

Processo Criativo da Maquiagem nas Artes Visuais

O Ponto de Vista de um Maquiartista

Marcio Desideri

Orientadora: Rosangella Leote



Instituto de Artes - UNESP
2021



INSTITUTO DE ARTES – CAMPUS SÃO PAULO

MARCIO RICARDO DESIDERI

**PROCESSO CRIATIVO DA MAQUIAGEM NAS
ARTES VISUAIS:**

O ponto de vista de um “maquiartista”

São Paulo

2021

**PROCESSO CRIATIVO DA MAQUIAGEM NAS
ARTES VISUAIS:**

O ponto de vista de um “maquiartista”

Área: Artes Visuais

Mestrando: Marcio Ricardo Desideri

Linha de Pesquisa do PPG : Processos e Procedimentos Artísticos

Orientação: Prof.^a Dra. Rosangella da Silva Leote.

2019 - 2021

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

D457p	Desideri, Marcio Ricardo, 1985- Processo criativo da maquiagem nas artes visuais : o ponto de vista de um "maquiartista" / Marcio Ricardo Desideri. - São Paulo, 2021. 235 f. : il. color. Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rosangella da Silva Leote Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Instituto de Artes 1. Maquiagem (Técnica). 2. Maquiagem cinematográfica. 3. Artes visuais (Arte). I. Leote, Rosangella. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título. CDD 791.43027
-------	---

Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 866

Marcio Ricardo Desideri

**PROCESSO CRIATIVO DA MAQUIAGEM NAS ARTES
VISUAIS: o ponto de vista de um “maquiartista”**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais, na linha de pesquisa Processos e Procedimentos Artísticos, sob a orientação da Prof.^a Dra. Rosangela da Silva Leote

Dissertação aprovada em: 11/05/2021

Banca examinadora:

Prof.^a Dra. Rosangela da Silva Leote
(IA/Unesp) Orientadora

Prof.^a Dra. Mônica Magalhães
(Unirio)

Prof. Dra. Joedy L.B. Bamonte
(Unesp)

SÃO PAULO

2021

Agradecimentos:

Agradeço, primeiramente à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001, pelo apoio e fomento, sem o qual não seria possível a realização desta pesquisa. Por apoiar os estudantes, contribuir para o crescimento da educação em um país de grandes dificuldades e que necessita de conhecimento. O fomento e apoio fizeram a diferença na minha vida.

À Prof.^a Rosângela Leotte pela orientação, apoio, profissionalismo, ética, competência, transparência, dedicação e incentivo.

Aos meus pais e, principalmente, à minha mãe que quase não resistiu aos efeitos do Corona Vírus, mas sobreviveu e continua me apoiando com muito amor, o que me deu forças para finalizar esse trabalho. Dedico com todo o meu coração e alma para ela.

À Juliana Gonçalves que me apoiou e motivou a realizar minhas pesquisas.

Aos professores Jose Spaniol e Mona Magalhães que participaram da minha banca de qualificação e contribuíram muito com sugestões e opiniões.

Ao instituto de Artes da Unesp por ser um ambiente amigável e de pessoas dedicadas e empáticas, que proporcionaram uma nova realidade para mim.

Aos entrevistados que colaboram muito com suas participações, a saber: Wanda Marx, Emília Brito, Filipo Ioco, Anderson Bueno, Eri Nascimento, Marcio Merighi e Nelly Recchia.

À Vivian Furlan que fez a revisão dos textos com dedicação e profissionalismo.

A oportunidade que recebi do Universo de realizar essa dissertação que foi um alívio em momentos de desespero na pandemia. À Deus, cosmos e aos seres iluminados, por tudo e por me ajudarem muito, guiando-me em um momento difícil, de uma pandemia global.

RESUMO

Nesta pesquisa procuramos investigar a maquiagem no campo das Artes Visuais e seus processos criativos. Trouxemos considerações com base na semiótica e análises feitas a partir da “teoria do corpomídia”. Encontramos esclarecimentos e direcionamentos sobre a maquiagem e a sua prática artística, que também ampliou o campo para novos significados, da relação com o corpo, do artista, da hibridização de técnicas, tecnologias e materiais. Logo, a partir de produção própria e de outros artistas, descrevemos processos de criação, das redes de conexões, da relação com o contexto e suas divergências e convergências. Buscamos compreender as complexidades desse campo pouco explorado, através de vivências pessoais e profissionais do que chamaremos de maquiartistas, com embasamento teórico e experimentações práticas, algumas adquiridas durante a pesquisa de campo realizada em Hollywood, Los Angeles. Esta pesquisa de campo permitiu criar um paralelo entre Brasil e Estados Unidos no que tange a maquiagem para o cinema, principalmente. Através desta práxis, apresentamos proposições de nomenclaturas e classificação dos tipos de maquiagem. Verificamos que maquiagem como arte visual, traz paradigmas e contradições, revelando novos caminhos, e conceitos, possibilitando a legitimação da maquiagem como prática artística híbrida. Dessa maneira, foi possível nomear o artista que se utiliza da maquiagem em seu processo criativo com a proposição de um neologismo “maquiartista”, além de ampliar os conhecimentos sobre a linguagem da maquiagem, levantamento histórico e sua propagação nos dias de hoje com o uso de novas tecnologias.

Palavras-chave: Maquiagem. Artes visuais. Artista híbrido.

ABSTRACT

In this research we investigated makeup in the field of Visual Arts and its creative process. We brought considerations based on semiotics and we analyzed with the “Bodymedia theory”. We found explanations and directions on makeup and its artistic practice, which also expanded the field to new meanings, from the relationship with the body, from the artist, from the hybridization of techniques, technologies, and materials. Therefore, based on our own production and that of other artists, we will describe creative processes, the networks of connections, the relationship with the context, their divergences and convergences. We seek to understand the complexities of this unexplored field, through experiences, theoretical background, and practical experiments, some acquired during the field research in Hollywood, Los Angeles. This field research made it possible to create a parallel between Brazil and the United States with regard to makeup for the cinema, mainly. Through this practice, we propose nomenclatures and classification of types of makeup. We found that makeup, as visual art, brings paradigms and contradictions, revealing new paths and concepts, enabling the legitimation of makeup as a hybrid artistic practice. In this way, it was possible to name the artist who uses makeup in his creative process with the proposition of a “makeupartist” neologism, in addition to expanding knowledge about the language of makeup, historical survey and its propagation today with the use of new technologies.

Keywords: Makeup. Visual arts. Hybrid artist.

FIGURAS

- Figura 1: Matheuw Barney caracterização em *Cremaster 4* (1994). Fonte: <http://taramcgeadyfirstyear.weebly.com/cremaster-4---matthew-barney.html> 60
- Figura 2: *Cremaster 3, 2002* Caracterização na Modelo Muslim Fonte: <https://www.thegorgeousdaily.com/cremaster-cycle-by-matthew-barney/> 61
- Figura 3: Floresta Sopão – Mondrongs Jambo (2002). Fonte: <https://www.tungaoficial.com.br/pt/trabalhos/floresta-sopao-mondrongs-jambo/> 63
- Figura 4: Mario Ramiro no ato coletivo “Ensacamento”, com (1979) Fonte: <http://www3.eca.usp.br/noticias/mario-ramiro-organiza-obra-sobre-o-coletivo-3n-s3> . 64
- Figura 5: “*Dance with me*” 2019, Elle de Bernadine. Fonte: <https://midianinja.org/news/ouro-e-mel-a-pote%CC%82ncia-em-ato-atraves-de-elle-de-bernardini/> 65
- Figura 6: Obra “Paisagem VII” de Elle de Bernadine (2019). Fonte: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa640305/elle-de-bernardini> 66
- Figura 7: Vídeo instalação ‘Ponto limítrofe’, Elle de Bernadine (2016). Fonte: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa640305/elle-de-bernardini> 67
- Figura 8: Obra “Metier” de Elle de Bernadine (2020). Fonte: <https://artrio.com/noticias/sobre-o-peso-que-as-corpas-carregam-o-que-ha-em-comum-entre-carla-borba-elle-de-bernardini-ana-beatriz-almeida-e-paula-scamparini> 67
- Figura 9: *Fag Face*, Zach Blass (2016). Fonte: <https://sonicacts.com/2017/artists/zach-blass> 69
- Figura 10: Croquis de Marcio Desideri (2016)..... 73
- Figura 11: Personagem comissão de frente por Marcio Desideri 73
- Figura 12: Personagem comissão de frente por Marcio Desideri 74
- Figura 13: Personagem comissão de frente por Marcio Desideri 74

Figura 14: Chupacabra de Rodrigo Aragão. Fonte: https://bocadoinferno.com.br/criticas/2013/11/a-noite-do-chupacabras-2011/	77
Figura 15: O maquiartista Rodrigo Aragão finalizando o chupacabra. Fonte: https://cinemascope.com.br/colunas/in-dica/a-noite-do-chupacabras/	77
Figura 16: Rodrigo Aragão com o demônio caracterizado do Filme Mata Negra Fonte: https://pipocamoderna.com.br/2018/10/a-mata-negra-novo-terror-do-especialista-rodrigo-aragao-ganha-trailer-macabro/	78
Figura 17: Zé do Caixão por Jose Mojica Marins. Fonte: https://musicaecinema.com/filmes-de-ze-do-caixao/	78
Figura 18: Coroa de espinhos enfiada no rosto, maquiagem no ator Arildo de Lima Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=1vO-fYYicKA	80
Figura 19: Lobisomem em Roque Santeiro 1975. Fonte: https://globoplay.globo.com/v/1437364/	84
Figura 20: Vampira Natasha de Vamp (1991) Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=lHDx_Thc_9g	85
Figura 21: Marcio Desideri maquiando para as noites do terror do Playcenter em 2012.	86
Figura 22: Noites Macabras do <i>Wet'N'Wild</i> em 2019. Fonte: https://www.picuki.com/profile/portaldohorror	87
Figura 23: Hora do do Horror do Hopi Hari (2014) Fonte: https://noticias.bol.uol.com.br/fotos/entretenimento/2014/08/13/loja-de-brinquedos-e-tema-da-13-hora-do-horror-do-parque-hopi-hari.htm#fotoNav=5	87
Figura 24: Rick Baker com seu nome na calçada da fama (2012). Fonte: http://www.reduser.net/forum/showthread.php?90508-Rick-Baker-Star-Ceremony-on-The-Hollywood-Walk-of-Fame	88

Figura 25: Lon Chaney aplicando maquiagem Fonte: https://www.pbs.org/wnet/americanmasters/lon-chaney-the-man-of-a-thousand-faces/552/	93
Figura 26: Jack Pierce aplicando maquiagem em Boris Karloff Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Jack_Pierce_(make-up_artist)	94
Figura 27: O monstro do Frankenstein em Boris Karloff Fonte: https://www.sfgate.com/movies/article/Boris-Karloff-as-Frankenstein-monster-is-12270625.php	97
Figura 28: O antes e depois da atriz Linda Blair, da caracterização feito para o personagem Regan por Dick Smith fonte: https://www.lvshome.net/single-post/2017/08/18/DICK-SMITH-The-Godfather-of-Make-up	98
Figura 29: Processo de caracterização para o personagem Regan por Dick Smith Fonte: https://www.lvshome.net/single-post/2017/08/18/DICK-SMITH-The-Godfather-of-Make-up	99
Figura 30: O maquiartista Rob Bottin com uma prótese do filme “ <i>The thing</i> ” 1982. https://faroutmagazine.co.uk/behind-the-scenes-of-the-thing-john-carpenters-1982-horror-spectacular/	101
Figura 31: Rick Backer maquiando ator no filme “ <i>An american werewolf in London</i> ” John Landis 1981, Fonte: https://www.ifc.com/2011/09/rick-baker-american-werewolf-interview	101
Figura 32: Joe Harlow e seu assistente finalizando a maquiagem. Fonte: https://cinemaoscareaafins.wordpress.com/2016/12/29/sete-filmes-disputam-vaga-para-o-oscar-de-maquiagem/star-trek-beyond-makeup-3-1200x0/	102
Figura 33: Aplicação de próteses de silicone. Fonte: https://www.digitaltrends.com/movies/interview-star-trek-beyond-makeup-designer-joel-harlow/	102
Figura 34: Prótese de cabelos do <i>Pennywise</i> . Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=_2foT2AI6j0	103

Figura 35: caracterização do ator Bill Skarsgard. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=feY23JmrBEk	104
Figura 36: caracterização do ator Bill Skarsgard. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=feY23JmrBEk	104
Figura 37: Pennywise fonte: https://www.papelpop.com/2018/01/it-coisa-bill-skarsgard-diz-que-ainda-tem-pesadelos-com-pennywise/	105
Figura 38: <i>Concept art “Tropicallywood”</i> criado por Marcio Desideri 2020 (Técnica Mista).....	113
Figura 39: O maquiador Eric Rzepecki preparando a atriz Joana Fomm na novela Tietê. Foto publicada no livro <i>Entre tramas, rendas e fuxicos</i> (ARRUDA, 2007, p. 220). Fonte: https://memoriaglobo.globo.com/perfil/eric-rzepecki/perfil-completo/	116
Figura 40: Personagem Andre no Umbral no filme Nosso Lar 2010. http://comunidadeponteparaaliberdade.blogspot.com/2016/12/por-que-andre-luiz-ficou-8-anos-no.html	116
Figura 41: Personagens do Umbral do filme Nosso Lar 2010. Fonte https://www.ofuxico.com.br/fotos-de-famosos/nosso-lar/2010/09/02-1429.html	117
Figura 42: Criatura criada por Beto França Fonte: https://www.imaginabilis.com.br/beto-franca-makeup-studio/	119
Figura 43: <i>Carcaça</i> . Ator: Juan Fonseca fotografia e maquiagem de Cleber de Oliveira Fonte: http://www.eixoarte.com.br/coletiva-eixo-2018/cleber-de-oliveira/...	120
Figura 44: Maquiagem de Claudiney Hidalgo em Ikaro Kadoshi Fonte: https://www.carreirabeauty.com/perfil/claudinei-hidalgo	121
Figura 45: Elenco maquiado em escala de cinza no espetáculo Hebe O Musical. Fonte: https://hairbrasil.com/artigo/anderson-bueno-e-destaque-na-maquiagem-para-espetaculos	122
Figura 46: Molde de três partes do rosto do cantor Luan Santana Fonte: https://www.pietroschlager.com/making-of?lightbox=image_1w5h	124

Figura 47: Próteses aplicadas. Fonte: https://www.pietroschlager.com/making-of?lightbox=imagehrz	125
Figura 48: Aplicações de próteses no ator Xando Graça. Fonte: https://www.pietroschlager.com/making-of?lightbox=dataItem-jog7y3qn2	125
Figura 49: Próteses de macacos para campanha publicitária da Etios fonte: https://www.pietroschlager.com/grid-grande?lightbox=imagedeu	126
Figura 50: Efeitos Especiais do filme Morto Não Fala Por Marcelo A.M.P. fonte: https://falange.net/resenha-morto-nao-fala/	127
Figura 51: Caracterizações dos personagens da Família Adams Musical brasileiro. Fonte: http://redeglobo.globo.com/globoteatro/reportagens/noticia/2013/09/musical-familia-addams-tem-marisa-orth-e-daniel-boaventura.html	129
Figura 52: Maquiagem com massinha por Theo Carias http://modapraller.blogspot.com/2014/07/maquiagem-arte-entrevista-com-theo.html . 130	
Figura 53: Releitura do quadro Sol Poente de Tarsila do Amaral por Theo Carias Fonte: https://vogue.globo.com/beleza/maquiagem/noticia/2016/06/theo-carias-transforma-obra-de-tarsila-do-amaral-em-maquiagem.html	130
Figura 54: Obra de Raphael Jacques Fonte: https://obeijo.com.br/evento-alma-negrot-e-ramirona-realizarao-vivencia-make-guerrilha-maquiagem-e-terrorismo-de-genero-no-centro-cultural-sao-paulo/	132
Figura 55: Obra de Raphael Jacques Fonte: https://www1.folha.uol.com.br/paywall/adblock.shtml?origin=before&url=https://m.folha.uol.com.br/cotidiano/2017/06/1893830-rainhas-da-montacao-novas-drag-queens-expandem-limites-do-humano.shtml?loggedpaywall	133
Figura 56: Claudia Raia No Musical Cabaret http://www.fashiontourbrasil.com/2012_07_29_archive.html	134
Figura 57: Mona Magalhães durante uma aula da disciplina Caracterização I (Foto: Comso) Fonte:	

http://www.unirio.br/comunicacaosocial/arquivos/emfoco/caracterizacao_EscoladeTeatro.pdf	135
Figura 58: Processo de Guernica Bodypainting. ESDI. Fotografia: Heitor Muniz.2017. Fonte: https://images.app.goo.gl/W9KhxDQWGKJEeQDF6	136
Figura 59: <i>Bodypainting</i> de Alex Hansen. Fonte: https://www.halo-photographs.com/2014-Bodypainting-Austria/content/NK-258385.html#stage2	137
Figura 60: W. Veríssimo e suas pinturas corporais no programa Legendários. Fonte: https://recordtv.r7.com/legendarios/fotos/veja-as-pinturas-mais-interessantes-de-w-verissimo-e-conheca-curiosidades-sobre-o-trabalho-do-artista-22092018#!/foto/1	138
Figura 61: Cena de efeito digital sobre a maquiagem <i>The Mask</i> (1994). Fonte: https://tribogamer.com/noticias/25763_10-coisas-que-voce-nao-sabia-sobre-o-maskara.html	147
Figura 62: Processo de aplicação da maquiagem prostética e coloração no ator Jim Carry. <i>The Mask</i> (1994). Fonte https://fi.pinterest.com/pin/121808364905449819/ ...	148
Figura 63: Processo de criação de efeito digital sobre a maquiagem. <i>The Mask</i> (1994). Fonte: https://www.dailymotion.com/video/xj43z7	149
Figura 64: Cena Bebê digital da saga <i>The Twilight- Breaking Danw</i> (2011) Fonte: https://rollingstone.uol.com.br/noticia/por-que-o-bebe-de-cgi-de-crepusculo-era-tao-feio-e-como-quase-foi-pior/	150
Figura 65: Prótese Terminator 1984. Fonte: DUCAN, J. <i>The Winston Effect</i> . London. Titan Books, 2006.	153
Figura 66: Processo de life-casting no ator Arnold Schwazzeneger pelo Stan Wilson 1984. fonte: DUCAN, J. <i>The Winston Effect</i> . London. Titan Books, 2006.....	153
Figura 67: Processo acabamento réplica do ator Arnold Schwazzeneger em exterminador do futuro (1984) fonte: DUCAN, J. <i>The Winston Effect</i> . London. Titan Books, 2006.	154

Figura 68: Processo aplicação de prótese do ator Arnold Schwazzeneger em <i>Exterminador do futuro 2</i> (1990). Fonte: DUCAN, J. <i>The Winston Effect</i> . London. Titan Books, 2006.	155
Figura 69: Réplica aprimorada da cabeça do ator Arnold Schwazzeneger em <i>Exterminador do futuro 2</i> . (1990) Fonte: DUCAN, J. <i>The Winston Effect</i> . London. Titan Books, 2006.	156
Figura 70: Réplica do ator Arnold Schwazzeneger em <i>Exterminador do Futuro 2</i> e o ator com partes do corpo em chroma key.. fonte: DUCAN, J. <i>The Winston Effect</i> . London. Titan Books, 2006.	157
Figura 71: Efeitos especiais e visuais integrados no ator Arnold Schwazzeneger em <i>exterminador do futuro 2</i> . fonte: DUCAN, J. <i>The Winston Effect</i> . London. Titan Books, 2006.	158
Figura 72: Efeitos especiais e visuais integrados no ator Arnold Schwazzeneger em <i>Terminator Dark Fate</i> . Fonte https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx	159
Figura 73: Aplicação de <i>transfer</i> de <i>pros-aide</i> no ator Arnold Schwazzeneger.fonte: Fonte https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx	160
Figura 74: Produção de <i>transfer</i> de <i>pros-aide</i> . Fonte: https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx	161
Figura 75: Moldes de <i>transfer</i> de <i>pros-aide</i> . Fonte: https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx	161
Figura 76: Arnold Schwazzeneger com replica parcial do seu rosto. Fonte: https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx	162

