

**Paçada dos
diabos:**

**A dança das
máscaras,
dos diabos e
dos queets.**

DEXPO

**Intervenções no projeto MOTIRÔ -
O festejo como testemunho.**

**Parada dos diabos: a dança das máscaras,
dos diabos e dos queers.**

Gabriel da Silva Cardoso

Disciplina DSG 5024 - Cultura Popular e Cultura de Massa . Professores: *Carlos Eduardo Félix da Costa e Nilton G. Gama Junior.*

Autor: *Gabriel Cardoso . Parada dos diabos: a dança das máscaras, dos diabos e dos queers*

A proposta de intervenção a ser apresentada estabelece uma relação entre o **material** e o **digital**. A partir da entrevista concedida por **Miguel Martínez Lopez**, um dos organizadores da celebração em homenagem a Santiago Apóstolo da cidade de Juxtlahuaca, no México, destacamos uma etapa importante do festejo, a dança conhecida como “*Festa del Diablo*”, onde pessoas utilizam máscaras com rostos de demônios e dançam em um ritual que tem como simbolismo levar os mouros, derrotados pelos cristãos, até o inferno.

O projeto tem como objetivo apresentar uma releitura da utilização de figuras demoníacas como ato de catarse através do uso de máscaras. Propomos uma exposição em um ambiente virtual de **Totens gráficos** constituídos por 55 máscaras cujos rostos representam algumas das principais personalidades que lutam em prol das causas **LGBTQUIAP+**.

O tema foi escolhido a partir das discussões ocorridas durante o semestre, onde foi levantada a questão que as minorias de gênero e sexualidade historicamente sofreram com termos pejorativos, mas ao adotarem estes mesmos termos houve um movimento inverso de apropriação e empoderamento a partir de uma classificação negativa. Utilizando a figura do demônio como símbolo pejorativo, pretendemos demonstrar como a sociedade enxerga as minorias e como elas podem se apropriar destes elementos para se posicionarem de forma efetiva dentro de um contexto simbólico do estranho e do assustador.

SUMÁRIO

1	Introdução	5
1.1	Sobre a disciplina	6
2	Fundamentação	7
3	Perspectiva pessoal e acadêmica	8
4	O projeto “Parada dos Diabos”	11
	Bibliografia	25

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho é o relato do projeto desenvolvido durante o semestre de 2021.2 para a disciplina **Cultura Popular e Cultura de Massa**, ministrado pelos professores Carlos Eduardo Félix da Costa e Nilton G. Gamba Junior. Esta disciplina faz parte do Programa de Pós-Graduação em Artes e Design - PPGDESIGN da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-Rio. Apresentaremos o desenvolvimento do projeto **“Parada dos diabos: a dança das máscaras, dos diabos e dos queers”**, sua fundamentação teórica, problematização e a relação com o projeto Motirô – O festejo como testemunho.

1.1 SOBRE A DISCIPLINA

A disciplina visa estabelecer um exercício reflexivo sobre o significado de “popular”, construindo relações entre o local e o global, a indústria capitalista e as manifestações culturais, o consumismo regional e o folclore tradicional. Também pretende abordar o tema a partir da perspectiva do design e das artes, e em como os profissionais destas áreas dialogam com temas direcionados para a cultura e a sociedade ao utilizar processos e recursos manuais e/ou tecnológicos, preocupação com a sustentabilidade social, ambiental e econômica, e processos metodológicos que visam posicionar o registro e a memória como potencializadores culturais de transformação criativa da sociedade.

Como metodologia adotada durante o período, foram apresentados textos sensíveis aos temas da disciplina, gerando debates e questionamentos construtivos entre os alunos e professores. Como projeto final foram apresentadas entrevistas pertencentes ao acervo do projeto Motirô, em parceria com o Museu da Pessoa, onde cada integrante foi convidado a selecionar um exemplo e, após um período de preenchimento e análise das suas características e estudo aprofundado sobre o tema proposto, foi desenvolvido uma proposta de intervenção que articulasse o universo abordado na entrevista com os conteúdos discutidos em aula. Este relatório é um dos resultados deste projeto, onde propomos uma releitura criativa da “Festa del Diablo”, pertencente à celebração de Santiago Apóstolo, na cidade de Juxtlahuaca, México.

2. FUNDAMENTAÇÃO

No texto do autor Raymond William (2000) temos uma discussão bastante interessante que serve de elo para este projeto. Nele nos é apresentado a diferença entre os conceitos de “popular” e do “pop”, como partes promotoras da cultura.

Caracterizamos como “Popular” aquilo que se apresenta de forma local, presencial, possui relação com a memória da região. É uma experiência que se torna estímulo, apresentando independência do chamado “capitalismo de consumo”. Sua hibridação ocorre como forma de adaptação, particularizando questões universais.

