinto mais a sensação de invasão que sentia antes, já não tenho mais pensamentos perturbados e embaralhados apenas escuto uma voz diferente da minha que vez ou outra se confunde com minha própria consciência.

ANEXO A – FOLDER DE DIVULGAÇÃO DA EXPOSIÇÃO

Folder utilizado na divulgação da abertura da exposição.



LABORATÓRIO GALERIA - BLOCO 11 /UFU
Santa Mônica

3 A 7 DE JUNHO

A era das Máscaras

Orientador - Ronaldo Macedo Brandão

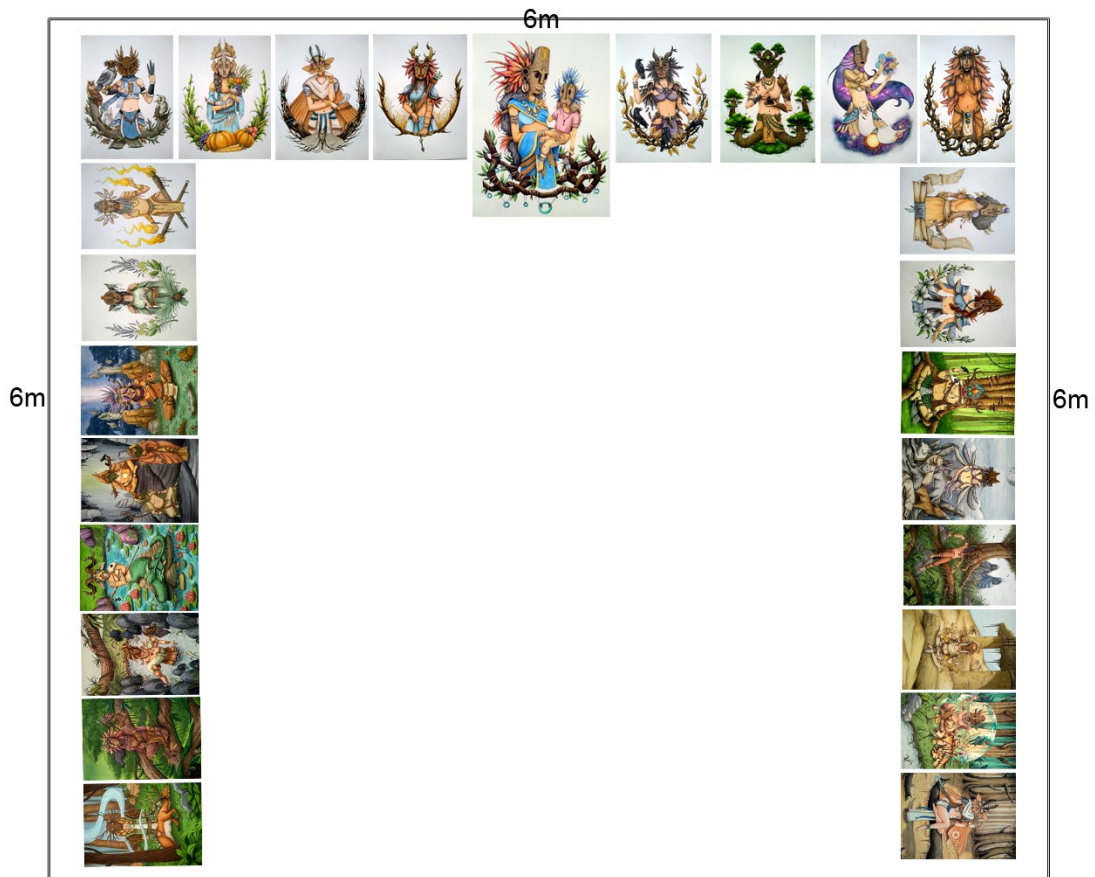
Erik Camargos

Abertura dia 3 às 19h
2019

Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO B – DISPOSIÇÃO DAS IMAGENS NA EXPOSIÇÃO

Modelo de como foram apresentadas as imagens durante a exposição.



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO C - A'LEESA



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO D - DREA



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO E - MELEA



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO F - HERTILIA



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO G - EZERA



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO H - SMELIS



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO I - IGNIÀ



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO J - HERIDIA



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO K - COGNIS



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO L - BATU



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO M - MELEA



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO N - UMORIA



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO O - CRETUS, ERIMUS E TERITUS



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO P - LORA



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO Q - ERYMUS



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO R - FULGAM



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO S - AGARAHAD



Fonte: Erik Camargos, 2019.

ANEXO T - HERIDUS E ILEIA



Fonte: Erik Camargos, 2019.