Figura 77: Aplicação de próteses de ferimentos na personagem Grace (Mackenzie Davis). Fonte: https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx	162
Figura 78: Vestimenta cinza para adição de efeito visual digital. Fonte: https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx	163
Figura 79: Atores do Filme <i>Cats</i> com roupões verdes para efeitos visuais. https://metro.co.uk/2019/12/18/rebel-wilson-reveals-cats-cast-looked-like-cgi-feline-costume-behind-scenes-shots-11926122/	165
Figura 80: Efeito visual digital na atriz e cantora Taylor Swift. Fonte: https://www.wired.com/story/cats-movie-review/	166
Figura 81: Efeito visual digital na atriz Jenifer Hudson. Fonte: https://www.wmagazine.com/story/cats-trailer-human-lips-noses/	166
Figura 82: Roupão verde mesclado com prótese de orelhas e pelos na cabeça https://videos.bol.uol.com.br/video/making-of-mostra-criacao-do-lobisomem-de-as-boas-maneyras-0402CD98396AD4A16326	170
Figura 83: Processo de captura facial com prótese de orelhas e pelos na cabeça. https://videos.bol.uol.com.br/video/making-of-mostra-criacao-do-lobisomem-de-as-boas-maneyras-0402CD98396AD4A16326	170
Figura 84: Efeitos visuais digitais adicionados ao rosto do ator mirim. Fonte: https://videos.bol.uol.com.br/video/making-of-mostra-criacao-do-lobisomem-de-as-boas-maneyras-0402CD98396AD4A16326	170
Figura 85: Processo de criação digital do filhote de lobisomen. Fonte: https://videos.bol.uol.com.br/video/making-of-mostra-criacao-do-lobisomem-de-as-boas-maneyras-0402CD98396AD4A16326	171
Figura 86: Animatrônico do filhote de lobisomen. Fonte: https://videos.bol.uol.com.br/video/making-of-mostra-criacao-do-lobisomem-de-as-boas-maneyras-0402CD98396AD4A16326	171

Figura 87: Joaquin Phoenix e a maquiartista Nicki Ledemann 2018. Fonte: https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/joker-one-shot-needed-cgi-12542181	174
Figura 88: Kazu Hiro aplicando próteses no atriz Charlize Theron 2018. Fonte: https://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/bombshells-prosthetic-makeup-designer-reveals-how-he-created-looks-1274617	175
Figura 89: Kazu Hiro aplicando próteses no ator Jonh Lithgow 2018. Fonte: https://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/bombshells-prosthetic-makeup-designer-reveals-how-he-created-looks-1274617	175
Figura 90: Transformação com prótese de silicone no ator Jonh Lithgow 2018. Fonte: https://www.msn.com/en-us/music/news/bombshell-john-lithgow-on-portraying-roger-ailes-full-interview/vp-AAK2lit	176
Figura 91: aplicando próteses na atriz Renée Zellweger (2018). Fonte: https://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/judy-hair-makeup-pro-reveals-how-renee-zellweger-became-judy-garland-1253786	176
Figura 92: A maquiartista Naomi Donne aplicando maquiagem de efeitos especiais 2018. Fonte: https://www.hollywoodreporter.com/news/1917-hair-makeup-team-how-dirty-down-7000-extras-1273615	178
Figura 93: próteses sendo removidas da atriz Angelina Jolie 2018. Fonte: https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-7458541/Angelina-Jolie-transforms-evil-villain-Maleficent-bewitching-scenes-video.html	179
Figura 94: Marcio Desideri e o maquiartista Greg Nicotero IMATS (2020).	180
Figura 95: Palestra de processo criativo (2020).	180
Figura 96: Demonstração de <i>bodypainting</i> e próteses (2020).	181
Figura 97: Marcio Desidiero em visita ao Max Factor Museum.	183
Figura 98: Max Factor Museum.	183
Figura 99: Calibrador de beleza exposto no Max Factor Museum.	184

Figura 100: Museu Max Factor, sessão de personagens famosos dos filmes de terror (2019).....	185
Figura 101: Próteses do filme <i>Plante of the Apes</i> (1968). Museu Max fator (2019).	185
Figura 102: Próteses <i>Plante of the Apes</i> (1968) no Museu Max Fator (2019).	186
Figura 103: Maquiadores célebres. Museu Max Fator (2019).....	186
Figura 104: Palestra do filme <i>Terminator 4: Dar Fate</i> (2019) no Soon of Monsterpalooza (2019).....	187
Figura 105: Premiere do documentário <i>Making Apes: The Artists Who Changed Film 2019</i> , na Cinema Make-up School, 2019.....	189
Figura 106: <i>World Bodypainting Festival</i> . Dinho Rodot e Marcio Desideri	191
Figura 107: <i>World bodypainting Festival</i> . Marcio Desideri (2019)	191
Figura 108: Klagenfurth. Marcio Desideri (2019).....	193
Figura 109: Editorial maquiagem anos 20 na Cinema Make-up School. Marcio Desideri (2019).....	194
Figura 110: Prova final de maquiagem efeitos especiais <i>Ataque dos Pássaros</i> . Marcio Desideri (2019)	195
Figura 111: <i>Lifecasting</i> . Marcio Desideri (2020)	196
Figura 112: Moldes do rosto positivo e negativo. Marcio Desideri (2019).....	196
Figura 113: Processo de transformação do rosto na <i>Cinema Make-up School</i> . Marcio Desideri (2019)	197
Figura 114: Prótese de silicone. Marcio Desideri (2019).....	198
Figura 115: Processo de transformação do rosto na <i>Cinema Make-up School</i> . Marcio Desideri 2019	198

Figura 116: Aplicação de <i>transfer de pos-aide</i> na <i>Cinema Make-up School</i> . Marcio Desideri 2019.....	199
Figura 117: Diferentes croquis produzido por Marcio Desideri (2019)	199
Figura 118: Desenho de criação de personagem na <i>Cinema Make-up School</i> por Marcio Desideri (2019).	200
Figura 119: escultura em argila sintética, criação de persoanagem na <i>Cinema Make-up School</i> por Marcio Desideri (2019).....	201
Figura 120: Esculturas para acoplamentos no <i>Cinema Make-up School</i> criadas por Marcio Desideri (2019).	201
Figura 121: Resultado personagem com próteses de <i>foam latex</i> na <i>Cinema Make-up School</i> por Marcio Desideri (2019).	202
Figura 122: Resultado da personagem na <i>bodypainting classes</i> na <i>Cinema Make-up School</i> . Por Marcio Desideri (2019).	203
Figura 123: Caracterizações em Marcio Desideri (2019).	204
Figura 124: Workshop com Rick Baker e Ve Neil na <i>Cinema Makeup School</i> em 2019.	205
Figura 125: Opera Dido e Aeneas. Henry Purcell, 2012	217
Figura 126: Gárgulas do Musical: O Corcunda de Notre Dame. Marcio Desideri (2013).....	218
Figura 127: Hora de tomar chá, de Marcio Desideri (2015).....	219
Figura 128: A pele que me habita, de Marcio Desideri (2016)	220
Figura 129: Crisálidas, de Marcio Desideri (2017).	220
Figura 130: Crisálidas de Marcio Desideri 2017	223
Figura 131: Mapa de rede de conexões de Marcio Desideri (2019).....	224

Figura 132: “*Pan’s Labirinty*” Guillermo Del Toro (2006). Fonte: <http://jornalismojunior.com.br/abracando-a-escuridao-a-tristeza-e-a-brutalidade-em-o-labirinto-do-fauno/>..... 225

Figura 133: “*The Shape of Water*” Guillermo Del Toro (2017). Fonte: <https://www.wired.com/story/shape-of-water-fish-man-design/>..... 225

Figura 134: *Creasom Peak*, de Guillermo Del Toro (2017). Fonte: <https://www.pinterest.com/jimisixx58/special-effects/> 226

Figura 135: *Valerian*, de Luc Besson (2017).Fonte: <http://www.cineploc.com.br/2017/08/critica-valerian-e-cidade-dos-mil.html>..... 226

Figura 136: *Fifith Element*, de Luc Besson (1997). Fonte: https://www.huffpost.com/entry/sci-fi-movie-soundtrack-favorites_n_1416100..... 227

Figura 137: Mutações de Marcio Desideri (2019)..... 229

Figura 138: Mutações de Marcio Desideri (2019)..... 230

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1: A LINGUAGEM DA MAQUIAGEM.....	31
1.1. A Linguagem da Maquiagem: Cotidiano, Embelezamento, Personas e Necromaquiagem.....	40
1.2. A Linguagem da Maquiagem: Cinema, Televisão e Efeitos Especiais	43
1.3. A Linguagem da Maquiagem: Teatro e Performance.....	45
1.4. A Linguagem da Maquiagem: Fotografia.....	46
1.5. A Linguagem da Maquiagem: Alquimia	47
CAPÍTULO 2: O MAQUIARTISTA – O ARTISTA HÍBRIDO.....	51
CAPÍTULO 3: BRASIL E E.U.A – CONTEXTUALIZAÇÃO, INFLUÊNCIAS, SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS NO PROCESSO CRIATIVO NA MAQUIAGEM.	70
3.1. A maquiagem no carnaval : Processo criativo na comissão de frente dos desfiles da escola de samba.....	71
3.2. As Criaturas das produções brasileiras: o poder oculto dos monstros e dos efeitos de algodão, papel toalha, mel, gelatina, trigo e látex	76
CAPÍTULO 4: HOLLYWOOD - A CIDADE DOS “SONHOS” DE UM MAQUIARTISTA.....	88
4.1. O poder monstruoso da maquiagem: evolução para as elaboradas próteses. .	92
4.2. Cineastas Maquiartistas: Greeg Nicotero, Tom Savini e Guillermo Del Toro	105
CAPÍTULO 5: “TROPICALLYWOOD” O CENÁRIO BRASILEIRO PARA O MAQUIARTISTA.....	110
5.1. Maquiartistas do Brasil: o despertar da força.	114

CAPÍTULO 6:O PROCESSO CRIATIVO DA MAQUIAGEM NAS ARTES VISUAIS.....	139
6.1. Pesadelos na cadeira de maquiagem no camarim: o dilema no processo criativo entre atores, produtores, diretores e maquiartistas.....	141
6.2. Mudanças de paradigmas no processo criativo da maquiagem com o uso do CGI	145
6.3. Diário de Bordo de um Maquiartista- Processos criativos	172
CAPÍTULO 7:CONCLUSÃO.....	207
REFERÊNCIAS	210
APÊNDICE	216
Histórico de produção de Marcio Desideri.....	216
ANEXO	231
Carta de Joe Blasco.....	231

INTRODUÇÃO

Podemos considerar que no termo maquiagem subjaz um complexo discurso contemporâneo, cuja contradições e diferentes significados dificultam seu estudo. Isto se dá porque, com o uso de produtos cosméticos, podemos maquiar, ou seja, pintar, disfarçar, transfigurar, modificar e embelezar um rosto, com efeito, a variação de possibilidades que o ato de maquiar favorece.

Ao examinar a maquiagem através de um recorte histórico da humanidade, começando com o período paleolítico superior (30.000 a 10.000 a.C), podemos encontrar as primeiras pinturas faciais e corporais, funcionais naquele contexto (TINELLI, 2016 p.23). Desde os humanos primitivos, a prática de pintar o corpo fez parte do dia a dia dos sujeitos seja através de tradições ritualísticas, seja através de práticas cotidianas em suas lutas pela sobrevivência, através de símbolos de bravura, de proteção ou de caça de uma tribo, também com o uso por curandeiros e feiticeiros, passando pelos gregos, egípcios, japoneses e chegando aos dias de hoje.

A humanidade passou por muitas transformações e rupturas, surgindo variadas denominações do que é considerado “maquiagem”, visto que a pintura corporal e facial tem forte ligação em suas origens, desde a idade da pedra lascada e continua assim, na diversidade de culturas existentes atualmente. Dessa forma, surgiram questionamentos para compreender a denominação da maquiagem durante essa pesquisa, pois ao consultar reconhecidos dicionários¹, observamos que essa denominação surge pelo ato de se usar cosméticos, em muitas vezes para disfarçar imperfeições no rosto, realçar beleza e transformações de aparência.

Foi possível analisar as vertentes, os caminhos e a importância da maquiagem até nossa atual sociedade, discutindo períodos em que era utilizada, diferenciando níveis hierárquicos, as diferentes maquiagens usadas na corte, em uma rainha, como exemplo Maria Antonieta, em uma cortesã ou em uma prostituta de rua do século XVIII, também

¹ Foram consultados os dicionários Michaelis, Houaiss e Aurélio.

em protestos, em movimentos políticos e sociais, na moda, nos comportamentos de uma geração, nas artes visuais, no teatro, no cinema, nas performances e assim por diante.

Partindo disto, a intenção dessa pesquisa foi analisar os processos de criação e procedimentos da maquiagem, com ênfase nos artistas e movimentos influentes, estudando a produção artística, com ênfase no século XXI, no Brasil e nos Estados Unidos. Podemos, assim, refletir, compreender significados, funções e resultados, cuja proposta é enriquecedora de repertório, contribuindo para o desenvolvimento cultural e o aprimoramento de uma visão crítica acerca do uso do corpo, através da maquiagem.

Ademais, sob o ponto de vista das “redes de criação” (SALLES, 2006), podemos dizer que o ato de maquiar é uma importante parte do processo criativo, na qual o artista se influencia e recebe inúmeros estímulos através da cultura, do ambiente, de suas relações, da história e do contexto, para construir a sua obra. Vale reiterar que essa área está em constante crescimento e tem presença significativa em nossa história e de nossa história da arte.

Entretanto, surge o questionamento de como melhor denominar o maquiador que faz pintura corporal, acoplamentos, próteses, embelezamento, efeitos especiais e que utiliza como matéria a maquiagem?

Na tentativa de se compreender o que é ser um maquiador, que trabalha sob a perspectiva das artes visuais, propomos a utilização de um novo termo “maquiartista”² neologismo que também estamos propondo para aproximar com o conceito, que para os americanos denomina-se *makeup artist* conforme citação:

“O maquiador artista ideal tem o olho de um caricaturista, as mãos de um escultor, o pincel de um pintor de retratos e a curiosidade de um estudante. Como o ator, ele deve estudar os velhos mestres, os clássicos do passado, as maravilhas mecânicas de um futuro da era espacial, e acima de tudo, nosso variado e fascinante mundo do presente.” (TAYLOR & SUE, 1980, p. 66, tradução nossa)³

² Termo que surgiu na sala de aula, na disciplina Seminários de Pesquisa do primeiro semestre do Mestrado no Instituto de Artes da Unesp, em debate com a professora Rosangella Leote (já minha orientadora). Ao apresentar meu projeto foi desenvolvido, em conjunto, o termo “maquiartista”, o qual, foi adicionado ao título do projeto original desta pesquisa em 19/06/2019.

³ The ideal makeup artist has the eye of a caricaturist, the hands of a sculptor, the brush of a portrait painter, and the curiosity of a student. Like the actor, he must study the old masters, the classics of the past, the

Por essa lógica, podemos analisar que dentro dessa definição há uma mistura de técnicas como a de um desenhista, pintor e escultor, e o interesse dentre as artes cênicas, fato que facilita a denominação dessa prática ao integrar variadas áreas e abrir o campo para outras descobertas. Dessa maneira enfatizamos e afirmamos a maquiagem nas “artes visuais”, pois pretendemos reconhecê-la e inclui-la nesse campo, já que é desconsiderada e não temos fundamentação dessa práxis.

Com o surgimento de novas tecnologias e possibilidades de variações de uma obra de arte, surgem também novos campos da maquiagem pelas artes visuais e, conseqüentemente, podemos considerar como um importante convite para questionamentos, pesquisas e novas descobertas. Com base no que afirma McLuhan, “o meio é mensagem” (MCLUHAN, 1964, p.21), procuraremos caminhos de compreensão nesta prática artística, onde meio, código e mensagem se tornam inseparáveis, pois qualquer alteração de um deles se modifica o sentido entre o emissor e o receptor.

Assim, a maquiagem constitui uma linguagem e uma semiose repleta de signos, sendo importante não só contextualizá-la no tempo e no espaço, com enfoque no mundo contemporâneo, interpretando o código e suas variações, mas também defini-la pela sua materialidade. Portanto, através do contexto que é inserida, o código se modifica e é constantemente mutável. Por exemplo, um tipo de maquiagem é solicitado para um maquiador para que transforme uma determinada personagem de uma peça teatral. Porém, além de condizer com as características psicológicas, físicas e estéticas da mesma, o resultado estará interligado a uma complexa “rede de criação” (SALLES, 2006), como a adequação com a iluminação do palco, com o figurino, com o tempo de apresentação, a movimentação, a distância da plateia, as alterações do roteiro ao longo do espetáculo, as mudanças de acordo com os ensaios etc. Logo, há diversos fatores que influenciam no processo de criação da – e com a – maquiagem.

Portanto, estes caminhos reflexivos possibilitam um percurso de pesquisa fazendo uso da semiótica da cultura para compreender alguns aspectos e apresentar novos rumos,

mechanical marvels of a space-age future, and, most of all, our varied and fascinating world of the present (TAYLOR, 1980, p.66)

porém, não limitamos apenas nessa linha de pensamento. Esta dissertação teve como objetivo principal a continuidade da pesquisa iniciada no bacharelado em Artes Visuais do Instituto de Artes da UNESP. A monografia⁴ foi realizada a partir da análise do cinema autoral, das experimentações e da metodologia aplicada, durante a formação de Marcio Desideri como artista.

Relacionando as fontes da pesquisa, dos filmes, performances, das experimentações e das obras que realizamos, podemos ter a impressão de que existe uma forte ligação com a maquiagem, performance e pinturas corporais, o que nos despertou um maior interesse pelo aprofundamento de conhecimento e continuidade da pesquisa. Também, vimos a possibilidade de ampliar e questionar o entendimento restrito acerca dos conceitos da maquiagem, que comumente é interpretada apenas no universo de cosméticos de beleza, para fins mercadológicos, ou seja, é importante permanecer investigando os conceitos e preconceitos em torno dessa prática artística, que ainda é desvalorizada em diversas áreas do conhecimento de arte.

Com um aprofundamento da história, da cultura, dos estudos e das experiências através dos processos e procedimentos artísticos, é possível observar e questionar, sob a perspectiva das Artes Visuais, a importância da maquiagem nesse contexto.

No Brasil, quando pesquisamos nas Artes Visuais, a escassez de informações, livros e periódicos é grande sobre maquiagem. É curiosa essa situação. Ao analisarmos nossa sociedade, podemos perceber o quanto a necessidade de pintar o corpo é recorrente, e o quanto a maquiagem está presente no cotidiano, nos rituais, em protestos, ou nos eventos culturais, carecendo de maior aprofundamento.