De forma oposta, no “Pop” apresenta um caráter mais massificado, voltado para a midiática, apresentando elementos de efemeridade, com estímulos que se transformam em experiência dependentes do “capitalismo de consumo”. A hibridação assume uma ruptura com a cultura. O artefato se torna autossuficiente, e universaliza questões particulares. Ou seja, cria-se um símbolo, sem necessidade de uma referência prévia, mas que se universaliza na sua prática.

A reflexão sobre este tema contribuiu para o projeto pois tentamos utilizar elementos “pop” para evidenciar questões populares. A celebração de Santiago Apóstolo da cidade de Juxtlahuaca é um costume tradicional desta cidade mexicana, com sua estrutura, datas, atividades e danças que se repetem e evidenciam a história local da luta entre os mouros e os cristãos. Ao utilizar os elementos pictóricos das máscaras diabólicas, mas com interferência de outras realidades que não tem nenhuma relação com a original, como a de personalidades LGBTQUIAP+, pretendemos transformar o elemento totem em uma peça pop que, a partir da massificação provocada pelo fácil acesso ao ambiente virtual, ou até mesmo das imagens *.png* do projeto, estimular os usuários a refletirem sobre a demonização de minorias, ao mesmo tempo que apresentamos um objeto tradicional da cultura mexicana, ampliando o alcance deste ritual.

3. PERSPECTIVA PESSOAL E ACADÊMICA

A motivação no desenvolvimento deste projeto surgiu a partir das discussões durante o semestre. Ao ter contato com temas relacionados à cultura popular, materialização, simbolismo, representatividade, definição e limites sobre o que consideramos popular, etc. tive a oportunidade de utilizar habilidades manuais, criativas e digitais, com o objetivo de levantar discussões a respeito dos limites e intersecções entre estas áreas.

Como o digital pode ser utilizado em projetos populares? Quais as dificuldades de alcance destes projetos? . Como podemos democratizar a cultura popular em um ambiente virtual, cujos periféricos são pouco acessíveis? . O virtual pode abraçar uma metodologia manual de reprodução de peças gráficas?

Estas questões foram norteadoras para o desenvolvimento do projeto, também dialogando com o objeto de pesquisa do meu projeto de pós-graduação, que pode ser resumida em como as tecnologias de realidade virtual podem possibilitar a atuação democrática da sociedade em tempos de isolamento social.

O elemento simbólico das máscaras dos diabos também é um tema de bastante interesse pessoal, também faz parte do escopo da minha pesquisa o estudo das formas como as pessoas conseguem vestir diferentes personalidades dentro de ambientes virtuais, principalmente através da figura dos avatares.

O simbolismo das máscaras serviu como fonte de inspiração para a utilização de técnicas de colagem e pastiche de referências, possibilitando a modificação criativa dos rostos de personalidades LGBTQUIAP+ em versões diabólicas. Além das peças individuais, o elemento escultórico formado

pelo conjunto de máscaras também apresentou uma solução criativa que se relacionou com minhas habilidades, já que possuo trabalhos anteriores semelhantes, onde produzi peças gráficas que servem como lambe-lambes (peças com impressão de baixo custo e alta visibilidade, sendo exibidos em áreas urbanas, mas que neste projeto reverte este local, os colocando em ambientes virtuais) e totens.

A disciplina foi um espaço de experimentação das minhas diferentes facetas de atuação: técnicas de colagem, simbolismo das máscaras, temas queers e ambientes virtuais. O resultado é apresentado a seguir, com a apresentação do projeto “Parada dos diabos: a dança das máscaras, dos diabos e dos queers”.



4. O PROJETO “PARADA DOS DIABOS”

O projeto se iniciou com a proposta de ressignificação das máscaras dos diabos utilizadas na “Festa del Diablo” realizado na cidade de Juxtlahuaca, no México. Na primeira etapa da pesquisa, foi realizada uma investigação sobre artistas que trabalhavam com o tema de máscaras e diabos. O artista **Alejandro Jesús Vera Guzmán** foi utilizado como principal referência.

Originário da cidade de Santiago Juxtlahuaca, mesmo local onde ocorre a celebração, Alejandro Vera trabalha como escultor e músico tradicional. Aos dez anos de idade começou a fabricar a sua primeira máscara para a festa de Juxtlahuaca, utilizando madeira de sabino como matéria-prima. Desde 1992 vem trabalhando formalmente na fabricação de máscaras para o festejo. Suas obras apresentam um amplo repertório virtual de máscaras, indo de rostos comuns a personalidades internacionais. A utilização de diferentes tipos de cornos também é uma característica bastante marcante. Em 12 de novembro de 2019 foi inaugurada a exposição “Diablo”, onde foram apresentadas um pequeno conjunto de seu extenso trabalho.