Alguns artistas brasileiros, como Vavá Torres (Rio de Janeiro, 2020), Beto Carramanhos (São Paulo), Henrique Mello (Recife), Cleber de Oliveira (Rio de Janeiro), Pietro Schalager (São Paulo), Anderson Bueno (São Paulo), Mona Magalhães (Rio de Janeiro), Beto França (São Paulo), entre outros, exercem papéis fundamentais para disseminar esse conhecimento, todavia, encontramos poucas informações sobre eles. A

⁴ DESIDERI, Marcio. *Escamas: experimentações com cinema autoral*. Orientadora: Rosangela Leote. 2012. 91p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) - Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista, 2012

maioria das informações encontradas sobre eles e esse meio, muitas vezes está restrita à indústria do entretenimento e distanciada do contexto de arte, sem maiores conceituações.

Existem muitos prêmios para diversos segmentos artísticos no Brasil, mas na maquiagem isso é raro. Ao se pensar sobre o carnaval, por exemplo, nos desfiles das escolas de samba, existe um trabalho extenso e relevante de maquiadores, o que envolve pesquisas e reflexões para o desenvolvimento de uma maquiagem. Contudo, ainda não existe uma pontuação específica para maquiagem que a valorize, na classificação dos jurados, durante as apurações. E questionamos: podemos pensar em um desfile de carnaval sem maquiagem? Como este seria? Talvez a sua importância pudesse ser percebida nessa ocasião.

Todavia, apesar de poucos, no Brasil acontecem importantes prêmios para a maquiagem da área cênica, como o prêmio Bibi Ferreira⁵, o prêmio Shell⁶, o prêmio Avon de maquiagem⁷, etc. Já em outros países, como os Estados Unidos por exemplo, existem várias premiações, festivais, concursos e feiras, direcionados ao maquiador, como o Oscar⁸, o congresso IMATS⁹, The Make-up Show¹⁰, Monsterpalooza¹¹ etc. Além disso, muitos maquiadores americanos são considerados artistas consagrados, elevando o status da maquiagem, como uma profissão desejada e valorizada, como por exemplo, os artistas Ve Neill, Rick Baker, Stan Wilson, Cragy Tracy, Vanessa Derycs, etc.

⁵ Disponível em: <https://premiobibiferreira.com.br/> Último acesso em: 25/03/2020.

⁶ Disponível em: <https://www.shell.com.br/sustentabilidade/premio-shell-de-teatro.html> Último acesso em: 25/03/2020.

⁷ Disponível em: <https://www.premioavon.com.br/> Último acesso em: 25/03/2020.

⁸ Disponível em: <https://oscar.go.com/> Último acesso em: 25/03/2020

⁹ Disponível em: <https://imats.net/> Último acesso em: 25/03/2020

¹⁰ Disponível em: <https://www.themakeupshow.com/> Último acesso em: 25/03/2020.

¹¹ Disponível em: <http://www.monsterpalooza.com/spring/index.html> Último acesso em: 25/03/2020.

Podemos supor, inicialmente, uma falta de reconhecimento geral no Brasil, pela escassez de informações e desvalorização da profissão. Tivemos essa percepção também sobre os cursos de Artes Visuais. Aprendemos a pintar, a esculpir e a desenhar em diversas plataformas, e de variadas maneiras, mas quando direcionamos o olhar ao corpo, como suporte, não encontramos orientações específicas, exceto no curso de Artes Cênicas, o que pode ser arriscado, no nosso caso, pois um artista sem uma preparação e conhecimento pode querer utilizar tintas e objetos para artesanato no corpo e causar eventuais danos na pele e riscos à saúde.

O corpo, ao ser modificado visualmente, seja por pinturas, acoplamentos e acessórios, adquire novas interpretações visualmente e dramaticamente, como por exemplo, o corpo modificado para representação de um personagem de uma peça teatral ou um filme, pintado e camuflado para uma ilusão de ótica ou transformação em um objeto, não sendo assim mais relacionado com a figura humana. Fica a questão da modificação do corpo, o porquê, o que é, o que causa e para quê? Quais seriam as formas de interpretá-lo? Será que ao analisar o contexto encontraríamos mais respostas que justifiquem a modificação do corpo através da maquiagem? Com os acoplamentos sobre o corpo, adquirem novos significados? É possível criar identidades e personalidades através da maquiagem?

Entre tantas questões, a própria denominação do que é maquiagem está repleta de dúvidas. Por se tratar de um termo relativamente recente, há dificuldade em se denominar ou classificar termos relacionados na maquiagem, como pintura corporal, maquiagem artística, pintura facial, maquiagem ritualística, maquiagem cênica, maquiagem corretiva, maquiagem colorida, maquiagem de beleza, maquiagem cinematográfica, maquiagem de caracterização e maquiagem de efeitos especiais. O problema que ocorre é que, de certa forma, a denominação “maquiagem”, delimita seu uso exclusivo para a área de beleza, cuja classificação torna-se complexa, principalmente quando tentamos (re)significá-la em outros contextos, causando distorções e confusões.

Por isso, o foco dessa pesquisa está centrado nas Artes Visuais, analisando as diferentes vertentes da maquiagem e a possibilidade de abrangência para as Artes Cênicas, performáticas, cinematográficas etc.

Sendo o Brasil um dos países que mais cresce no segmento de beleza, é curioso notar que mesmo durante a crise econômica em meados de 2015, houve um crescimento acelerado de profissionais informais (CASCIONE, 2015, p.1) e a profissão “maquiador” enquadra-se nessa situação. Assim, proliferam maquiadores para atender a alta demanda de clientes, como *freelancers*, já que é uma atraente profissão, por oferecer retorno financeiro rápido. O problema está em ignorar, o potencial artístico da maquiagem e de seus profissionais.

Contudo, o foco dessa pesquisa não é analisar o mercado de maquiagem brasileiro, cujo crescimento é muito significativo, mas sim a maquiagem como forma de expressão artística e suas vertentes. A parte fundamental do estudo estará na observação dos processos e procedimentos de criação em relação com o corpo. Poderemos, assim, contribuir à ampliação de pesquisa e ao material bibliográfico que visem potencializar a difusão de conhecimento da área.

Nos capítulos a seguir apresentamos um percurso para entender importantes aspectos que colaboram na definição e compreensão da maquiagem, como por exemplo em “Linguagem da maquiagem” do capítulo 1, explora-se diferentes técnicas, segmentos e contexto que a linguagem da maquiagem se desenvolve, como na pintura corporal, na criação de próteses e esculturas para modificação do rosto em produção cinematográfica, na alteração do rosto com efeitos de luz e sombras para um espetáculo, no poder da expressão pela maquiagem em uma performance, no uso da pintura facial como protesto, no uso da maquiagem funcional e no cotidiano, entre outros, até a maquiagem digital e a expansão para CGI e realidade virtual. Bem como encontramos caminhos de interpretação que facilitam a sua análise.

No processo criativo do capítulo 6 “O Processo criativo da maquiagem das artes Visuais” desenvolvemos a análise sobre o processo criativo e pesquisa de campo do autor desta dissertação, suas redes de conexões, experiências e descobertas, em que buscamos ilustrar um mapa de conexões que foi desenvolvido ao longo do percurso, apresentando situações, influências, escolhas, interações que transformaram o percurso do maquiartista. Já o histórico de produção encontra-se no anexo. Também revelamos grandes transformações no processo da caracterização de personagens. Através de controvérsias, procuramos mostrar o uso recorrente do CGI, que se intensifica, integrando-se com a maquiagem e, algumas vezes, substituindo-a. Buscamos relatos, produções e processos

criativos com o CGI na caracterização de personagens para encontrar possíveis respostas e esclarecimentos

No capítulo 2 “Maquiartista: o artista híbrido” discutimos a integração de variadas práticas, técnicas, materiais, segmentos e conceitos que estão inseridos na maquiagem através das artes visuais, sempre com o intuito de desvendar e confrontar paradigmas.

No capítulo 3 sobre “Brasil e Estados Unidos: Contextualização, influências, semelhanças e diferenças na maquiagem” procuramos trazer um paralelo entre esses países exemplificando períodos históricos, revelando prestigiados maquiartistas e produções cinematográficas importantes que revolucionaram a história da maquiagem. Além de analisarmos, influências, semelhanças e diferenças da maquiagem nesse cenário, aprofundando nos processos criativos nos capítulos, 4 “Hollywood – a cidade dos sonhos do maquiartista” e no capítulo 5 “Tropicallywood – o cenário brasileiro para o maquiartista”.

Esperamos que essa dissertação possa fornecer repertório sobre a maquiagem pelas artes visuais, possibilitar novas nomenclaturas (a do maquiartista principalmente), diferentes pontos de vista, esclarecimentos de técnicas e problematização do processo criativo, bem como uma visão ampla do campo de trabalho.

Assim, podemos apreender caminhos que direcionam a uma melhor definição do termo maquiartista, apoiando-se nas artes visuais, revelando novas probabilidades para contar a nossa história da maquiagem, mesmo que esse trabalho tenha que o objetivo seja fazer um recorte, direcionando o olhar através dos processos criativos, oferecendo algumas pistas e revelações. Desse modo pretende-se ampliar essa pesquisa, com um maior aprofundamento histórico para prosseguir com o Doutorado.

CAPÍTULO 1: A LINGUAGEM DA MAQUIAGEM

Buscamos analisar o processo criativo da maquiagem pelas artes visuais pelo ponto de vista de um maquiartista. Assim, acompanhamos as redes de criação e suas conexões, as produções realizadas, as possibilidades da prática de maquiar nas artes e o vasto campo de atuação que ela oferece, de modo que nos próximos capítulos iremos expandir essa práxis. Porém, é necessário compreender, nessa conjuntura, a linguagem da maquiagem, seus desdobramentos, deslocamentos, funcionalidades e variações de significados. De uma maneira extensiva, “a linguagem é, portanto, um dos meios que temos para lidar social e individualmente com um mundo mutante e indeterminado. No entanto, a linguagem em si não está fora dos processos do mundo, é parte deles.” (TAYLOR, 2005, p 25). A partir dessa visão, direcionaremos a maquiagem para uma linguagem visual artística, inerente e empírica aos processos e transformações que ocorre no mundo. Para defini-la, partimos da consideração de Mônica Magalhães, conhecida como “Mona Magalhães”:

Considero a maquiagem uma linguagem artística, seja em seus fins estéticos mais convencionais, seja em sua capacidade de romper o sentido cotidiano. Dotada de plano da expressão visual, em que categorias cromáticas, eidéticas, topológicas e matéricas se mesclam para, sobre o suporte corporal, criar códigos socialmente interpretáveis pelo hábito ou produzir sentidos inesperados, a maquiagem corresponderá a conteúdos que oscilarão, em correspondência com o plano da expressão, entre a habitualidade e a surpresa. (MAGALHÃES, 2010, p. 1)

Podemos entender que, com a maquiagem como linguagem artística, temos multiplicidades de expressões em um sistema de códigos e signos. É relevante compreendermos essa ótica, rica de informações na qual colabora com a intenção de comprovar, analisar e elucidar a linguagem da maquiagem. Assim podemos ir além do “senso-comum” sobre essa prática, conforme citação:

Mais que técnicas de aplicação, mais que correções de formato de rosto, de nariz, de olhos e de bochechas, a maquiagem é um acontecimento definido no tempo e no espaço, ou seja, é uma enunciação. Ao pensar a maquiagem como um enunciado que ocorre em contextos sociais cuja apreensão se dá na multiplicidade das dimensões sociais e psicológicas, ela é, então, operada na dimensão do discurso, ou seja, de fato, pode-se afirmar que a maquiagem é um discurso em ato procedente de uma presença. (MAGALHÃES, 2010, p. 32)

O que Mônica Magalhães descreveu em sua dissertação de doutorado em estudos linguísticos trouxe pontos fundamentais da maquiagem com base na semiótica discursiva de Jacques Fontenille. Assim, “observa que a maquiagem, como toda linguagem, cria

códigos socialmente interpretáveis pelo hábito ou produz sentidos inesperados a partir da articulação que promove entre o sensível e o inteligível” (MAGALHÃES, 2010, p 8). Ademais, de acordo com citação de Ione Bentz:

Cultura, comunicação, semiótica e linguagem formam um tripé complementar entre si. Ao mesmo tempo meio e objeto, as linguagens representam as coisas que lhe são externas e são representadas pelas suas próprias condições significantes, o que configura um natural e intrínseca tautologia. Os elementos aí contidos e as relações entre eles contraídas são comunicadas em uma cadeia de interpretantes em movimento. A configuração textual movimenta- -se, portanto, como uma rede de isotopias em permanente processo de ressignificação; isotopia e intertextualidade são condições de comunicação. (BENTZ, 2013, p. 93)

Assim, podemos dizer que a linguagem da maquiagem está intrínseca na estrutura complementar que envolve cultura, comunicação e semiótica, fato que possibilita compreender e refletir sua amplitude, multiplicidade, ressignificações, mutações e intertextualidade dessa linguagem pelas artes visuais. Bem como compreendermos, através de Ione Bentz, que aponta:

Falar de sentidos é falar de linguagens, o que leva à explicitação de uma dada compreensão para as linguagens, como expressões sincréticas de culturas híbridas, conceito motivado pelo reconhecimento de que a cultura contemporânea não comporta subdivisões ou estranhamentos, mas se realiza na confluência da manifestação das totalidades dos objetos culturais produzidos pela sociedade (BENTZ, 2013, p 83)

Reconhecemos, portanto, a hibridização na cultura contemporânea, o que também caracteriza a linguagem da maquiagem nesse contexto. Partindo da visão que “o meio é mensagem” (MCLUHAN, 1964) e considerando desse modo a maquiagem como “uma arte cambiante” (PAVIS, 2008), um caminho possível para legitimar a maquiagem como prática artística é assimilar sua estrutura, contextos, códigos e significados, conforme aponta Elaine Caramella:

Quando afirmo, com McLuhan, que o meio é mensagem, significa dizer também que a qualidade material do meio-isto é, sua materialidade, define seu próprio código e, por conseguinte, o modo de pensar e organizar a mensagem-linguagem. Ao meio, ele mesmo, é também signo que faz parte da obra. (CARAMELLA, 2009, p. 35)

Por outras palavras, a maquiagem caminha com autonomia. Ao partimos do processo criativo nas artes visuais, veremos as possibilidades que essa linguagem proporciona e, assim, compreendê-la, visto que a consideramos uma linguagem visual. De acordo com Philip Hallaweel:

É preciso conhecer a linguagem por trás das imagens: saber o que as linhas, as formas e as cores expressam; como trabalhar volume, planos e espaços; como criar contrastes, atmosfera, tensão visual; como o olho do espectador caminha pela imagem e como estimular o olhar e direcioná-lo; saber como criar equilíbrio e harmonia visual; como utilizar a cor, criar cores e harmonias cromáticas; como trabalhar a expressão linear e texturas. Essa é a linguagem do desenho, e disso se trata a linguagem visual. (HALLAWEEL, 2017, p. 13)

Assim, podemos dizer que o mesmo ocorre com a linguagem da maquiagem, ao criar uma imagem sobre o rosto ou o corpo, lidamos com a linguagem visual, reconhecendo também o potencial significativo que o rosto possui. Ainda, segundo Clayton N. Camargo e Caio a. Mendonça:

O rosto, por sua vez, não se revela apenas como componente de elementos orgânicos: está inserto na vida cotidiana, nas relações de produção e troca, é um meio de comunicação, pois, por meio de signos ligados à linguagem, expressões, sinais, instituições à qual pertence permite sua ligação com o outro rosto. Logo, o rosto e sua simetria, sua textura e seus padrões se tornam lugares onde se instituem idéias, emoções e linguagens, sendo uma interação sensorio-motora dos sentidos à ação: nesse jogo o rosto fala e é também falado pelos outros, sendo um múltiplo lugar de significações, que a cultura permite revelar. (CAMARGOS & MENDONÇAS, 2009, p 395)

De acordo com a citação acima, nesse lugar de múltiplas possibilidades é, possível ressignificar, modificar, e deslocar do cotidiano ou embelezar o rosto através da linguagem da maquiagem e conforme diz Mônica Magalhães “Ainda, é possível reconhecer o corpo como sensível, mais que um simples suporte da maquiagem, que se exprime”. (MAGALHÃES, 2010, p 33). Uma vez que, ao dizermos que a linguagem da maquiagem se incorpora ao corpo (seja vivo, inanimado e/ou virtual), ela integra e a ressignifica e, ainda, com o corpo, se incorpora ao meio, ambiente e contexto. Como se pode ver, ao aplicar qualquer maquiagem sobre uma pessoa ocorre, de imediato, uma integração entre ambos (o material aplicado e o corpo), como um intercruzamento de informações. Ao fazer apenas uma simples pinta no rosto, por exemplo, pode-se gerar uma variedade de significados que podem se relacionar com o embelezamento, fazer referência à alguma diva do cinema, simbolizar um ato de protesto, uma sensação de estranheza, sugerir maior autoestima, performar uma preferência estética ou ainda uma pinta que surgiu por um acidente de alguma tinta que borrou a pele. Entretanto, esse rosto com a pinta, quando enunciado no espetáculo, na performance, no ensaio fotográfico, no cinema ou em qualquer outro ambiente, sofre uma interação da pessoa com essa nova imagem criada (agora com a pinta no rosto) e com o contexto que o circunda, mesmo sendo as características que decodificam essa pessoa as mesmas. O que é mutável é a forma que esse corpo se apresenta, se estrutura, a imagem que cria e interage com o

contexto. Em alguns casos pode ocorrer, por exemplo, a fixação dessa tinta e sua posterior integração na pessoa, de tal forma que ele não se reconheça mais sem ela. Dessa maneira, consideramos a maquiagem sobre o corpo como um ato performativo de incorporação, uma ação que integra forma e conteúdo, e não apenas, como um texto que se inscreve e que se contém na superfície. Assim, refletimos sobre a visão de que o corpo funciona como suporte, pois, ao mesmo tempo, a maquiagem como discurso no corpo funciona muito mais como um parasita, um vírus virtual ou físico, que através de uma simbiose se acopla nesse corpo em variados graus, dependendo da imunização, rejeição ou aceitação desse corpo, podendo ser invasivo, funcional, efêmero, permanente, inclusivo, exclusivo, fetichista, banal, entre outros. Vai além da superfície da imagem criada, aprofundando em níveis psicológicos, biológicos, histológicos e assim por diante, no individual e no coletivo. Logo, ao refletirmos sobre o corpo além do “suporte”, o reconhecemos como “corpomídia”¹², dotado de significados, em outras palavras, o corpo é a mídia em si mesmo, que atua na linguagem da maquiagem:

O corpo não é (mais) um meio por onde a informação simplesmente passa, pois, toda informação que chega entra em cruzamento, e não um lugar onde as informações são apenas abrigadas. É com esta noção de mídia de si mesmo que o corpomídia lida, e não com a ideia de mídia pensada como veículo de transmissão. A mídia à qual o corpomídia se refere diz respeito ao processo evolutivo de selecionar informações que vão constituindo o corpo (KATZ & GREINER, 2005, p. 131).

Assim, compreendemos o corpo que se enuncia no cruzamento de informações, em uma constante corrente que ressignifica e se potencializa através da linguagem da maquiagem. Ademais, cria-se uma simbiose com a maquiagem, na qual podemos analisar os códigos dessa relação em diferentes contextos, sejam eles no cotidiano, no cinema, no ativismo, na criação de “personas”, em um espetáculo teatral, em uma performance, entre outros. Através do ‘corpomídia’ compreendemos os desdobramentos da linguagem da maquiagem ao integrar ao corpo, que a assimila, resiste, seleciona e a expõe, oferecendo ao ponto de vista do maquiartista um vasto campo de criação nas artes visuais, pelo processo criativo. Entretanto, através desse ponto de vista, evidenciamos que a linguagem

¹² Teoria do ‘corpomídia’ desenvolvida por Helena Katz e Christina Greiner: “Como foi gestada na área de Comunicação, a sua nomeação teve como ponto de partida a necessidade de afirmar a importância das discussões do corpo não apenas na mídia (corpo na publicidade, corpo na televisão, etc) mas a de propô-lo, ele mesmo, como uma mídia, um corpomídia.” (KATZ; GREINER, 2005, p.9).

da maquiagem assume novos significados ao se relacionar com mídias digitais, as tecnologias do cotidiano e da arte.

Através das formas, luz e sombra, traços, cores, simetria, harmonia e de todas as possibilidades que essa linguagem visual permite – como aplicações de próteses, de pelos, de acessórios, entre outros – é possível nos relacionarmos com os signos e códigos da maquiagem, concordando com a afirmação da citação:

Todo meio é também um elemento material. Portador, pois, de material semiótico, mas sua qualidade material define- e, de certa forma, solicita – um procedimento próprio. É necessário, no entanto esclarecer que, material não está aqui entendido como um mero elemento físico, ou técnicas destituídas de sentido. Material é signo porque engendra sentidos diversos. Essas afirmações solicitam exemplificações em diversas esferas cultural. Começemos com a madeira. Esta possui qualidades próprias, tais como nós. Fissuras, textura. Esses são signos código da madeira. O mesmo pode se dizer do fogão a lenha. Este, além de exigir vasilhas e panelas próprias, diz respeito a um tempo de cozinhar e preparar os alimentos, do lugar que ocupa no universo doméstico, a um modo de pensar a higiene, etc. (CARMELLA, 2009, p. 27)

Consideramos, portanto, que o maquiartista compreenda a conjuntura inerente a maquiagem em realização para uma determinada obra, como por exemplo o que envolve o conhecimento anatômico do rosto e corpo humano, os cuidados com o corpo, formatos, estrutura óssea, cavidades e saliências, o tempo de duração da aplicação dos cosméticos, a higiene e o manuseio de produtos e ferramentas sobre a pele. Há ainda o que envolve a fisiologia da pele, como a tela de um pintor, mas que é viva e “sensível” ao toque, reconhecendo nela texturas, coloração, manchas, alergias, idade, elasticidade e deformidades:

A pele, sistema com muitos órgãos dos sentidos (tato, pressão, dor, calor...) está ela própria em estreita conexão com os outros órgãos dos sentidos externos (ouvido, vista, cheiro, gosto) e com as sensibilidades cinestésicas e de equilíbrio. A complexa sensibilidade da epiderme (tátil, térmica, dolorosa) permanece por muito tempo difusa e indiferenciada na criança pequena. Ela transforma o organismo em um sistema sensível, capaz de experimentar outros tipos de sensações (função de iniciativa), de ligá-las às sensações cutâneas (função associativa) ou de diferenciá-las e localizá-las como se fossem figuras emergindo do pano de fundo de uma superfície corporal global (função de tela). Uma quarta função aparece em seguida, da qual a pele fornece o protótipo e a base de referência mas que se estende pela maior parte dos órgãos dos sentidos, da postura e, quando for o momento, da motricidade: a troca de sinais com o meio ao redor, sob a forma de um duplo *feed-back*... (ANZIEU, 1989, p. 16)

Ademais, é notável interpretar a complexidade da pele além da fisiologia, no campo que tange a psicologia, biologia, histologia, sociologia, psicanálise, entre outros, conforme acrescenta Anzieu:

Por sua estrutura e por suas funções, a pele é mais do que um órgão, é um conjunto de órgãos diferentes. Sua complexidade anatômica, fisiológica e cultural antecipa no plano do organismo a complexidade do Eu no plano psíquico. De todos os órgãos dos sentidos, é o mais vital: pode-se viver cego, surdo, privado de paladar e de olfato. Sem a integridade da maior parte da pele, não se sobrevive. (ANZIEU, 1989, p 18)

Assim, o maquiartista encontra variedades de informações de múltiplos campos que enriquecem e ressignificam o seu processo criativo. Com o conhecimento dos músculos faciais e suas localizações, é possível ao maquiartista delimitar áreas de maiores expressões, alterando-as, salientando-as ou camuflando-as. Logo, esse ato passa a ser intencionado para uma enunciação, seja ela a enunciação cênica na criação de características faciais de um determinado personagem, seja funcional ao palco, usando conhecimentos de fisionomia para criação de personagens-tipo ou para os variados meios a serem usados como cinematográfico, a enunciação performática, ou ainda o embelezamento e criações de personas¹³ do cotidiano, promovendo esse deslocamento de uma dramaturgia, ou discurso. Considerando que o meio é a mensagem, a codificação dessa linguagem é fundamental para que a compreendemos e entendemos a trama que esteja inserida.

No dicionário do teatro de Patrice Pavis (2005), o autor citou algumas funções da maquiagem no contexto teatral, entre elas está o “embelezar”, ou seja, o ato pela maquiagem de rejuvenescer ou envelhecer o rosto. Há ainda o “codificar” o rosto, em que o autor cita como exemplo de tradição do teatro chinês, os quais se baseiam em um sistema puramente simbólico. Deveras, identificamos que a codificação da maquiagem se expande de sistemas tradicionais puramente simbólico e teatrais, para sistemas simbólicos “cambiantes” entre redes de conexões criativas e os cruzamentos com o corpo, que se o reconhecermos, podemos assim, assimilar a mensagem. Outras funções na qual Pavis pontua são as de “teatralizar a fisionomia” e “estender a maquiagem” (PAVIS, 2005, p 232). Na primeira ele define que “figurino vivo do ator, a maquiagem faz o rosto passar do animado ao inanimado, flerta com a máscara...” (PAVIS, 2005, p 232), e na segunda revela que:

“Ela não mais se limita ao rosto, o corpo inteiro pode ser pintado... [] a maquiagem passa a ser um cenário ambulante, estranhamente simbólico : ela não mais caracteriza de maneira psicológica e sim contribui para a elaboração

¹³ “Os arquétipos e inconsciente coletivo” (JUNG,2000).

de formas teatrais do mesmo modo que os outros objetos de representação". Ao renunciar a seus e feitos psicológicos. Assume sua qualidade de sistema significantes; que faz dela um elemento estético total da encenação. (PAVIS, 2005, p. 231)

Assim podemos compreender sua extensão e ressignificação nessa conjunção, que ao deslocar a maquiagem do cenário teatral para outros contextos é possível visualizar a potência que essa linguagem visual se comunica e se adapta e se integra gerando novos significados. Se o maquiartista, por exemplo, realiza uma maquiagem de envelhecimento em um ator, ele está reproduzindo de acordo com as redes conectivas de criação que integra essa determinada peça teatral, através de uma técnica de luz e sombra sem uso de próteses de silicone ou látex, de acordo com roteiro, direção, cenário, entre outros (podendo ocorrer variações referentes à linguagem teatral). Entretanto, se lhe for solicitado para realizar o envelhecimento de um ator para o cinema, ele irá reproduzir através de uma técnica apropriada para realizar a maquiagem inerente a linguagem cinematográfica, o que pode envolver um resultado mais realista com uso de próteses translúcidas de silicone, além dos desafios de coloração e acabamento diante das filmadoras de alta resolução. Em outras palavras, aqui a linguagem da maquiagem se adapta na linguagem do cinema. Um outro exemplo seria a linguagem da maquiagem no cotidiano de uma pessoa, a simbiose com o corpomídia ao contexto. Ao aprofundar a análise nesse quadro e no desenvolvimento do processo criativo, identificamos que para criar as próteses de envelhecimento também é necessário a linguagem da escultura, complementando com a linguagem do desenho para fazer a concepção desse procedimento e colorir na finalização após a aplicação das próteses. Porém, ainda podemos deslocar desse eixo com o uso de outros procedimentos, se escolhermos manter o efeito teatral no cinema, podendo ser ressignificado através de uma metalinguagem ou uma proposta estética peculiar, resultante das redes conectivas de criação. O mesmo se dá quando usamos os procedimentos de maquiagem inerentes a linguagem do cinema para reproduzir uma maquiagem realista no teatro. E mais, ainda podemos usar esses procedimentos em um editorial fotográfico, em um desfile de moda, em uma performance, no cotidiano, e assim por diante.

Entretanto, a linguagem da maquiagem, bem como sua vulnerabilidade e banalidade está vinculada em uma visão capitalista limitada, como prática mercadológica ao “embelezamento” das massas e produto resultante do comportamento social e cultural. A maquiagem é, com frequência, dependente e/ou subjacente a outras linguagens, como

a cinematográfica, fotográfica, teatral e performática. Todavia, percebemos o potencial que o ato de maquiar proporciona nas artes visuais, somado ao conhecimento e prática de outras linguagens e tecnologias. Exemplo disso é o uso da linguagem do desenho, da pintura, da escultura em seu procedimento, interligando e flexibilizando um maior campo de expressão visual ao resultado de uma obra.

Para melhor compreensão do ato de maquiar nessa trama material, é importante retomarmos a etimologia da palavra maquiagem do francês *maquillage*: “O ato de inventar algo para falsificar, para enganar”. Assim, a “maquiagem” assume o “falsificar” no todo das partes do processo criativo. Do ponto de vista do maquiartista, o ato de maquiar nas artes visuais não está só na aplicação no rosto, no corpo, mas integrado a tudo o que envolve o percurso de criação para chegar ao resultado da maquiagem. Está na intenção de criar uma ilusão, representação, presença, assumidamente “verossímil” ou “falsa” dentro de uma circunstância que, para alcançar o objetivo, agrega diferentes linguagens visuais, sobretudo se a intenção é realizar uma maquiagem realista. Sobre essa “verossimilhança” da maquiagem, Corson afirma que:

O pintor faz essencialmente pintura. Mas em vez de tela plana e branca de um pintor, o maquiador- ou ator- utiliza um rosto tridimensional, um rosto que refletirá, conforme o ator move a cabeça no palco, uma relação em constante mudança entre o rosto e uma fonte de luz. Apesar dessas diferenças entre o maquiador e o pintor, os princípios de suas artes permanecem os mesmos. Ambos observam na vida quando a luz cai sobre um objeto. Então, com tintas coloridas de vários graus de luz e sombra, de brilho e tonalidade cinza, ambos recriam esses padrões. E se forem suficientemente habilidosos, conduzirão os observadores, pelos padrões que utilizaram de luz e sombra, a acreditar que estão vendo algo real. No caso de retratos pintados, é claro, isso não é estritamente verdadeiro, pois sempre se tem consciência de estar vendo um quadro. Fato que apenas na pintura a óleo, o objetivo do pintor é imitar a realidade tão de perto que os espectadores são levados a acreditar que estão vendo algo real, em vez de uma representação pintada. Mas, ao criar uma maquiagem realista, o maquiador deve tentar convencer o público de que está vendo algo real. (CORSON, 1990, p. 6)¹⁴

¹⁴ In spite of these differences between the painter and the makeup artist, the principles of their art remain the same. Both observe in life what happens when lights falls on an object. Both see the patterns of light and shades they reveal to the eye the real shape of an object. Then, with colored paints of varying degrees of lightness and darkness, of brightness and grayness, both re-create those patterns. And if they are sufficiently skillful, observers will be led by those painted patterns of light, and shade into believing that they are seeing the real thing. In the case of painted portraits, of course, that is not strictly true, for one is always aware that one is seeing a picture. In fact, only in *trompe l'oeil paintings* is the aim of the painter to imitate reality so closely that viewers are fooled into believing they are actually seeing the real thing rather than a painted representation of it. But in creating a realistic makeup, the makeup artist must aim to convince the audience that they are seeing the real thing.” (CORSON, 1990, p.6, tradução nossa)

Destarte, referenciamos as possibilidades do que se considera uma maquiagem realista, de acordo com os contextos e sistemas artísticos inseridos e a sua relação com o corpomídia. Porém, é importante observar a integração e semelhanças de práticas e linguagens artísticas dentro desta trama, já que esse campo é pouco explorado nas artes visuais. Ademais, podemos ainda considerar sobre o ato de “falsear” e o efeito de “verossimilhança” o ponto de vista do observador, conforme citação sobre a percepção visual de uma obra de arte:

Se se escolhe ou não chamar estas forças perceptivas de "ilusões" pouco importa, contanto que se as reconheça como componentes genuínos de tudo que se vê. O artista, por exemplo, não precisa preocupar-se pelo fato destas forças não estarem contidas no pigmento sobre a tela. O que ele cria com materiais físicos são experiências. A obra de arte é a imagem que se percebe, não a tinta. Se uma parede parece vertical num quadro, ela é vertical; e se num espelho se vê espaço livre onde caminhar, não há razão para que imagens de homens não devam caminhar nele, como acontece em alguns filmes. As forças que impulsionam nosso disco são "ilusórias" apenas para o homem que resolve usar suas energias para acionar um motor. Perceptiva e artisticamente são absolutamente reais. (ARNHEIM, 2005, p. 10)

Assim, a linguagem da maquiagem é específica, mas dialoga, se estrutura e se complementa dentro de diferentes contextos. Entretanto, identifica-se sua ambiguidade e subjetividade, causando muitas contradições de sentidos e nomenclaturas confusas. Cabe destacar aqui, que a entendemos como uma linguagem visual artística mutável ilimitada, que evolui, criando possibilidades e classificações de acordo com suas raízes etimológicas, como por exemplo, considerar as suas vertentes em outras linguagens como também a abertura de que novas possam emergir, analisando e identificando problemas em algumas delas.

1.1. A Linguagem da Maquiagem: Cotidiano, Embelezamento, Personas e Necromaquiagem.

Ao analisarmos a linguagem da maquiagem no cotidiano, podemos acompanhar brevemente seus desdobramentos e deslocamentos. Pelo senso comum, podemos compreendê-la de uma maneira simplista como uma ferramenta para o embelezamento e correções faciais e corporais. Porém, se aprofundarmos em questões psicológicas, sociológicas, psicanalíticas, podemos encontrar através de arquétipos, do inconsciente coletivo e de personas um vasto campo a ser explorado (JUNG, 2002).

Podemos utilizar o que Carl Jung (2004) considera de “persona” para ilustrar onde a linguagem da maquiagem se adapta no cotidiano, repleta de significações: “Persona é a máscara usada pelo indivíduo em resposta às solicitações da convenção e da tradição social e as suas próprias necessidades arquetípicas internas. É o papel que a sociedade lhe atribui, a parte que a sociedade espera que ele represente na vida” (JUNG, 2004, p.150). A partir desse ponto, é preciso refletir sobre os limites que a linguagem da maquiagem, em interação com o corpo e personalidade, cria uma “máscara”, uma “persona”, uma representação. Todavia, reconhecemos através de Carl Jung (2004), que a palavra “persona” não representa a personalidade de um indivíduo na sua totalidade, mas uma parte dela. Sobre a palavra persona, Paulo Faitanin cita:

A persona veio a significar máscara e personagem não por traduzir gramatical e semanticamente para o latim a acepção original da palavra grega [prósopon]: máscara; mas por significar e nomear o ato ou efeito de o ator, mediante uma abertura na máscara entorno à boca, impostar e representar pelo som [per+sona] de sua voz, uma personagem. (FAITANIN, 2006, p. 48)

Assim, é possível fazer alusão aos primórdios do teatro grego em que se usavam máscaras para interpretar personagens, e o seu desenvolvimento que evoluiu para o uso da maquiagem nos palcos. Também, podemos aproximar o significado da palavra mascarar como “falsear” como vimos anteriormente com a palavra maquiagem:

Por sua vez, a palavra portuguesa máscara [artefato de papelão, pano, couro, metal etc. que simula a configuração de uma cara ou parte dela e que se põe no rosto para encobrir as feições, como um disfarce que cria uma aparência enganosa], cujo sentido e significado já não se atribui mais ao conceito de

pessoa, deriva da palavra italiana maschera [...] As máscaras serviam nas representações artísticas e serviços religiosos mais primitivos, entre outras coisas, para acentuar os traços de caráter das personagens/deuses que representavam. (FAITANIN, 2006, p. 49)

Dessa forma, interpretamos que as possibilidades da linguagem da maquiagem se dão pela complexidade do falsear, mascarar, enganar, não no sentido pejorativo, mas na intenção de criar uma ilusão, uma persona, uma camuflagem e que se insere no cotidiano e nos sistemas artísticos, como cinema, teatro, entre outros. Vimos que, no processo criativo do maquiartista, o ato de maquiar envolve o uso de acoplamentos, de órteses no corpo, modificações efêmeras, acessórios, modelagem, integração com cenários, contextos, outras linguagens e assim por diante. Também refletimos sobre o conceito da linguagem da maquiagem relacionada com o embelezamento das massas:

Segundo a tradição popular, a mulher que usa maquiagem deve querer esconder algumas imperfeições, pois a beleza natural não precisa de retoques. Mas alguns acreditam que, ao aplicar maquiagem, aumentam o brilho do rosto e chamam a atenção. Esse olhar, mesmo o de um estranho, que traz vida... [...] no mundo moderno, a beleza é o resultado do esforço, da encenação habilidosa. A aparência jovem é imperativa. Há crédito apenas na juventude, sedução, vitalidade, em resistir ferozmente a qualquer sinal de envelhecimento, doença ou morte. No rosto, as falhas são apagadas, é o ideal sonhado que se expressa. (PIOLA, 2017, p. 106)

Notamos que algumas situações do cotidiano em que a Persona se estabelece potencialmente através da linguagem da maquiagem, como por exemplo, o próprio contexto contemporâneo em que a cultura LGBTQIA+ alcançou uma maior representatividade, ativismo e propagação nas mídias nos tempos atuais. Como exemplo, Daniel Garcia, que representa a *Drag Queen* Gloria Groove, afirma que ao longo de sua carreira sempre se apresentou como Daniel, porém o sucesso explosivo ocorreu ao assumir a persona de Groove, com acentuado nível do uso da linguagem da maquiagem, como por exemplo o uso de luz e sombra para causar um efeito feminino no rosto, o aumento da boca com o lápis cosmético, olhos aumentados com delineado marcante, sombras esfumadas e coloridas e ainda o apagamento da sobrancelha para ser desenhada uma nova acima, proporcionando dinamismo e aumento do espaço da pálpebra. Em outras palavras, Daniel foi mais aceito no meio artístico após assumir uma persona através de uma linguagem visual artística, a qual podemos associar com o inconsciente coletivo atual, de rápida e elevada valorização midiática da cultura LGBTQIA+.

Outra associação que podemos estudar sobre a persona e a linguagem da maquiagem está no comportamento de algumas celebridades que raramente expõem seus

rostos na mídia sem estarem maquiadas, estando supostamente presas a persona criada através da maquiagem:

[...] o uso da maquiagem, que é um sinal muito forte da criação de uma persona, de uma máscara que não corresponde à realidade... [] é a máscara que usamos para conviver com os demais, podendo esta máscara ser a profissão que escolhemos ou então estar cheia de preconceitos sobre o modo como devemos nos conduzir [...] (SOUZA, 2013, p.1)

Desse modo, ao analisar o universo das celebridades, podemos ver a imagem de uma determinada artista relacionada com a forma com o que ela se apresenta maquiada frequentemente, criando uma identificação com essa “persona” pública. Esse fato pode gerar problemas psicológicos para a artista, dificultando a desassociação da imagem da personagem criada, sendo até mesmo raro encontrar fotografias de uma determinada celebridade sem estar maquiada (SOUZA, 2013).