*Máscaras produzidas pelo artista Alejandro Veras.
Fonte: [facebook.com/alejandrovraguzman.9](https://www.facebook.com/alejandrovraguzman.9).*

Além do trabalho do Alejandro Vera, também levantamos outras referências, como o designer de moda **Lance Victor Moore**, que fabrica máscaras com materiais naturais, como couro e cornos, que transformam a função original da máscara de ocultação para um item fetichizado que serve como acessório facial. Seu trabalho de destaque mais recente pode ser visto no clipe “911”, da cantora pop norte-americana, Lady Gaga. Um ponto importante a ser analisado são os diferentes posicionamentos dos elementos na máscara, colocados intencionalmente, onde os chifres, que deveriam estar no topo da cabeça, se encontram na altura da boca, por exemplo. A máscara é utilizada como elemento alegórico, tendo sua função e estrutura desconstruída.

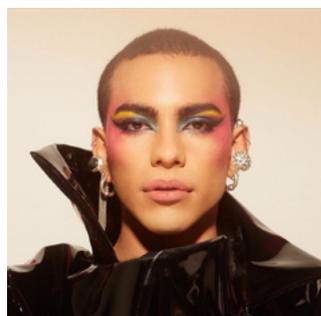
Os trabalhos de outros artistas e obras também serviram de referência para o projeto.



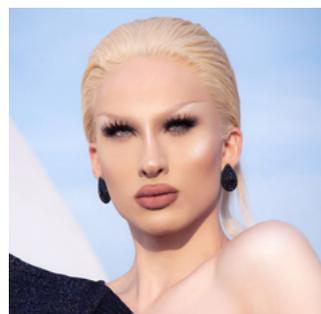
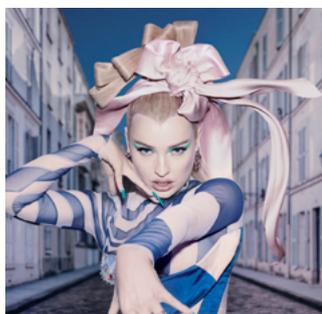
*Máscaras faciais produzidas pelo artista Lance Victor Moore.
Fonte: lancevictormoore.com.*

Na etapa seguinte foram escolhidos o tema e a seleção dos rostos para a produção das máscaras. Como já mencionado anteriormente, a seleção dos integrantes foram personalidades nacionais e internacionais inseridos na promoção e defesa dos direitos e da cultura LGBTQUIAP+. Foram reunidos um total de **53 nomes**, onde foram levantadas fotografias que apresentavam seus rostos, para futuro tratamento. As condições para as fotografias eram: **boa resolução da imagem e rosto sem interferência de objetos e outras partes do corpo** (alguns exemplos apresentaram mãos, que não foram descartados pois o conjunto rosto e mãos apresentavam uma boa configuração, que poderia ser utilizada na colagem). Importante destacar que nem todos os nomes da lista foram utilizados, pois alguns nomes não apresentaram fotografias que satisfizeram as condições apresentadas anteriormente. Apesar disto, foram utilizados mais de uma fotografia para o mesmo nome, o que preveniu a diminuição do número total de máscaras.

Os cornos das máscaras também foram retirados das obras do artista Alejandro Vera. Para isso, forma recortadas **50 máscaras**, onde somente os cornos foram aproveitados nos rostos.



Algumas das personalidades utilizadas como base para as máscaras. Fonte: buscadores de imagens.



Algumas das personalidades utilizadas como base para as máscaras. Fonte: buscadores de imagens.

Exemplo de rosto com interferência de mãos, mas que por causa do bom enquadramento, foi utilizado no projeto. Fonte: buscadores de imagens.

Após o recorte dos rostos e dos cornos, foram realizados a colagem digital dos elementos, gerando as máscaras de diabos. Os chifres foram inseridos respeitando as referências levantadas: alguns posicionados no topo da cabeça, outros em locais menos usuais, como rosto, e alguns ainda utilizando uma montagem com mais de 2 pares. Além destes elementos, os olhos da imagem também foram retirados, para remeter às máscaras físicas.

Estando com as 55 máscaras finalizadas, elas receberam um tratamento digital no software *Photoshop*, onde retiramos as cores, deixando-as em formato preto e branco, e aplicamos filtros que simulam uma trama moiré de impressão, característica encontrada nas peças gráficas urbanas, como os lambe-lambes.