Se retornarmos às origens da linguagem da maquiagem no cotidiano, desde o período paleolítico, encontramos-la em práticas ritualísticas e nas diferenciações e hierarquia das aldeias. Acompanhando seu desenvolvimento na história da sociedade, identificamos a maquiagem por fortes tendências marcadas por períodos, o que reflete o contexto de cada época e a moda vigente, como por exemplo a maquiagem nos egípcios, na renascença, na era vitoriana, dos anos 20, 40, 50, 60, 70, 80 e assim por diante. Além disso, no desenvolvimento tecnológico dos cosméticos utilizados na maquiagem, alguns eram nocivos e cancerígenos na antiguidade, como o chumbo usado pelos egípcios. Todavia, foram aprimorados pelas novas tecnologias preocupadas na saúde da pele e atualmente na proteção do meio ambiente e animais, criando produtos sustentáveis e veganos, inferindo nas mudanças de uso e no consumo. Devemos lembrar que na linguagem da maquiagem, inserida nas práticas usais sociais, como por exemplo o velório, é utilizada o aprimoramento da aparência de um cadáver, conhecida como necromaquiagem, como também, em conjuntura com a tanatopraxia¹⁵ é utilizada para a

¹⁵ Tanatopraxia é o procedimento que consiste na preparação de um cadáver para o velório ou funeral, assim o corpo não sofrerá, pelo tempo solicitado pelos familiares (e ou outros), a decomposição natural. Um dos motivos da tanatopraxia é evitar que o cadáver se transforme num potencial perigo para a higiene e saúde públicas, pois, foi possível registrar numerosos casos de acidentes infecciosos provocados por restos mortais em decomposição. Sendo que de fato as bactérias patogênicas num ser vivo perduram depois da morte por um determinado tempo. A fim de evitar a decomposição do corpo, é utilizada a técnica que consiste na aplicação de injeções, via sistema arterial, de produtos bactericidas, com o objetivo de destruir as bactérias existentes, como estabelecer um ambiente asséptico capaz de resistir a uma invasão microbiana.[2] Corpos mutilados também recebem tratamentos de

reconstituição do rosto, usando técnicas de preenchimento facial, correção, modelagem e coloração. Pode-se dizer que esta prática representa, de certa maneira, um caractere ritualístico de transição para a morte, bem como o aprimoramento da imagem “social” de um cadáver para os familiares de um indivíduo, em um velório.

Portanto, podemos dizer que no cotidiano, o corpomídia, contexto e a linguagem da maquiagem se relacionam numa simbiose mutante e contínua, em constante evolução e ressignificação.

1.2. A Linguagem da Maquiagem: Cinema, Televisão e Efeitos Especiais

Na televisão contemporânea a maquiagem, através das lentes das filmadoras de alta resolução “HD”, assume uma aparência natural e realista, geralmente corretiva e preservando as características do indivíduo, com uso de produtos específicos e ferramentas que permitem um acabamento refinado e rápido, como por exemplo, o uso de *airbrush* (um aerógrafo que se utiliza de base HD, geralmente de silicone para um acabamento homogêneo, fino na pele e de longa duração e que traz mais agilidade à aplicação para cumprir a demanda em um curto espaço de tempo de uma rotina televisiva). O cinema também se adaptou a esse procedimento realista e naturalista da maquiagem, no entanto transcendeu ao caracterizar um personagem de acordo com a trama do filme, de modo que as alterações propostas pela maquiagem podem ser mínimas, bem como exageradas, como se pode ver ao maquiar um determinado personagem alterando um pouco o formato da sobrancelha, aumentando contorno dos lábios, afinando o rosto com contornos, podendo rejuvenescer ou envelhecer com técnicas de luz, sombra e coloração. Há ainda a possibilidade de se fazer alterações que transformam a estrutura do rosto e do corpo, com o uso de próteses, de uma maneira realista ou exagerada, como uma criatura. Porém, classificariamos esse processo como efeitos especiais, o que implica em confusões na nomenclatura, já que nomear a atividade como efeitos especiais, refere-se tanto à maquiagem em seu plano físico não virtual, como o contrário, mas não a específica. Efeitos especiais podem ser caracterizados também como grandes explosões,

restauro e cosmética para tentar restituir o aspecto natural dos traços do falecido com o objetivo de atenuar o sofrimento dos familiares. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tanatopraxia>. Acesso em: 17/01/2021.

tiroteio, acidentes, alterações cenográficas, entre outros, portanto ao inserir o corpo do ator nesse quadro, ele também é afetado pelo efeito que a maquiagem pode causar, como mutilações, cortes, feridas e assim por diante. E ainda, apenas classificá-la como maquiagem cinematográfica pode contradizer com a maquiagem exagerada e de efeitos especiais. Além disso, os efeitos especiais se integram com caracterização de criaturas, gerando dúvidas quando um maquiartista é especializado no cinema, mas não em efeitos especiais ou vice-versa.

O maquiartista Ricky Baker, reconhecido em Hollywood, revelou que enfrentou dificuldade em classificar seu ofício no auge dos filmes de monstros dos anos 1980 e criou o termo “Special make-up effects”¹⁶, que para nós poderia ser o significado de maquiagem de efeitos especiais. Baker incorpora surpreendentemente *animatronics* em suas maquiagens de efeitos especiais, que na construção desses mecanismos e bonecos, envolve engenharia eletrônica, conhecimentos de física, entre outros, utilizando acoplamentos eletrônicos de extensão ao corpo para alcançar um determinado efeito. Esse efeito podemos relacionar ao ato de iludir, de maquiar, de mascarar, ao criar uma verossimilhança no universo cinematográfico.

No cinema também se amplia a maquiagem de efeitos especiais do plano físico para a maquiagem de efeitos visuais no plano virtual, como já relatado no capítulo 5, A era da computação gráfica em Hollywood: mudanças de paradigmas na maquiagem com o uso de CGI, o que pode substituir a maquiagem manual, ou complementá-la. Vale lembrar que a maquiagem de efeitos especiais não se aplica apenas no cinema, mas em simulações ao vivo, em shows, teatro, performance, entre outros, embora seja adaptável às condições e limites dos contextos deslocados. Dessa forma, conseguimos identificar a complexidade e a amplitude da linguagem da maquiagem na linguagem cinematográfica, e que pelas artes visuais podemos compreendê-la.

O avanço da tecnologia tem impactado diretamente em nossa maneira de pensar, de produzir e de se comportar em uma era tecnológica e o mesmo ocorre com a linguagem da maquiagem. E com o surgimento de novas tecnologias que a ressignificam, é possível

¹⁶ CREATURE DESIGNERS – The Frankenstein Complex. Produção: Alexandre Poncet. France 2015. 1 DVD (1h47m), color.

refletir sobre sua atuação com outras linguagens e suas extensões tecnológicas. Ao assumir o significado do ato de maquiar, de falsear, de iludir e o de manipular que a linguagem oferece aplicado às tecnologias e aos recursos digitais, estabelece-se, de certa forma, o significado do termo “edição”, uma vez que o cinema permite variadas possibilidades de maquiar digitalmente, com o uso da computação gráfica, criando uma realidade aumentada. A respeito desse assunto foi possível o deslocamento para outras áreas como no uso da maquiagem digital na edição de fotografias, não apenas na correção e aprimoramento de um corpo ou rosto representado, mas na criação de elementos sobre essa imagem, deformações e transformações radicais, seja um editorial fotográfico autoral ou comercial, através de softwares como *Photoshop*, *Ligthroom* entre outros diversos e aplicativos de edição para o celular. No cotidiano, analisamos as redes sociais e a proliferação de filtros de realidade aumentada, sejam eles como corretivos ou fantasiosos, que se utilizam do mapeamento facial para transformações de qualquer natureza ou mudanças de gênero. Podemos classificar isso como “caracterizações” digitais, que incluem elementos figurativos e abstratos, como por exemplo os aplicativos como *Facetime*, que oferecem a possibilidade de uma maquiagem corretiva digital em tempo real para o usuário ou filtros do Instagram.

1.3. A Linguagem da Maquiagem: Teatro e Performance

No teatro, a linguagem da maquiagem encontra um território característico, cuja relação permite a associação às artes cênicas como preponderante dessa linguagem. De acordo com o desenvolvimento do teatro ao longo da história, observamos sua evolução das formas de apresentação, desde as apresentações ao ar livre nas arenas dos gregos até os palcos com iluminação e energia elétrica. Nessa trama, a linguagem da maquiagem passou por profundas transformações e adaptações. Ela é reconhecida pela sua funcionalidade, “como embelezar, codificar o rosto, estender a maquiagem e teatralizar a fisionomia” (PAVIS, 2005, pp 231-232). Ademais, no teatro contemporâneo a linguagem da maquiagem tem assumido gradativamente maior protagonismo e narrativa, sendo elemento fundamental no enredo, ultrapassando seus aspectos funcionais. E com os avanços tecnológicos, novas possibilidades de apresentação são exploradas e experimentadas e, consecutivamente, técnicas são revisitadas e aprimoradas, gerando novos significados.

Caracterizada pela efemeridade, a linguagem da maquiagem dialoga com a performance, o happening, o que pode integrar simulacros de efeitos especiais, maquiagens estendidas pelo corpo, acoplamentos, transformações ao vivo, interações com a plateia e o uso de metalinguagens e ressignificações com o ato de maquiar. Acrescentamos a isso a ampliação do ato maquiar em objetos, corpos inanimados, onde citamos como exemplo o artista plástico Tunga, em que três mulheres maquiavam estatuas que produziu:

O artista plástico Tunga trouxe três mulheres para maquiar as sete esculturas expostas. "São três artistas que trabalham comigo", diz Tunga, 42, enquanto as três mulheres passam base, maquiagem e batom nas peças fundidas em bronze.... O "espetáculo" –uma espécie de ritual que, embora privado, íntimo e bem mais discreto, não deixa de estabelecer ligações remotas com os "happenings" de Yves Klein. (CARVALHO, 1994, p. 1)

Dessa maneira, o ato de maquiar assume outros significados, como também o objeto que recebe a maquiagem. No capítulo “Maquiartista- O Artista Híbrido”, iremos relatar sobre mais artistas plásticos que usam da linguagem da maquiagem em suas obras e performances.

1.4. A Linguagem da Maquiagem: Fotografia

A linguagem da maquiagem se relaciona com a fotografia como uma importante aliada que a eterniza, seja no registro do processo criativo, no ato de uma performance, de um evento, espetáculo, ou direcionada no produto fotográfico, como também na edição, na “maquiagem digital” da fotografia, indo além da simplicista função documental. Ao analisar a linguagem da maquiagem na fotografia, pelo processo criativo encontramos alguns caminhos em que o maquiartista usa técnicas, produtos e procedimentos específicos para a fotografia, o que infere no modo de pensar e planejar para alcançar determinado resultado. Exemplo disto está na intenção de realizar um editorial fotográfico, autoral, com maior liberdade criativa, sendo necessário compreender os efeitos de iluminação, ângulos, tecnologias, composição, tempo e espaço, já que um efeito de luz não planejado pode desvalorizar e apagar o efeito da maquiagem, implicando nos conhecimentos do tipo e a forma dos produtos a serem usados, como na orientação do maquiartista para o fotógrafo. Ainda, o próprio maquiartista pode ser o fotógrafo e na edição é importante que saiba fazer e expor o efeito desejado com as ações feitas digitalmente e em alguns casos refazendo, retocando, transfigurando, acrescentando

a foto da maquiagem. Um exemplo disso é o trabalho da artista norte-americana Cindy Sherman, que se transfigura em diversas personas em suas fotografias que faz sozinha com disparador automático.

Assim, durante o processo criativo, pode-se pensar a maquiagem em seu resultado fotográfico final, alterando o percurso de criação. Sendo a fotografia bidimensional, é possível planejar uma maquiagem facial ou corporal sem se preocupar com uma visão de 360°, diferentemente do trabalho ao vivo em uma performance, onde o esforço com o acabamento seria maior e a fixação da maquiagem também, dependendo da proposta. Em outras palavras, na fotografia se permite a maquiagem inacabada, fragmentada, de fácil remoção, podendo ser retocada ou centralizada, trabalhando apenas no ângulo que quer ser revelado.

Ademais, na fotografia o campo é extenso para a linguagem da maquiagem, transitando pela publicidade, editoriais de beleza, capas de revista, ilustrações, montagem digitais, e registros de eventos, sejam corporativos, sociais e artísticos.

1.5. A Linguagem da Maquiagem: Alquimia

Quando a linguagem da maquiagem é associada com alquimia, é possível relacionar o caráter metafórico que ela oferece no processo criativo com sua história e origens químicas: “A Alquimia era uma prática muito antiga que combinava ciências místicas com várias áreas do conhecimento, como a Física, Química, Medicina, Arte, Metalurgia, Geometria e Filosofia” ¹⁷. Na história da alquimia, identificamos similaridades com a “maquiagem” em povos antigos, na qual era usada para rituais da fertilidade, rituais da morte, sobrevivência, saúde, embelezamento e simbologias hierárquicas, com o uso de matérias primas, conforme revela a citação:

Os Antropólogos acreditam que as primeiras pinturas de rosto e corpo teriam sido uma forma de proteção contra os elementos (espíritos) ou como parte de um ritual. Grandes quantidades de um ocre Vermelho (um pigmento que é extraído a cor avermelhada do mineral hematita) descoberto em escavações na África do Sul que são estimados em 100 a 25.000 anos atrás. O fato de não haver pinturas rupestres ou artefatos nesses locais, levou o arqueólogo a

¹⁷ SIGNIFICADO DE ALQUIMIA. Disponível em: <https://www.significados.com.br/alquimia/> Acesso em: 1802/2021

acreditar que o ocre era usado para pintar o rosto e o o corpo – cosmético pré – histórico. (ELDRIDGE, 2015, p. 13, tradução nossa)¹⁸

No antigo Egito:

As mulheres decoravam seus olhos com pigmentos coloridos retirados de rochas e minérios. Maquiavam os olhos com Antimônio (um semi-metal de cor branca prateada, que era empregado para os cosméticos e para a medicina) e com a Malaquita (que é uma alteração do minério de cobre de tom esverdeado) com o qual pintavam toda pálpebra. Outro produto utilizado por homens e mulheres era o Khol e sua aplicação era ao redor dos olhos, era designado para proteger os olhos do brilho do sol escaldante, das doenças oculares como a conjuntivite e para reverenciar aos seus deuses e faraós. (TINELLI, 2016, p 26)

Desse modo, exploram-se o sentido mágico, ritualístico, estético e medicinal em que a linguagem da maquiagem se apresenta, como no uso de matérias e elementos naturais, minerais ou sintéticos, muitas vezes improvisados do cotidiano, integrando seus simbolismos ou não. Por um outro lado, no mundo contemporâneo, analisa-se as misturas de materiais diversos para realizar uma determinada maquiagem, o que permite o maquiartista a lidar com a química, misturando, transformando e criando, como o que foi apresentado no capítulo 4 “Brasil e E.U.A” sobre alguns maquiartistas no Brasil e as diferentes formas de seu processo criativo.

Ao falarmos sobre pintura corporal e o uso da linguagem da maquiagem corporal, nos deparamos com algumas contradições e dificuldades de denominá-la. Podemos considerar a pintura corporal, em suas origens dos povos primitivos e indígenas, repletas de simbolismos, heranças ancestrais e práticas ritualísticas, quando comparadas nas artes e práticas contemporâneas. A começar pelas matérias primas usadas, como o jenipapo e o urucum que é muito comum entre algumas aldeias indígenas na funcionalidade e simbologia dessas pinturas corporais. A respeito da aldeia dos Kyapó no Brasil, Lux Boelitz Vidal afirma que :

¹⁸ Anthropologists believe that the very first instances of a face and body painting would have been a form of protection from the elements or used as camouflage or as part of a ritual. Large quantities of a red ochre (a pigment that takes its reddish color from the mineral hematite) discovered in excavations of South African are estimated to date back 100 to 125,000 years ago. The fact there are no cave paintings or decorated artifacts at these sites has led archaeologist to believe that the ochre was used to paint the face and body – prehistoric cosmetic. (ELDRIDGE, 2015, p.13)

Na representação dos desenhos, porém, temos uma grande variedade de referenciais, através de motivos abstratos: peixes, aves, antas, veados e onças, plantas, cobras, quelônios, borboletas, o que remete a um outro nível de correspondências cosmológicas, no qual os próprios Kayapó se consideram inseridos. Aplicada no corpo, a pintura possui função essencialmente social e mágico-religiosa, mas também é a maneira reconhecidamente estética – *mei* – e correta – *Kumren* – de se apresentar, havendo aqui uma correspondência entre o ético e o estético. Cabe ainda ressaltar a importância da pintura corporal como uma atividade em si, um processo de produção e reprodução de relações sociais. Assim como um meio de integração, controle e socialização do indivíduo. (VIDAL,1992, p. 1)

Dessa forma, pode-se reconhecer o potencial da pintura corporal em sua história, sua prática inerente ao contexto simbólico, ritualístico e social, como em outras aldeias e períodos históricos. Porém, no mundo contemporâneo, pelas artes visuais e em sistemas artísticos, através do uso de cosméticos, de novas tecnologias e a existência de algumas fronteiras entre a maquiagem corporal ou “maquiagem estendida” e pintura corporal, algumas divergências são geradas. O que encontramos atualmente são pinturas corporais figurativas e abstratas, com acoplamentos e acessórios, às vezes como corpomídia integrando uma persona, um conceito ou as pinturas que camuflam o corpo com o ambiente, ilusões de óticas ou as deformações que descontroem (uma vez que acontece o distanciando do formato do corpo quando a pintura corporal assume o ato de maquiar, de criar uma ilusão, de enganar com a linguagem da maquiagem). Ainda, as práticas atuais de pinturas corporais, através de artistas conscientes e preocupados com a saúde da pele, necessitam do uso de cosméticos específicos, efêmeros, e lidam com a tradição desses produtos da maquiagem para aplicá-lo na pele.

Entrevistamos dois artistas internacionais renomados que realizam pinturas corporais. Um deles é Nelly Rechia, que se denomina “Makeup Artist” e o outro é Filippo Ioco, que se denomina como “Fine Artist”. Recchia afirma que: “Não separo pintura corporal da maquiagem, acho que tudo está conectado”. (RECCHIA,2020). Já Ioco diz: “Eu não me considero um maquiador, eu apenas me considero um pintor. Penso que maquiagem é muito diferente de pintura facial” (IOCO,2020). Mas ao analisar os trabalhos de Ioco, encontramos personagens, ilusões de roupas desenhadas no corpo, camuflagens, uso de cosméticos e manipulação digital, tal qual Recchia que cria personagens com pintura corporal e usa manipulação digital no corpo e no cenário. E o caso da pintura facial, como citada, geralmente está associada as práticas de pintura infantis, para crianças.

Em síntese, refletimos sobre alguns limites entre o que seja pintura corporal ou maquiagem corporal e estendida. Decerto, encontramos conexões entre elas e com a linguagem da maquiagem, apesar de as repostas dessa problemática estarem distantes de serem preenchidas, conduzindo-nos à uma longa jornada de pesquisas e descobertas. Antes que isso ocorra, entretanto, é fundamental compreender esses pontos de conflitos, evitando generalizações que simplifique a linguagem da maquiagem nas infinitas probabilidades desse campo no mundo contemporâneo.

Ademais, é pela linguagem da maquiagem que podemos criar uma imagem no rosto e corpo, que interage, integra e ressignifica em diversos contextos e situações, como demonstrado com a teoria de corpomídia, seja através das formas, luz e sombra, traços, cores, e de todas as possibilidades que essa linguagem visual permite até mesmo às aplicações de próteses, de pelos, de acessórios, entre outros. Mesmo sendo o corpo vivo, móvel e mutável oferece infinitas possibilidades de reconfiguração de significados nessa linguagem, descartando a possibilidade de ser um suporte, foi possível citar o ato de maquiar em objetos ou um corpo inanimado. Assim sendo, com a análise da linguagem da maquiagem encontramos caminhos para compreendê-la nas artes visuais.

CAPÍTULO 2: O MAQUIARTISTA – O ARTISTA HÍBRIDO

Através do neologismo que criamos “maquiartista”, procuramos mostrar quem é esse artista e como ele se relaciona com a linguagem da maquiagem em seu processo criativo. Ao refletirmos sob a linguagem da maquiagem, revelamos um campo totalmente novo e contraditório a ser explorado nas artes visuais e que carece fundamentação teórica e conteúdo para assimilação, o que nos fez iniciarmos, através dessa pesquisa, uma busca para compreender essa linguagem, considerando que esse percurso de descoberta seja importante na nossa história e na arte.

Investigamos a etimologia da palavra “artista” e “maquiar”. A primeira palavra, de acordo com o dicionário etimológico (2020) que diz “A partir do termo *ars*, surgiram muitas outras palavras relacionadas com a arte, como “artista” ou “artesão”, este último derivado do italiano *artigiano*, que significava “aquele que faz algo manualmente”¹⁹. Como também “Do latim *ars*, que significa literalmente “técnica”, “habilidade natural ou adquirida” ou “capacidade de fazer alguma coisa”.²⁰ E ainda “Indivíduo que se dedica às artes ou faz delas meio de vida: ator, bailarino, cantor, desenhista, escritor, escultor, fotógrafo, gravurista, músico, pintor etc”²¹. Logo, refletimos sobre o conceito de arte “A arte é qualquer atividade humana ligada à estética, feita a partir de emoções, percepções e ideias, com o objetivo de estimular o interesse ou intrigar outras pessoas, além de criar uma discussão crítica sobre alguma coisa”. Dessa maneira analisamos o desenvolvimento do sentido dessa palavra conforme aponta Leonel M. Oliveira.:

O sentido da palavra “arte”, assim como das actividades a ela ligadas, variou muito desde o início da Idade Média. Esta tinha herdado da Antiguidade a noção de artes liberais, actividades intelectuais opostas àquelas em que intervinham a mão e os materiais. Mesmo considerando os “ofícios” (mesteres) como inferiores, reconheceu-se que existia uma arte (conjunto de meios

¹⁹ Disponível em: <https://www.dicionarioetimologico.com.br/arte/>. Acesso em: 27/01/2020.

²⁰ Disponível em: <https://www.dicionarioetimologico.com.br/arte/>. Acesso em: 27/01/2020.

²¹ Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/artista>. Acesso em: 27/01/2020.

adequados) para melhor exercê-los. Por outro lado, alguns desses ofícios, que exigiam especulação, formaram, no séc. XVIII, o grupo das belas-artes: arquitetura, escultura, pintura, gravura, às quais se juntaram a música e a coreografia. Os que as praticavam, segundo um processo iniciado desde a Renascença pelo academismo, passaram da situação de trabalhadores ou de artesãos – frequentemente ligados a tarefas colectivas – à posição mais independente de artistas. Finalmente, perante uma civilização industrial que pretendia garantir por si mesma a prod. de bens industriais, aquilo que fora até então excepção (o privilégio intelectual de que gozava um Leonardo da Vinci) tornou-se habitual no séc. XIX e, mais ainda, no séc. XX: O “grande” pintor e escultor, assim como o poeta, chamam a si a missão de expressar, para além de qualquer finalidade utilitária, certas dimensões privilegiadas da existência. (...) Esta nova maneira de ver a missão de arte (e já não das artes) resulta de uma exigência de liberdade cada vez mais reclamada por artistas que se vêem como “criadores” ou “pesquisadores”, face à alienação socioeconómico-cultural. (OLIVEIRA, 2007, p. 645)

Dessa forma evidenciamos o significado de liberdade de criação dessa palavra, para além de qualquer finalidade utilitária, o que possibilita através da junção das palavras “maquiar” com “artista”, uma ampliação híbrida do sentido reducionista da palavra maquiar que se refere ao maquiador, facilitando a aplicação desse termo em diversos contextos e significados. Considerando, também, o significado do uso coloquial da palavra artista como “indivíduo, enganador, esperto” identificamos a semelhança com o uso coloquial da palavra “maquiar” como falsear e enganar, no intuito de criar uma ilusão, não o de uso pejorativo. Assim, a junção das duas palavras (“maquiartista”), potencializa-se, já que se aplica o maquiar nas artes.

A palavra “maquiar” derivada do francês “maquillage” é considerada como no dicionário francês “Ação de realçar as qualidades estéticas do rosto e disfarçar seus defeitos com o auxílio de produtos cosméticos coloridos; técnica relacionada: produtos de maquiagem[...]Efeito obtido por maquiagem estética ou teatral: maquiagem de palhaço”. O ato de inventar algo para falsificar, para enganar. (LAROUSSE, 2021). Assim, denominamos como maquiartista o artista que “maquia”, a ação de maquiar, algo, corpo e objeto, no processo criativo do sujeito artista nas artes visuais, abrangendo a sua interação e conhecimento com essa linguagem visual. Dessa forma, verificamos nessa conjuntura interdisciplinar da maquiagem pelas artes visuais, o encontro de meios, tecnologias, outras linguagens e sistemas artísticos inerentes ao processo criativo, de modo que passamos a considerar, através dessas análises, o maquiartista como um artista híbrido. Assim como Marshal McLuhan, compreendo que “O híbrido, ou encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova”. (MCLUHAN, 1969) e, conseqüentemente, esse conceito é ampliado a uma nova forma, o que chamamos aqui de “maquiartista”, que abrange a junção de polaridades e variedades

do ser, fazer, meios e contextos, já que partimos do conceito híbrido, não apenas na integração dual de novas tecnologias, mas que se aplica de uma maneira dinâmica e abrangente, conforme apontamento de Lucia Santaella:

[...]...A arte atual está emaranhada em uma rede de forças dinâmicas , tanto pré - tecnológicas quanto tecnológicas , artesanais e virtuais , locais e globais , massivas e pós - massivas , corporais e informacionais , presenciais e digitais , em autopistas da informação e representação digital . É nesse contexto híbrido e plurívoco que a arte tem encontrado seus modos de produção, exposição, reprodução, difusão e recepção. São modos que têm expandido consideravelmente os parâmetros que tradicionalmente serviam tanto para definir as práticas artísticas, quanto para determinar princípios que podiam sancioná - las institucionalmente e para estabelecer critérios de julgamento de valor . (SANTAELLA, 2012, p. 26).

Em seguida, refletimos a definição de Agnus Valente que enxerga o princípio híbrido “como uma técnica de descoberta criativa” (VALENTE, 2015, p.143), abrindo novos caminhos e formas entre essa práxis específica, que se ressignifica e evolui gradativamente. Ainda conforme citação:

A hibridação de sistemas mobiliza diferentes sistemas além da Arte, revelando uma reflexão interdisciplinar que absorve outras áreas do conhecimento como Filosofia, Ciência, Astronomia, Arquitetura, Design etc. Investindo em aproximações e licenças poéticas numa espécie de encantamento pelas sugestivas e potentes imagens de suas formulações (VALENTE, 2015, p. 257)

Como se pode ver, a maquiagem é comumente reconhecida da área da beleza, ou seja, embelezamento e estética, mas é através do maquiartista que podemos refletir sobre sua interdisciplinaridade e a hibridização de sistemas e meios. Isso pode implicar, para o maquiartista, no reconhecimento de não pertencimento de um sistema ou categoria artística:

Conforme o caráter da criação híbrida, o artista híbrido pode experimentar uma sensação de não pertencimento a nenhum sistema ou categoria de arte, na medida em que se encontra em uma região fronteira, num espaço “entre” que torna sua produção desterritorializada, num sentido de liberdade que, contraditoriamente, somente um desterrado poderia usufruir...” (VALENTE, 2015, p. 168)

Assim, podemos supor que uma das causas da não valorização da maquiagem pelas artes e a escassez de informação e fundamentação teórica sobre o assunto, está relacionada com a desterritorialização em que o maquiartista se encontra, dificultando seu reconhecimento. Mas, ao compreendermos os desdobramentos da linguagem da maquiagem e o processo criativo, encontramos algumas respostas que legitimam essa práxis, mesmo que a maquiagem se localize em uma zona ainda desconhecida, mas que

começamos a considerar como uma área criativa de intercâmbio. De acordo com Agnus Valente:

[...] privilegio a noção de “inter”, na medida em que essa criação não me parece condenada apenas à ideia de um “entrelugar” situado entre duas fronteiras, como em um “limbo”, mas a uma relação, um “inter” na medida de um intercâmbio desses lugares, uma troca, uma inter-relação – e um “trans” uma vez que as trocas realizadas nesse contexto se expandem e se hibridam em outros processos. No sentido de um pensamento e criação “inter”, os conceitos aqui concebidos vêm ao encontro dessa perspectiva fertilizadora da ideia de hibridismo como “hibridação de meios, sistemas e poéticas” (Valente, 2008), com os quais abarco desde o hibridismo nos meios de produção de imagem, passando pelo hibridismo de sistemas artísticos e não artísticos, até o hibridismo de poéticas, pensado no âmbito de uma mistura mais abstrata no plano da formatividade e da espiritualidade do ser criador (VALENTE, 2015, p. 228)

Ainda, na perspectiva fertilizadora de hibridismo, podemos usar uma metáfora para comparar o maquiartista como um alquimista ou, em outras palavras, considerarmos o artista híbrido como um criador interdisciplinar, que entre as suas múltiplas finalidades, está a de fecundação de um “homúnculo”²², ou seja, um termo mitológico que está relacionado com a alquimia para a criação de um humano artificial. Tal criatura pode ser um personagem ou persona que se compõem, incorpora e se inter-relaciona com o virtual, artificial, espiritual, material, corporal, mental, mineral e variados sistemas artísticos. Por conseguinte, com a metáfora da criação de uma “criatura” híbrida, poderemos aplicá-la no cinema, no teatro, entre outros sistemas. O criador e o processo criativo também são híbridos, uma vez que interagem e incorporam os meios e sistemas considerados artísticos ou não. Ademais, o processo de criação e a multiplicidade das redes de conexões revela

²² O conceito do homúnculo (do [latim](#), *homunculus*, pequeno homem) parece ter sido usado pela primeira vez pelo alquimista [Paracelso](#) para designar uma criatura que tinha cerca de 12 polegadas de altura e que, segundo ele, poderia ser criada por meio de [sêmen](#) humano posto em uma retorta hermeticamente fechada e aquecida em [esterco](#) de [cavalo](#) durante 40 dias. Então, segundo ele, se formaria o [embrião](#). Outro alquimista famoso que tentou criar homúnculos foi Johann Konrad Dippel, que utilizava técnicas bizarras como fecundar ovos de galinha com sêmen humano e tapar o orifício com sangue de menstruação. Podemos observar que esta ideia dos alquimistas ficou profundamente marcada na consciência da humanidade, e tem aparecido regularmente no imaginário popular, na forma de monstros artificiais, como nos [animes/mangás](#) *Fullmetal Alchemist*, *Ragnarok*, e *Fate/Stay Night*, no jogo de [RPG](#) *Promethean the created* e no mais famoso deles, *Frankenstein* (obra literária de [Mary Shelley](#)). No entanto, também é possível que o homúnculo seja quer uma alegoria, quer uma interpretação demasiado literal das imagens alegóricas alquímicas respeitantes à criação, pela [arte](#), de novas entidades minerais, sejam elas objetivos finais ou intermédios. Essas imagens comportam, muitas vezes, a representação de um ser emblemático, humano, animal ou quimérico, numa retorta. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hom%C3%BAnculo> Acesso: 09 de abril de 2021.

a integração de meios, técnicas e procedimentos provenientes de diferentes nichos, uma vez que a obra, ou seja, nesse exemplo a “criatura”, é realizada e é também híbrida e lida com meios e sistemas também híbridos. Também consideramos o conceito do significado da arte nesse contexto direcionando e reconhecendo a existência do artista como maquiartista, conforme disse Ernest Gombrich:

Uma coisa que realmente não existe é aquilo a que se dá o nome de Arte. Existem somente artistas. outrora, eram homens que apanhavam terra colorida e modelavam toscamente as formas de um bisão na parede de uma caverna hoje, alguns compram suas tintas e desenham cartazes para os tapumes., eles faziam e fazem muitas outras coisas. Não prejudica ninguém chamar a todas essas atividades arte, desde que conservemos em mente que tal palavra pode significar coisas muito diferentes, em tempos e lugares, e que Arte com A maiúsculo não existe. [...] Podemos esmagar um artista dizendo-lhe que o que ele acaba de fazer pode ser muito bom no seu gênero, só que não é “Arte”. E podemos desconcertar qualquer pessoa que esteja contemplando com prazer um quadro, declarando que aquilo de que ela gosta não é “Arte”, mas algo muito diferente. (GOMBRICH,2000, p 10)

Assim, a respeito dessa ótica, podemos analisar o maquiartista descartando a problemática eurocentrista do que era considerado o artista como um gênio, mas extraindo o sentido de refletir sobre sua produção pelo processo criativo, meio e época em que está inserido. Mesmo encontrando dificuldades do reconhecimento da maquiagem pelas artes, estudamos a possibilidades que a arte contemporânea permite e também desviamos do conceito generalizado de que esse novo termo possa gerar, ou seja, a ideia de que toda obra realizada por um maquiartista possa ser considerada arte, já que o maquiartista transita e incorpora sobre variados sistemas, que estão imersos no entretenimento e no cotidiano. Assim, analogamente, podemos comparar um cineasta que realiza filmes hollywoodianos ou filmes autorais como um maquiartista “autoral”, mas que ainda carece de investigação e quebra de paradigmas para que se possa compreendê-lo pelas artes visuais. De qualquer modo, esse termo facilita considerar a multiplicidade de linguagens e sistemas que o integra, amenizando alguns problemas de nomenclatura e legitimação nas artes. De acordo com Peter Burke:

Veja o caso da arte contemporânea. Não vemos uma simples homogeneização no sentido do surgimento de um único estilo em detrimento de todos os seus rivais. O que vemos é uma homogeneização mais complexa no sentido de uma variedade de estilos rivais, abstratos e representacionais, op e pop, e assim por diante, todos os quais estão disponíveis para os artistas, virtualmente independentemente do local no qual por acaso vivam. (BURKE, 2003, p. 109)

Certamente a homogeneização da arte contemporânea permitiu a expansão, evolução e hibridização de diferentes estilos artísticos e práticas sobre uma nova ótica, assim como também aponta Arthur C. Danto:

Em todo o caso, com a chegada à maturidade filosófica da arte, a visibilidade diminui como pouco relevante para a essência da arte, do mesmo modo que a beleza. A arte para existir não precisa nem mesmo ser um objeto para ser contemplado, e, havendo objetos em uma galeria, eles podem parecer qualquer coisa” (DANTO, 2005, p 20)

Assim, refletimos sobre as possibilidades que o maquiartista encontra através da linguagem da maquiagem ultrapassando conceitos e paradigmas que a simplificavam, como a ligação estrita no campo da cosmetologia estética. Dessa forma, isolando a maquiagem da arte contemporânea, conforme citação de Arthur C. Danto:

Não há nenhuma limitação a priori de como as obras de arte devem parecer – elas podem assumir a aparência de qualquer coisa. Isso por si só deu por encerrada a agenda modernista, não sem antes provocar a destruição da instituição central do mundo da arte, isto é, o museu de belas-artes. (DANTO, 2005, p. 19)

Atualmente, na arte contemporânea, os paradigmas que engessavam a arte em uma visão eurocentrista e clássica são questionados. Assim, progressivamente abrem-se espaços para “novos” artistas e “novas” artes híbridas que são constantemente ressignificadas, mas que também podem dialogar com o passado. Conforme citação de Arthur C. Danto:

A arte contemporânea, em contrapartida, nada tem contra a arte do passado, nenhum sentimento de que o passado seja algo de que é preciso de libertar e mesmo nenhum sentimento de que tudo seja completamente diferente, como em geral a arte da arte moderna. É parte do que define a arte contemporânea que a arte do passado esteja disponível para qualquer uso que os artistas o queiram dar. O que lhes não está disponível é o espírito em que a arte foi realizada. O paradigma do contemporâneo é o da colagem tal como definida por Max Ernest, mas com uma diferença. Ernest disse que a colagem é “o encontro de duas realidades distantes em um plano estranho a ambas”. A diferença é que não existe mais um plano estranho entre realidades distintas, e nem são essas realidades tão distintas uma da outra. Isso porque a percepção básica do espírito contemporâneo foi formada no princípio de um museu em que toda a arte tem seu o seu devido lugar, onde não há critério a priori sobre que aparência esta arte deve ter, e onde não há nenhuma narrativa a qual o conteúdo do museu tenha de se ajustar completamente. Os artistas de hoje não veem os museus como repletos de artes mortas, mas com opções artísticas vivas [...] o próprio museu é apenas parte da infra-estrutura da arte que cedo ou tarde terá de lidar com o fim da arte e com a arte depois do fim da arte. O artista, a galeria, as práticas de história da arte e a disciplina da estética filosófica devem todos, de um modo ou de outro, ceder espaço e se tornar diferentes, talvez muito diferentes, do que foram até agora. (DANTO, 2005 p.7-18)

Assim, o próprio termo maquiartista já revela uma nova forma de reflexão sobre a relação com a arte contemporânea, os espaços que o permeiam, que frequentemente estão distantes dos museus e dos usos da linguagem visual da maquiagem, pouco explorada pela filosofia e teorias das artes, a não ser por uma visão reducionista de fins cosméticos e estéticos. Destarte, o novo termo abrange e integra as fronteiras que permeiam a maquiagem e a arte, mesmo que algumas delas sejam contraditórias, porém que dialogam com a mesma linguagem visual artística.