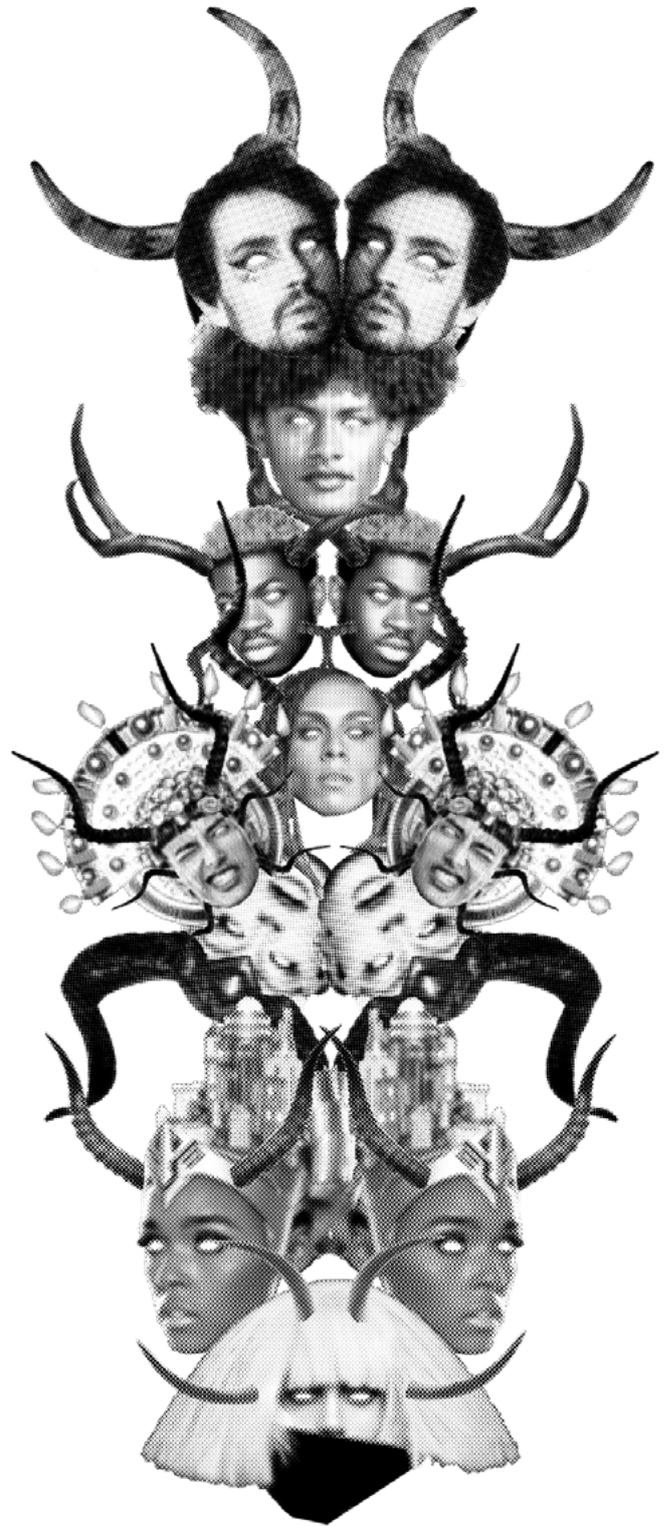


Algumas máscaras finalizadas.

Após esta etapa foram montados um total de 10 totens, formado pelo conjunto de diferentes máscaras. Estes mesmos totens geraram 10 arquivos com fundo transparente, assim como um painel único que reunia todas as peças gráficas, mas com as cores preto e branco invertidas (apresentando um resultado mais diabólico e assustador).