Dessa maneira analisamos alguns artistas contemporâneos que não se denominam usualmente como maquiadores, mas que usam, de certa forma, da linguagem da maquiagem em suas obras, em diferentes graus, sentidos, contextos e hibridizações. No capítulo sobre os Maquiartistas do Brasil, citaremos os que são considerados e se consideram maquiadores, transitando pelos sistemas artísticos, como o cinema e o teatro. Logo, visualizamos o trabalho do artista plástico Mathew Barney, que integra múltiplas linguagem, como cinema, escultura, performance, maquiagem, entre outros. Sua obra denominada como *Cremaster Cicle* (1994-2002) reúne uma série de vídeos e performances em uma “narrativa escultural”, em que elementos plásticos conduzem sua história. Entre as suas temáticas, está o conceito de hibridização do corpo conforme citação:

As referências de hibridez e húbris na temática de Barney, tornam-se legíveis no *Cremaster Cicle*, através de deficientes físicos, que não pode ser lida fora da marcação pela prótese. Assim, o deficiente físico é, como tantos personagens de Barney, um sujeito híbrido, um sujeito marcado por uma incorporação de alteridade em si mesmo. Esta postura radicalmente desconstrutiva, pela caracterização de Mullins da Rainha Leopardo semelhante a uma esfinge, é o auge do interesse contínuo de Barney em próteses e o corpo que fundamentou seu trabalho desde que era estudante de arte na Universidade de Yale. Neste artigo, gostaria de usar a escolha de Barney, a de Mullins como atriz, como um índice não apenas em seu trabalho em geral sobre o corpo-sujeito prostético, mas como um modelo para olhar para outros artistas trabalhando através da teorização da prótese, hibridização do corpo, em última análise, chegando ao conceito de um sujeito radicalmente descentrado e desconstruído. [...] Através da grandiosa experiência de ver *The Cremaster Cycle*, podemos identificar os seguintes tópicos: próteses; hibridez; hubris; Mito celta; fraternidade; arquitetura; ascensão; descida; comprimidos; suplemento; masculinidade; narcisismo; colmeias; verticalidade; escalada. Fundação; ligamento; mito; Mestre e Aprendiz; expiação de sangue; carros; feminilidade; traição; e, finalmente, o próprio Matthew Barney (SHAPIRO, 2011, p. 1, tradução nossa.)²³

²³ Barney's thematic concerns with hybridity and hubris become readable in *The Cremaster Cycle* through the disabled person, who cannot be read outside the marking by the prosthetic. Thus, the disabled person

De acordo com Carolyn Shapiro, ao analisar o trabalho de Barney – que escolheu a modelo Musslin que teve suas pernas amputadas em um acidente para atuar pela primeira vez em *Cremaster* com o uso de próteses – o autor explora a teorização do corpo híbrido, protético, de um sujeito descentralizado e desconstruído, tornando-se uma referência do uso dessa prática para outros artistas. De fato, o usamos como um exemplo de um maquiartista que incorpora elementos ao corpo, maquiando, transfigurando e ressignificando, o que Barney utiliza como a “teoria da prótese” e “teoria da incorporação”:

O corpo é o paradigma, a estrutura teórica, a base de desconstrução em toda a obra de Barney. Este artigo segue o dismantelamento do corpo unificado, do conceito de Barney, coerente, auto-presente, capaz e metafísico que persistiu apenas, e indiscutivelmente, a fim de encerrar a prótese e todos os carregamentos protéticos com ela. Pois, como a relação da escrita com a presença imediata da fala, o acoplamento protético e a penetração no "corpo" introduz artificialidade, morte, alteridade e um hibridismo que indicam um certo perigo ou ameaça. Matthew Barney como um teórico da “prótese” significa que ele também é um teórico da “incorporação”. Quando pensamos no que “incorporação” significa em um sentido legal ou cotidiano, uma entidade ou “corpo” incorpora algo fora de si mesmo que se torna integrado em “si mesmo” - constituindo-se assim “em si mesmo” como um “si mesmo” - um corpo “próprio”, com uma “propriedade”. Mas Barney constantemente põe em questão essa "propriedade" unificada e contida. Os corpos não são contidos; suas fronteiras são sempre ultrapassadas, seja por dentro - como infiltração - ou por fora - como locais de penetração de substâncias não orgânicas. (SHAPIRO, 2011, p. 2, tradução nossa)²⁴

is, like so many of Barney's characters, a hybrid Subject, a Subject marked by an incorporation of otherness into itself. This radically deconstructive stance, epitomised by Mullins' character of the sphinx-like Leopard Queen, is the pinnacle of Barney's ongoing interest in prosthetics and the body which has grounded his work since he was art student at Yale University. In this paper I would like to use Barney's choice of Mullins as his actor as an index into not only his work in general on the prostheticised body-Subject, but as a model for looking at other artists working through the theorisation of the prostheticised, hybridised body, ultimately working up to the embrace of a radically de-centered, deconstructed Subject. ...(). Through the immense experience of viewing The Cremaster Cycle we can identify the following tropes: prosthetics; hybridity; hubris; Celtic myth; brotherhood; architecture; ascension; descent; pills; supplement; masculinity; narcissism; beehives; 2 verticality; climbing; foundation; ligament; myth; Master and Apprentice; blood atonement; cars; femininity; betrayal; and, finally, Matthew Barney himself (SHAPIRO, 2011, p.1)

²⁴ The body is the paradigm, the theoretical framework, the wedge of deconstruction in all of Barney's work. This paper follows Barney's dismantling of the unified, coherent, selfpresent, able, metaphysical body which has persisted only, and arguably, in order to, foreclose the prosthetic and all the prosthetic carries with it. For, like writing's relation to the unmediated presence of Speech, the prosthetic attachment to and penetration into —the body| introduces artificiality, death, otherness, and a hybridity which indicate a certain danger or threat. Matthew Barney as a theorist of —the prosthetic| means that he is also a theorist of —incorporation|. When we think of what —incorporation| means in a legal or every day sense, an entity or —body| incorporates something outside of itself which becomes integrated into —itself|—thereby constituting —itself| as an —itself|—a body —proper|, with an —ownness|. But Barney constantly throws this contained, unified —ownness| into question. Bodies are not containable; their boundaries are always

Dessa maneira, relacionamos a “teoria da incorporação” com a “teoria do corpomídia” e da metáfora da “imunização”, haja vista que o corpo ao ser invadido se imuniza. Barney explora e expande os limites da entidade corporal ao questionar em suas obras a introdução e incorporação de qualquer objeto e investiga o que acontece com esse corpo, conceito esse que permeia toda a sua obra em *Cycle Cremaster* (1994-2002). Para o artista, em sua obra, esse processo de incorporação ocasiona buracos no corpo para a penetração ou saída de secreções, como metáforas de procedimentos cirúrgicos, plásticas, drogas, entre outras invasões corporais (SHAPIRO, 2011). Ademais, o artista também se maquia com uso de prótese no rosto (Figura 1) como também em outros personagens, adicionando próteses nos pés e boca, transformando o corpo em animalesco (Figura 2). Vale lembrar que os corpos hibridizados representados em sua obra, estão em contínua mutação, e Barney também trabalha com uma grande produção, que envolve artistas de diferentes habilidades que o auxiliam, como é o caso da maquiagem e próteses.

trespassed either from within—as seepage-- or from without—as sites of penetration by non-organic substances. (SHAPIRO, 2011, p. 2).



Figura 1: Matheu Barney caracterização em *Cremaster 4* (1994). Fonte: <http://taramcgeadyfirstyear.weebly.com/cremaster-4---matthew-barney.html>



Figura 2: *Cremaster 3*, 2002 Caracterização na Modelo Muslim Fonte: <https://www.thegorgeousdaily.com/cremaster-cycle-by-matthew-barney/>

Como se pode ver, a obra de Barney ilustra conceitualmente e poeticamente o processo criativo do maquiartista, que o podemos ampliar para o além das próteses. Isto quer dizer que para a linguagem da maquiagem, a incorporação envolve múltiplos objetos, transcendendo o significado de objeto para as práticas no corpo que provém de pinturas, desenhos, texturas, colagens, aplicação de papel, pelos e assim por diante, bem como o uso de próteses de silicone, látex, *foam latex* e *animatroniocs*. Semelhantemente, podemos dizer que, ao fazer uma linha, traço com um pincel no corpo, pela ótica da teoria do corpomídia, ocorre uma incorporação, e no contexto poético de Barney, ele explora esse conceito, com as próteses e a hibridização do corpo inseridos no conceito de “Pós-humano”²⁵:

O rico sistema estético do Ciclo de Cremaster oferece uma teorização quente do corpo protético que aponta para o imperativo radical de desmontar e desconstruir edifícios metafísicos - não é uma tarefa fácil -, bem como fornecer um fértil terreno crítico para a incorporação da prótese na prática artística. A

²⁵²⁵ Pós-humano é um conceito notavelmente originado nas áreas de conceito de ficção científica, futurologia, [arte contemporânea](https://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%B3s-humanismo) e filosofia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%B3s-humanismo> Acesso em: 05/02/2021.

rica leitura e escrita de Barney de A Prótese abraça e presume que a prótese é o principal local de potencial.²⁶ (SHAPIRO, 2011, p. 13, tradução nossa)

A estética da obra de Barney em *Cremaster Cycle* é, de certo, primorosa e sustenta a expansão do campo da incorporação de próteses ao corpo, principalmente através do conceito de pós-humano na arte contemporânea. Assim, reconhecemos sua potencialidade e a direcionamos em nossa ótica do maquiartista no campo criativo das artes pela linguagem da maquiagem, contanto que compreendamos sua pluralidade, contextos e desdobramentos. Devemos considerar a complexidade na obra de Barney não apenas o que representa a incorporação ao corpo, mas as referências e criações que o corpo produz, de dentro para fora, sendo interpretado e reproduzido pelo artista com diversos materiais e técnicas híbridas, compondo novas esculturas orgânicas feitas com parafina, vaselina, tapioca entre outros materiais.

Seguimos analisando o trabalho de mais artistas plásticos como o brasileiro Tunga, que se aproxima na associação na qual fazemos sobre o maquiartista com o alquimista, pois além de combinar materiais diferentes na criação de um “corpo”, ele propõe performances de caractere ritualístico, utilizando a maquiagem, conforme citação,

Para compor seus trabalhos, Tunga investiga diversos campos do conhecimento como literatura, filosofia, psicanálise, teatro, bem como disciplinas das ciências exatas e biológicas, uma espécie de alquimia da arte, investindo na combinação e transformação do objeto artístico. (...)Este trabalho do Artista Tunga expõe o seu processo criativo que está ligado com a alquimia, combinação inesperada de materiais diversos e objetos, produzindo uma representação estética totalmente nova. Sob a perspectiva do olhar de Tunga, nota-se uma espécie de performance ritualística, onde a forma e matéria se misturam, um todo homogêneo de cerâmica, maquiagem, instalação e performance. Corpos e objetos fundem-se transformando a paisagem natural em uma imagem mitológica. (ARTEVERSA, 2016, s./p.).²⁷

Ainda, sobre a relação com a alquimia, o artista a utiliza como metáfora, conforme comenta em entrevista realizada:

Tunga se autodeclara um velho leitor de textos sobre alquimia. Para ele, essa antiga tradição, na qual se encontram a ciência e a magia, também dá origem

²⁶ The *Cremaster Cycle*'s rich aesthetic system offers a hot theorization of the prosthetic body which points to the radical imperative of dismantling and deconstructing Metaphysical edifices—no easy task--, as well as providing fertile critical ground for the incorporation of the prosthetic into artistic practice. Barney's rich reading and writing of The Prosthetic embraces and presumes the prosthetic as the primary site of potential.²⁶ (SHAPIRO, 2011, p. 13)

²⁷ Sem Autor. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/artevera/?p=827> Acesso em: 15/02/2021

aos conhecimentos da arte. “Obviamente não pretendo achar o ouro no meio de meu trabalho. A alquimia é apenas uma metáfora”, diz o artista pernambucano, (GAZIRE, 2010, p. 1)

Dessa maneira, Tunga representa a maquiagem nas artes visuais nesse processo alquímico e performático, além de evidenciar os questionamentos sobre sua efemeridade e as formas de registro, como podemos ver na citação:

O artista Tunga reflete no seu trabalho sobre o efêmero na arte, nos remetendo a refletir sobre o improvável, visualizar a poética do hibridismo na união dos variados materiais e seus significados, propondo uma nova experiência no campo tridimensional. É lançado o desafio de se pensar sobre uma possível aproximação entre sonho e realidade, nas diversas linguagens e sentidos, sempre buscando um universo mais amplo. (ARTEVERSA, 2016, s./p.).²⁸

Em síntese, sua característica híbrida no ato de fazer e o resultado em suas obras (Figura 3), nos revela um amplo universo que o conceito de maquiartista permeia, transparecendo uma nova categoria nas artes, que de uma certa forma estava em oculto. De modo que abre um caminho maior a ser explorado e entendido. Como também nessa trama, evidencia a prática de maquiar os corpos inanimados, em outras palavras, esculturas e estatuas maquiadas no trabalho de Tunga.



Figura 3: Floresta Sopão – Mondrongos Jambo (2002). Fonte: <https://www.tungaoficial.com.br/pt/trabalhos/floresta-sopao-mondrongos-jambo/>

²⁸ Sem Autor. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/artevera/?p=827> Acesso em: 15/02/2021

Em seguida ao Tunga, voltamos o olhar para o artista plástico multimídia Mario Ramiro, através do coletivo 3Nós3, em um ato performático ativista, realizou a obra “Ensacamento” (1979) que consistiu em encapuzar centenas de monumentos e estatuas com sacos de lixo, na cidade de São Paulo (Figura 4), pela manhã, questionando assim paradoxos na política, na sociedade e nas artes.



Figura 4: Mario Ramiro no ato coletivo “Ensacamento”, com (1979) Fonte: <http://www3.eca.usp.br/noticias/mario-ramiro-organiza-obra-sobre-o-coletivo-3n-s3>

Desse modo, questionamos a incorporação desses sacos plásticos, ora cobrindo a cabeça inteira ou os olhos das estátuas, como um ato de maquiar que ressignifica a trama.

A artista plástica Ellie de Bernadine, potencializa o ato de maquiar pela performance ao significar e registrar o gesto de incorporação ao corpo com sensibilidade e poesia, em um discurso que transita em questões sobre sexualidade, gênero, hibridização

e o corpo como escultura social. Conforme citação sobre a performance “*Dance with me*” (Figura 5):

O mel e as folhas de ouro que Bernardini aplica sobre si para a performance *Dance with me* (2018-2019) fazem referência aos trabalhos do artista alemão Joseph Beuys (1921-1986) e sua ideia de escultura social. Também contém uma ironia sutil. *Dance with me* combina sentidos: a visão, o olfato, a audição despertada por um repertório de música brasileira considerado de bom gosto pelas classes mais abastadas e, principalmente, o toque, na dança com a artista. A pluralidade sensorial corresponde à diversidade dos corpos dissidentes. Com sua nudez coberta por ouro, a artista dança no espaço expositivo, jogando com a expressão popular utilizada para repudiar uma pessoa: “nem se fulano(a) estivesse coberto(a) de ouro”. Bernardini responde a essa afirmação subentendida pintando-se de ouro e convidando seus interlocutores à dança, defendendo a aceitação dos corpos que se afastam da heteronormatividade. (ITAÚ CUTURAL, 2021)



Figura 5: “*Dance with me*” 2019, Elle de Bernadine. Fonte: <https://midianinja.org/news/ouro-e-mel-a-pote%CC%82ncia-em-ato-atraves-de-elle-de-bernardini/>

Dessa maneira cada gesto e aplicação ressignificam o corpo. Logo, a artista evidencia a existência do conceito de “corpos falantes” livres das prisões categóricas dos gêneros, mas que se identificam entre o masculino e feminino, o que torna o ato da maquiagem simbólico e que dialoga com o contexto. Ainda sobra a obra de Ellie de Bernadine:

[...] Enquanto profissional da arte, procura materializar em sua produção como é o corpo nessa sociedade contrassexual, numa reconfiguração na geografia corporal humana. E se questiona ainda, se essas modificações corporais através das novas tecnologias, que permite que façamos qualquer mudança estética, é por uma vontade própria do indivíduo, ou se apenas para atender uma exigência do modelo heteronormativo, branco, cisgênero, binário. Esta é a pergunta que inaugura o terceiro momento do corpo, de acordo com a filosofia, já que nossa sociedade atual, é carregada de violência em demasia, e não dá conta de representar e criar novas oportunidades, dentro dos valores de liberdade e igualdade. (OLBEL, 2021, s./p.).²⁹

Assim, podemos dizer que o uso da linguagem da maquiagem e a performance no trabalho da artista se relacionam com o conceito de personas e o inconsciente coletivo de Jung (JUNG, 2004). Ainda, as obras de Bernadine se posicionam em um campo híbrido, que discute poeticamente as transformações e mutações do corpo através de vídeos, instalações, performance, fotografias, esculturas e quadros (Figura 6, Figura 7 e Figura 8).



Figura 6: Obra “Paisagem VII” de Elle de Bernadine (2019). Fonte: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa640305/elle-de-bernardini>

²⁹ Sem Autor. Disponível em: <https://midianinja.org/news/ouro-e-mel-a-pote%CC%82ncia-em-ato-atraves-de-elle-de-bernardini/> Acesso em: 18/02/2021

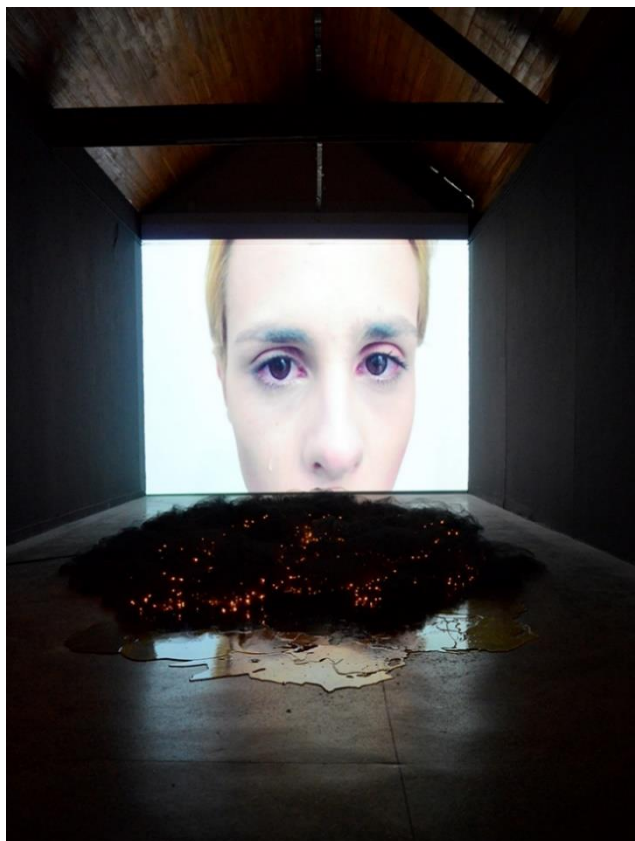


Figura 7: Vídeo instalação 'Ponto limítrofe', Elle de Bernadine (2016). Fonte: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa640305/elle-de-bernardini>



Figura 8: Obra "Metier" de Elle de Bernadine (2020). Fonte: <https://artrio.com/noticias/sobre-o-peso-que-as-corpas-carregam-o-que-ha-em-comum-entre-carla-borba-elle-de-bernardini-ana-beatriz-almeida-e-paula-scamparini>

Através do sentido metafórico, no que se refere ao uso da linguagem da maquiagem, o ato de maquiar pode se tornar um conceito híbrido e abrangente, de certa forma ligado com o sentido da máscara, que é o que ocorre em algumas obras do artista, cineasta e escritor Zach Blas. Especificamente, a obra “*Fag Face*” (Figura 9) que expressa temas da política, tecnologia, gênero, sexualidade, violência, identidade, personas e comunidade LGBTQIA+. Através do estudo que o artista realizou sobre ARF *Automated Facial Recognition* – tecnologia utilizada por empresas de segurança de reconhecimento facial –, foi explorado visualmente em suas obras os rostos gays, trans, lésbicos, *queers* entre outros. Através do estudo que realizou sobre reconhecimento facial, o artista questionou o fato de que essas empresas usavam dados que distinguem heterossexuais de homossexuais e afins. Além disso, usando da tecnologia biometria facial, criou máscaras das imagens computadorizadas geradas e, em um ato performativo, usou essas máscaras, que ocasionou o não reconhecimento pelas câmeras de segurança. Através da leitura do rosto, que o artista usa com aparelho *Kinect* do videogame *Xbox*, foram coletados dados faciais que se transformaram em uma outra imagem. Através do reconhecimento facial foi criado uma máscara na qual que o artista expandiu o conceito sobre política, gênero, preconceito e corpo objeto dentro de sua poética, ao usar materiais opacos e brilhantes, como também o uso de cores. Foi possível, portanto, através desse experimento, a expansão da relação da maquiagem e da máscara através do uso de tecnologias que captam informações do rosto, uma vez que a máscara criada contém esses dados. Ademais, a máscara aplicada ao rosto também sofre modificações digitais, atos performáticos e registros fotográficos. Outros trabalhos de Blas, também evidenciam a relação com o corpo, sejam através de fotografia e edição, manequins, maquiagem corporal ou ainda acoplamentos com máscaras personalizadas.