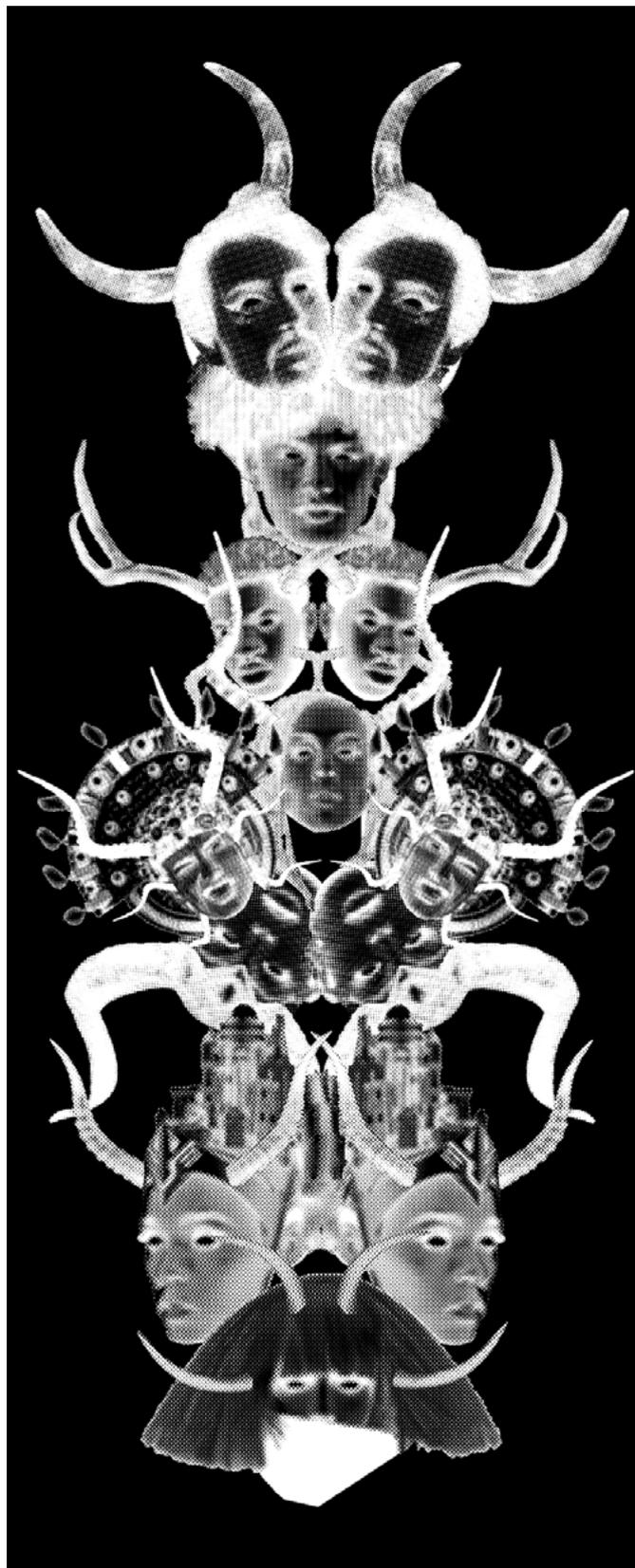
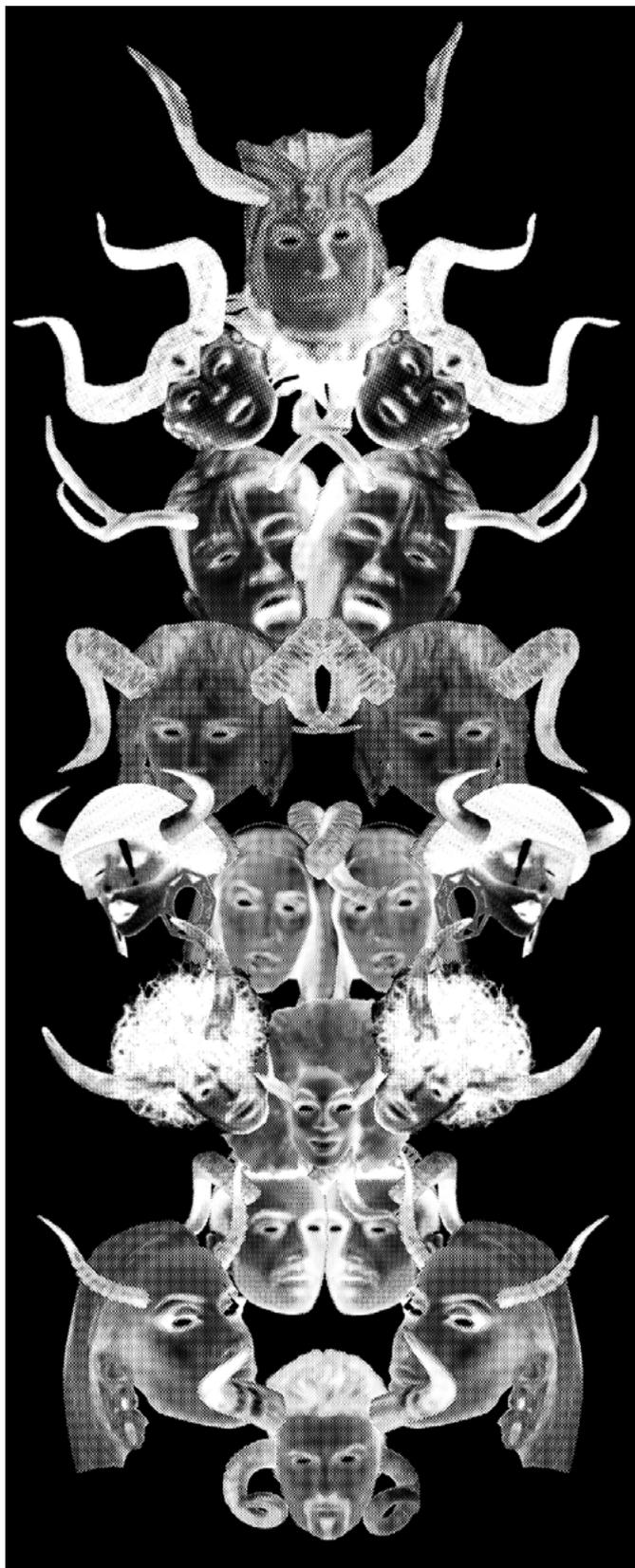
Exemplo dos totens formados pelos conjuntos de máscaras.



Exemplo dos totens formados pelos conjuntos de máscaras.



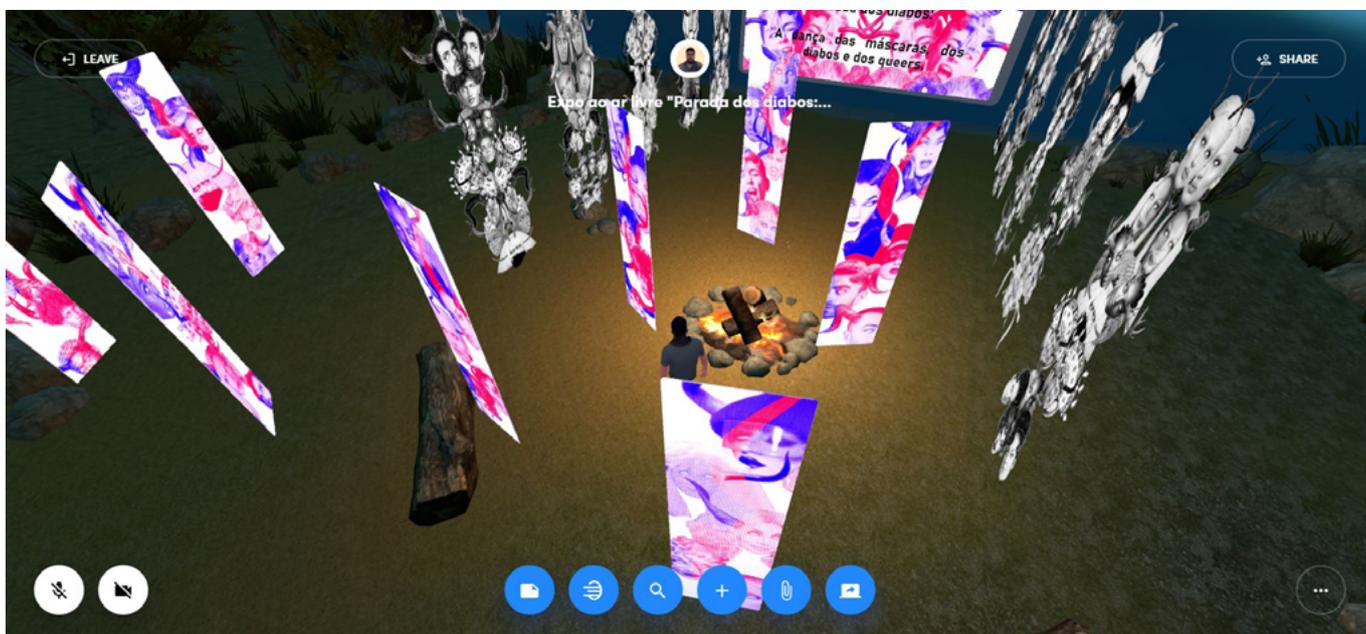
Exemplo dos totens formados pelos conjuntos de máscaras.



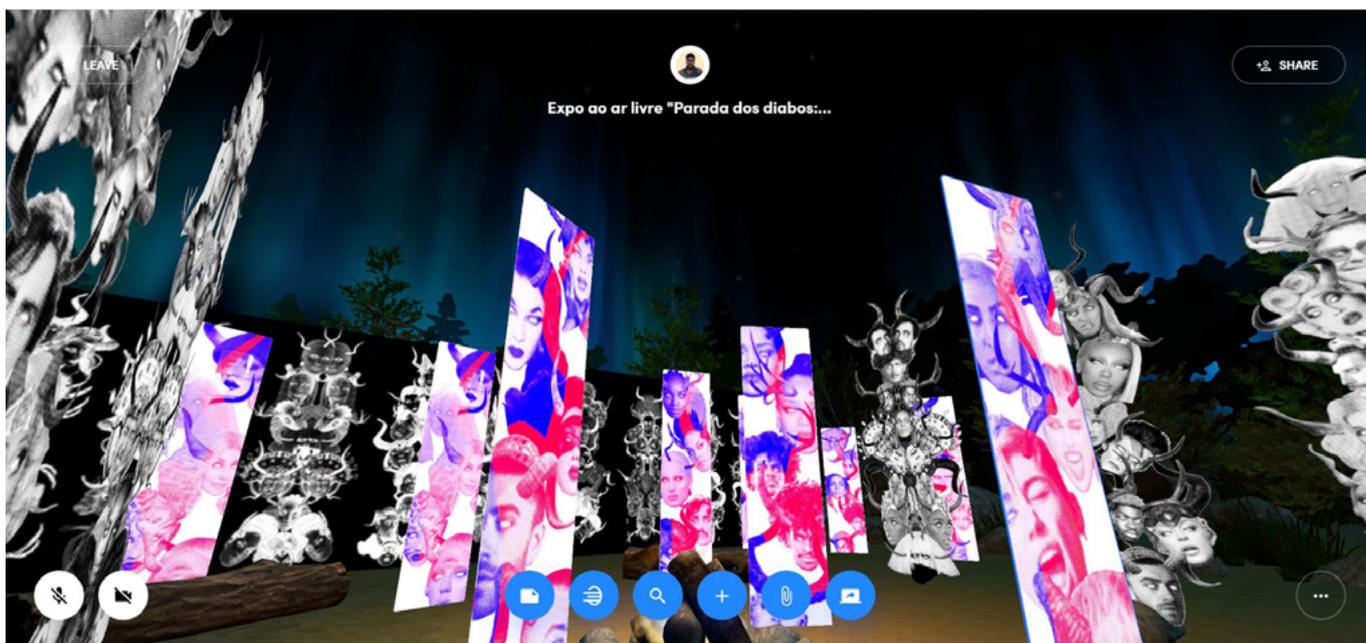
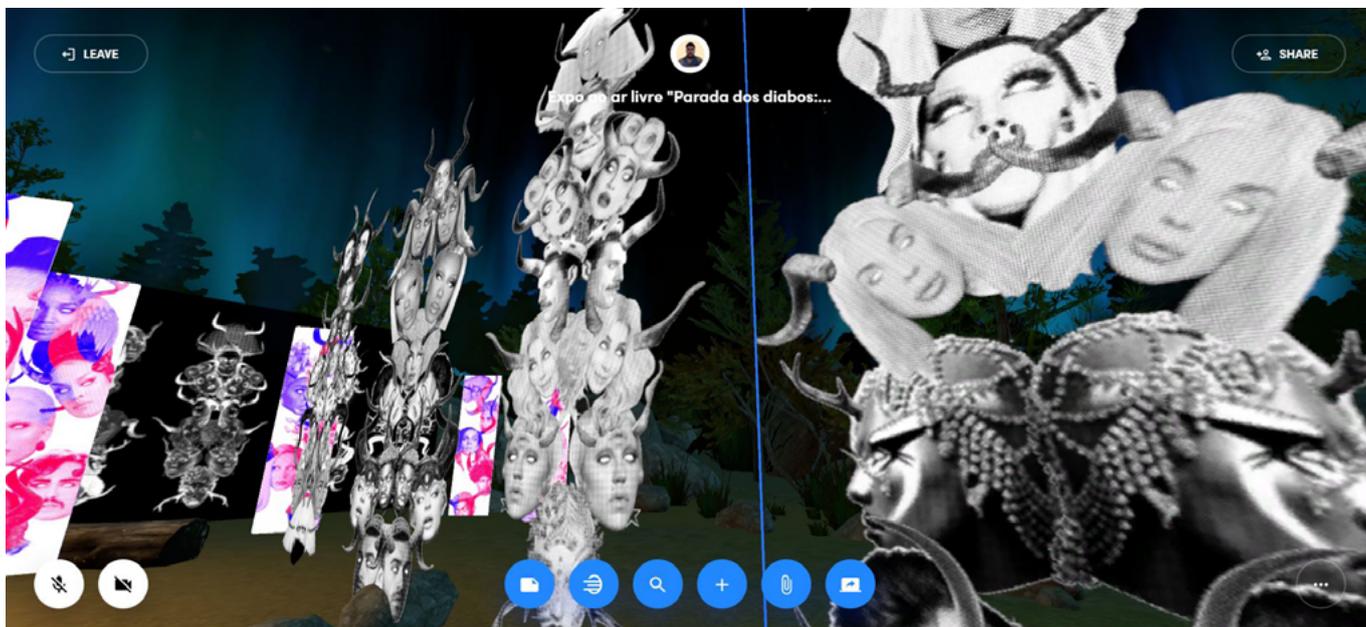
Exemplo dos totens com os painéis com cores invertidas.

Como etapa final, foi criado o ambiente virtual onde as peças gráficas seriam apresentadas. O programa escolhido foi o *spatial.io* (www.spatial.io). A escolha deste aplicativo se deu pelas funcionalidades e facilidades apresentadas pelo mesmo, como o acesso por diferentes acessórios (mobile, desktop e óculos de realidade virtual), conjunto de templates para utilização gratuita e a possibilidade de *upload* e *download* de imagens, como os banners. O cenário escolhido foi um ambiente externo, com a presença da natureza e de uma fogueira central. Este ambiente visa fugir da escolha comum de se utilizar um ambiente de exposição, assim como também apresenta um aspecto mais intimista e obscuro que dialoga com o tema da exposição.

Ao entrar no cenário virtual, o avatar que representa o perfil do usuário se encontra rodeado por uma fileira representado pelos 10 totens com fundo transparente. Ao seguir pela fileira, ao fundo do ambiente, encontra-se o grande painel com o conjunto dos banners com as cores invertidas. No espaço intermediário entre os dois elementos, dispostos de forma aleatória, encontram-se pequenos painéis mostrando as máscaras individuais, dispostas em grupos de cinco convidando o usuário a passear pelo cenário.



Apresentação do cenário virtual com o banner de entrada, e uma visão aérea do ambiente.



Acima: fileira de totens com fundo transparente. Abaixo: painéis com os rostos separados.

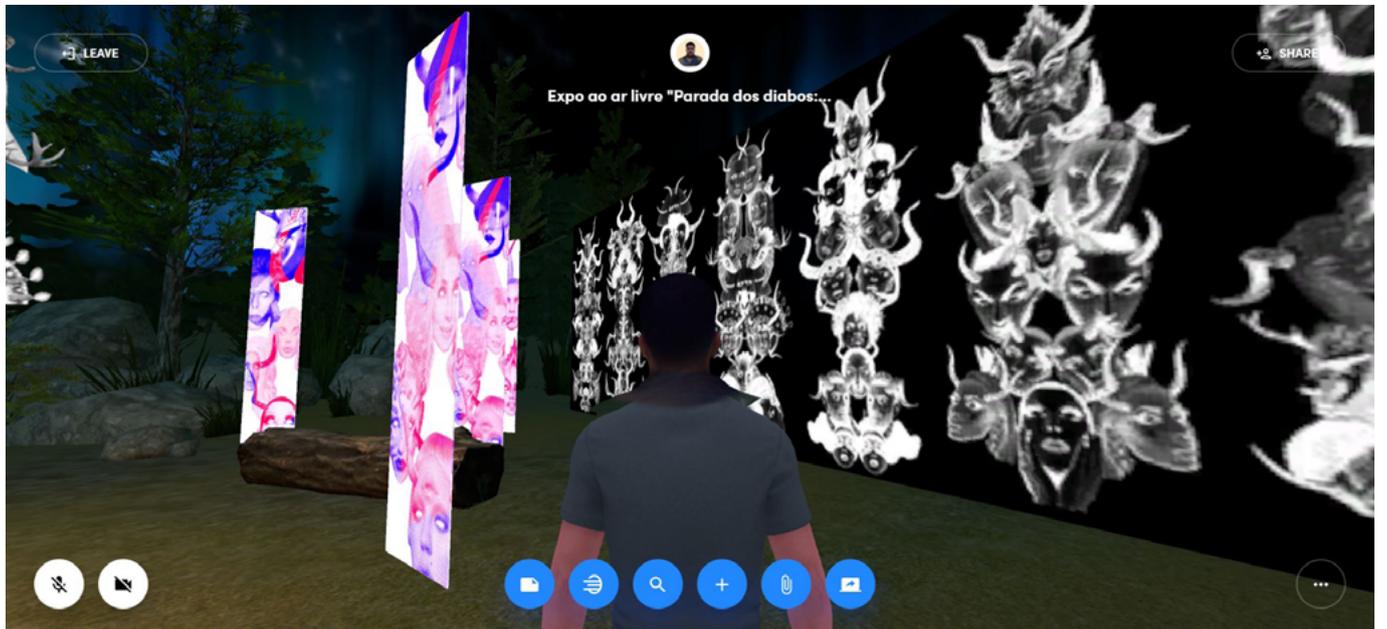


Imagem mostrando o painel com cores invertidas do conjunto de totens (no final do cenário).

BIBLIOGRAFIA

RAYMOND, W. **Cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

Exposición “Diablo” mascararas de Santiago Juxtlahuaca en Oaxaca. **Viveoaxaca.org**, 2019. Disponível em: <<https://www.viveoaxaca.org/2019/11/Diablo.html>>. Acesso em: 01 de dez. de 2021

MOORE, L.V. **Lance Victor Moore**, 2021. Página inicial. Disponível em: <<https://www.lancevictormoore.com/>>. Acesso em: 01 de dez. de 2021