Figura 9: *Fag Face*, Zach Blas (2016). Fonte: <https://sonicacts.com/2017/artists/zach-blas>

Em suma, após analisarmos esses artistas, consideramos que a incorporação de variadas práticas, técnicas, materiais, segmentos e conceitos, mesmo que contrastantes, no processo criativo estão inseridas no termo “maquiartista” que criamos nas artes visuais, com o intuito de desvendar e confrontar paradigmas. Conforme citação:

[...] longe de ser sintomática de uma situação desordenada, a multiplicidade das práticas artísticas contemporâneas está sendo, ao contrário, demonstrativa do grau de liberdade de que goza o artista, desprendido das amarras da arte padronizada, engessada em parâmetros oficiais. Ademais, evidencia que a pluralidade veio se tornando constitutiva das artes desde as últimas décadas do século XX até hoje, pluralismo, de resto, que não parece dar mostras de qualquer mudança imediata de rota. (SANTAELLA, 2012, p. 27)

Assim partimos dessa liberdade que o maquiartista adquire em um cenário contemporâneo híbrido, mutável e em constante evolução para a compreender o intercruzamento de nichos variados.

As ambiguidades que permeiam a maquiagem nas artes visuais, refletem a maneira que consideramos o termo aqui criado (maquiartista) como uma nova forma híbrida contemporânea, permitindo dessa maneira, a expansão do conhecimento e da prática (práxis) dos maquiartistas. Essa categoria, através do processo criativo, viabilizou discutir paradigmas e encontrar possíveis soluções e percursos pelo ponto de vista de um maquiartista, oferecendo um caminho maior de descobertas a ser percorrido.

CAPÍTULO 3: BRASIL E E.U.A – CONTEXTUALIZAÇÃO, INFLUÊNCIAS, SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS NO PROCESSO CRIATIVO NA MAQUIAGEM.

Através das experiências vivenciadas durante a pesquisa de campo em Los Angeles - Hollywood, buscamos resgatar importantes períodos históricos da maquiagem e dos maquiartistas, para que fosse possível fazer um paralelo entre maquiartistas brasileiros e americanos, analisando as diferenças e semelhanças no segmento da maquiagem. Além disso, é necessário destacar a necessidade de um memorial sob o desenvolvimento da maquiagem com foco no cinema, nos efeitos especiais e na criação de criaturas. Apesar de em Hollywood, quando comparado com o Brasil, haver uma maior valorização da maquiagem, na cultura, nos filmes, nos eventos, nos parques, nas galerias de artes, museus e no mercado, ainda assim, há uma carência de livros, de pesquisas que estudem as origens do maquiartista, que especifiquem esse legado, que problematizem e que ofereçam aperfeiçoamento teórico. E não apenas livros e estudos que ilustram as técnicas, criaturas e criadores e ensinam metodologias (fato que podemos encontrar uma variedade deles, com essa temática em território americano), mas também livros que revelam a história da maquiagem, teorias e pesquisas fundamentadas dessa área. Mesmo assim, se compararmos com o Brasil, veremos que a situação piora, os livros são mais escassos – praticamente inexistentes – em paradoxo com a proliferação de maquiartistas ao redor do país. Portanto, há urgência em revelar um conteúdo consistente, com base histórica, abrindo caminhos para novos pesquisadores e possibilitando a legitimação e valorização desse ofício, uma vez que o maquiartista, mesmo em Hollywood, passou por momentos de esquecimento e de desvalorização, como veremos nos subcapítulos adiante. Não obstante, a falta de reconhecimento, ainda repercute atualmente, principalmente no Brasil, prejudicando a propagação histórica e metodológica. Ademais, é interessante avaliar as resistências e a dificuldade de aceitação no campo das artes dessa prática híbrida e complexa de maquiar, que reúne variadas vertentes das artes visuais e está presente na nossa cultura e no nosso cotidiano. Podemos também dizer que com a ressignificação desse campo, será possível uma maior disseminação de conhecimento e quebra de paradigmas, para compreendermos a fundamental importância da maquiagem nas artes visuais.

3.1. A maquiagem no carnaval : Processo criativo na comissão de frente dos desfiles da escola de samba

O carnaval no Brasil, por exemplo, em que os grandes desfiles das escolas de samba acontecem anualmente no Rio de Janeiro e São Paulo, são fundamentais em nossa cultura:

Os desfiles de escolas de samba são uma das manifestações artísticas mais simbólicas da cultura popular brasileira. Um espetáculo de linguagem sincrética, onde cores, formas, sons e movimentos são combinados para representar os temas que as agremiações carnavalescas levam para o sambódromo. (BARBOSA, 2011, p. 1638)

O Carnaval Brasileiro possui um sistema de classificação em que os jurados fazem a avaliação de cada escola concorrente em que não são incluídas a maquiagem na pontuação. Para compreendemos essa situação, observamos o processo criativo que envolve a comissão de frente, por ser considerada destaque na apresentação de uma escola na avenida, conforme citação:

Atualmente as comissões de frente apresentam uma perspectiva moderna de um crescimento assustador e a evolução desse grandioso espetáculo tornou-se um ponto atrativo do desfile de tal modo que as fantasias mirabolantes, coreografias inventivas, acrobacias diversas, constituindo, na avenida, um espetáculo à parte, à frente da Escola de Samba [...] A comissão de frente é o cartão de visita de uma Escola de Samba. Sua responsabilidade é muito grande. Por sua própria natureza, articulam uma função específica de cerimonial durante o desfile. (CORREA, 2011, p. 85)

Nessa categoria é avaliada a indumentária, mas não a maquiagem como item importante. No quesito fantasia de classificação, o mesmo acontece. Fato que existe um cuidadoso processo de criação na maquiagem dos integrantes da comissão de frente que precisa dialogar com os figurinos, samba enredo e coreografia. Geralmente, o carnavalesco que cuida da direção artística, a estética do desfile procura um maquiador chefe para criar os desenhos da maquiagem. Assim, através de reuniões, desenhos e testes é definido a maquiagem dos integrantes, na qual podemos acompanhar em uma matéria publicada com o maquiartista Marcio Desideri:

A criação do mundo, a existência de vida fora da Terra e os mistérios que intrigam a humanidade foram os temas contados pela escola de samba Império da Casa Verde que se consagrou a campeã do Carnaval paulista em 2016. Além de grandes carros alegóricos e fantasias imponentes, um quesito também se destacou no desfile da agremiação: a maquiagem da comissão de frente da escola.

Resultado do trabalho de Marcio Desideri, docente do curso Maquiador Cênico do Senac Lapa Faustolo, a produção tinha como desafio criar uma

caracterização rica em detalhes que remetesse a guardiões celestiais. O evento foi realizado em 6 de fevereiro, mas o projeto teve início em novembro de 2015, quando o docente recebeu o convite da escola e conheceu a proposta que deveria ser levada ao sambódromo do Anhembi. Marcio conta que buscou inspiração em deuses da mitologia, nas simbologias e na idade média para desenvolver os croquis que orientaram o seu trabalho no dia de maquiar os modelos. “A partir do briefing fiz alguns testes para aprovação da escola, que gostou bastante do meu trabalho, já que valorizava os detalhes da fantasia e combinava com os figurinos luxuosos”, relata. Ele explica que diversos croquis foram desenhados até que conseguisse chegar exatamente ao esperado pela escola. “Era necessário que a maquiagem e a fantasia estivessem de acordo com o tema proposto e não fugissem ao enredo”, afirma.³⁰

Nessa trama, o maquiartista desenvolveu os desenhos da maquiagem, estudou o conceito do samba enredo, fez uma intensa pesquisa de referências simbólicas e de materiais e, com uma equipe de 5 pessoas, realizou a produção. (Figura 10, Figura 11, Figura 12 e Figura 13).

Ademais, a maquiagem assume valor simbólico na encenação da comissão de frente, no enredo de um samba, em que um personagem conta uma história, com personalidade e representatividade nesse contexto, não sendo apenas um mero complemento de fantasia, como indica as classificações dos jurados do desfile. Ao contrário, a maquiagem é a protagonista em que a fantasia a complementa.

³⁰ “ESCOLA CAMPEÃ DO CARNAVAL PAULISTA DESFILOU MAQUIAGEM FEITA POR DOCENTE E EX-ALUNAS”, Senac, 2016. Disponível em: https://www.sp.senac.br/jsp/default.jsp?tab=00002&newsID=a23506.htm&subTab=00000&uf=&loc_al=&testeira=2092&l=&template=&unit= Acesso em: 04 de Julho de 2020.



Figura 10: Croquis de Marcio Desideri (2016).



Figura 11: Personagem comissão de frente por Marcio Desideri



Figura 12: Personagem comissão de frente por Marcio Desideri



Figura 13: Personagem comissão de frente por Marcio Desideri

Apesar de não estar como item na categoria de classificação, a maquiagem começou a ser pontuada recentemente se caso aparecesse borrada, acentuando seu valor e contradizendo a ausência específica dela na classificação. Não apenas a comissão de frente apresenta a sua importância, como outras alas maiores também, repletas de personagens e encenações ao longo do desfile dos carros alegóricos na avenida. Porém existem outras premiações extraoficiais, como o “Plumas e Paetês” com a categoria maquiador artístico, exclusivo para o Rio de Janeiro, mas ainda é questionável a ausência desse quesito na classificação oficial dos desfiles das escolas de samba.

Outras situações que expõem a ausência de reconhecimento da maquiagem no Brasil são alguns prêmios nacionais voltados para o cinema e espetáculos como por exemplo, o prêmio Shell de Teatro ³¹ que classifica apenas dramaturgia, direção, ator, atriz, cenário, figurino, iluminação, música e inovação (que algumas vezes se encaixa como uma suposta categoria de maquiagem). Assim, podemos contestar a ausência da maquiagem nessa premiação já que há extrema importância da caracterização, do visagismo dos personagens em cena no teatro.

Portanto, apenas com mais investimentos e recursos em produções brasileiras e seu devido reconhecimento, poderemos supor um crescimento considerável que favoreça o maquiartista, atraia mais artistas na área e reverta esse quadro atual, amplificando para outras áreas como cinema, teatro, shows, exposições, comerciais, entre outros. Visto que Hollywood, uma gigantesca indústria de entretenimento, utiliza da maquiagem para criar grandes caracterizações em ícones do cinema, sejam eles criaturas monstruosas, divas, mutantes, heróis, entre outros, acaba por fomentar sua economia ao redor do mundo.

³¹ Disponível em: <https://www.shell.com.br/> Último acesso em: 11 de outubro de 2020

3.2. As Criaturas das produções brasileiras: o poder oculto dos monstros e dos efeitos de algodão, papel toalha, mel, gelatina, trigo e látex

No Brasil, devido as dificuldades e proibições de importações de matérias primas para fabricações de próteses, principalmente de *foam latex*³² e o baixo orçamento das produções, persiste em algumas produções o uso do algodão, papel higiênico, trigo, gelatina, papel toalha e látex líquido para criar criaturas, como zumbis, monstros, bruxas e assim por diante. Nelas, o maquiartista utiliza sua criatividade para transformar e adaptar materiais, como por exemplo alguns filmes de terror do diretor e maquiartista Rodrigo Aragão, conforme ele mesmo afirma:

A realidade da produção brasileira é que não temos grande mercado de efeito, não temos grande cursos e o acesso ao material importado é difícil. Então tive que desenvolver algumas técnicas próprias. A gente faz zumbi com massa de trigo e com gelatina. Eu sempre tento usar materiais possíveis. Eu acho que a criatividade é superimportante, é aí que mora a magia dessa profissão, pegar calda de morango com chocolate e transformar em sangue. Pegar a borracha e assustar o público. Fazer a plateia acreditarem em uma coisa impossível. Como a baleia zumbi, eu acho que existe algo de divino que me encanta nessa profissão que é justamente esse fato de você transformar materiais³³ (ARAGAO, 2014)

Dado a precariedade da produção brasileira e falta de incentivos no gênero cinematográfico, ocultam-se criaturas e personagens genuínos da nossa cultura, como podemos analisar pelos monstros criados pelo cineasta e maquiartista Rodrigo Aragão (chupa-cabra, demônio, baleia zumbi, zumbis do mangue, entre outros) (Figura 14, Figura 15 e Figura 17) e o próprio cineasta Jose Mojica Martins “Zé do Caixão” (Figura 18), ambos considerados grandes nomes do horror nacional.

³² Espuma emborrachada de látex, usada em próteses para aplicação no rosto.

³³ RODRIGO ARAGAO. Acesso Geral. Jundiaí: TVTEC 1 de dezembro 2014. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=JQhOzo0zj_Q



Figura 14: Chupacabra de Rodrigo Aragão. Fonte: <https://bocadoinferno.com.br/criticas/2013/11/a-noite-do-chupacabras-2011/>



Figura 15: O maquiartista Rodrigo Aragão finalizando o chupacabra. Fonte: <https://cinemascope.com.br/colunas/in-dica/a-noite-do-chupacabras/>



Figura 16: Rodrigo Aragão com o demônio caracterizado do Filme Mata Negra Fonte: <https://pipocamoderna.com.br/2018/10/a-mata-negra-novo-terror-do-especialista-rodrigo-aragao-ganha-trailer-macabro/>



Figura 17: Zé do Caixão por Jose Mojica Marins. Fonte: <https://musicaecinema.com/filmes-de-ze-do-caixao/>

Mojica revolucionou o cinema nacional ao criar o Zé do Caixão, que é um personagem assustador, antagônico, intransigente e polêmico. Produziu filmes repletos de violência, efeitos especiais e erotismo, como *A meia noite levarei sua alma* (1964), o primeiro filme de horror brasileiro:

O filme é experimental no tema e na forma. No tema porque inaugurou no Brasil o horror, gênero que ainda não havia sido explorado pelo nosso cinema, apesar da riqueza do folclore brasileiro de lendas e superstições. É importante salientar que a ousadia de Mojica não se limitou a experimentar com um gênero intocado no país; seu maior feito foi conseguir adaptar os clichês do cinema fantástico para a realidade brasileira. A taberna de 'A Meia Noite' é autenticamente brasileira; da mesma forma, o cemitério a floresta e a casa da bruxa não tentam imitar modelos anglo-saxões, como fazia na época o cinema de horror italiano, cujo filmes pareciam ter saído de algum estúdio inglês ou americano.' (BARCINSKI & FINOTTI, 2015, p 174).

Logo após a estreia do filme, Marins dividiu a crítica, ora pôr o julgarem ultrajante ou um gênio. Fato que o Zé do Caixão, que Mojica criou, é um dos ícones do terror brasileiro que impactou nossa geração por décadas. Se em Hollywood tivemos um monstro de 'Frankenstein' aclamado e cultuado, no Brasil tivemos o Zé do Caixão, um coveiro de unhas compridas, de cartola e capa preta, espalhando terror e sangue falso por onde passava, entre adoradores e depreciadores, porém de incontestável importância para nossa cultura. Conforme nota de um crítico após a sessão de *A Meia Noite levarei sua alma*:

A Meia Noite Levarei a sua alma é o maior filme de terror de todos os tempos que o sobrinho de Zulmira já assistiu desde Frankenstein. É verdade que Frankenstein, quando eu vi, ainda não tinha dez anos, e agora já sou maiorzinho, o que já vem reforçar minha suspeita de Jose Mojica Martins, é um gênio do cine-terror'. (BARCINSKI & FINOTTI, 2015 p. 168)

Outro fator acerca do fúnebre cineasta, era por sua inventividade de criar alternativas de efeitos especiais e visuais naquela época, impressionando o público com suas artimanhas cinematográficas, mesmo quando utilizava soluções repulsivas e nocivas, com tarântulas sobre o corpo das atrizes ou como por exemplo na citação:

Quando precisou mostrar o corpo em decomposição de Terezinha, dentro do caixão, Mojica usou um truque que havia inventado em nos tempos de cineminha de brinquedo em Vila Anastácio: numa bacia, misturou miolo de pão, leite e um monte de bichos de goiaba vivos, e esfregou a gororoba no rosto da atriz. A massa, depois de seca, ficou branca e quebradiça. Quando os bichinhos começaram a se mexer, pareciam estar 'furando' a pele do cadáver. A impressão que se tinha é de um cadáver putrefato sendo comido por vermes. (BARCINSKI & FINOTTI 1966, p 175)

Entretanto, atualmente, podemos encontrar variadas soluções seguras e híbridas, com produtos específicos e tecnologias, garantindo a eficácia dos efeitos e o conforto do ator. José Mojica trabalhou em conjunto com alguns maquiartistas em *Meia Noite* (1964), como por exemplo o argentino Gilberto Marques, realizando efeitos assustadores, como é o caso da maquiagem realizada no ator Arildo Lima (Figura 18), criando uma das imagens mais simbólicas do filme, em que Zé do Caixão, em um ato irreverente, enfia uma coroa de espinhos no seu rosto. Portanto, nessa trama, a maquiagem que podemos considerar *gore*³⁴, exerce um papel fundamental ao representar esse universo, como também a caracterização do protagonista, o exagero e o formato de filmagem representam o verossímil nesse mundo cinematográfico inverossímil.



Figura 18: Coroa de espinhos enfiada no rosto, maquiagem no ator Arildo de Lima Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=1vO-fYYicKA>

De acordo com a pesquisa sobre a estética das obras do cineasta:

Assim, pode-se dizer que o truque da maquiagem *gore* parece razoável perante os recursos cenográficos e narrativos, principalmente devido a maneira convencional de mostrar a imagem. O aberrante advindo das ações narrativas

³⁴ Maquiagem sangrenta e exagerada ou conforme dicionário :*Gore* (gênero) — um subgênero de filme de terror e animes. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Gore> Acesso em: 20/02/2021.

recebe um tratamento que lapida a representação em uma forma ainda exagerada, porém com potencial realístico. O acabamento relativamente crível da maquiagem transmite a impressão de que mesmo sendo uma película que elege uma fórmula inverossímil de apresentar, há a inusitada tendência em assegurar esse vínculo, embora sensacionalista com a veracidade representativa da morte. Nesse âmbito, a falta de um modo convencional de executar o homicídio encontra contraste na simulação apropriada da morte, ainda que convoque de relance inferências acerca do exagero na representação, especialmente por ser exibida explicitamente em primeiro plano ou plano de detalhe. (BRAGANCA, 2008, p. 128)

O ícone do terror brasileiro Zé do Caixão revelou seu potencial, mesmo com altos e baixos na carreira, ao cruzar as fronteiras do cinema, sendo considerado um artista multimídia, como declarado em sua biografia:

Jose Mojica Martins é o maior artista multimídia da história do Brasil. Quem mais pode se gabar de ter feito sucesso em cinema, TV, rádio, livros, discos, revistas em quadrinhos, teatro, literatura de cordel e fotonovelas? Que outro artista de cinema foi tão famoso a ponto de ter uma linha de cosméticos, sabonetes e xampus com sua própria marca? Quem já teve uma pinga com seu nome? (BARCINSKI & FINOTTI 2015, p. 16)

Já Rodrigo Aragão que, podemos considerar um cineasta maquiartista, resgatou as criaturas do nosso folclore e buscou utilizar como protagonista a cultura capixaba de onde nasceu, como ele mesmo revela:

Minha profissão não me trouxe dinheiro, mas me trouxe uma coisa muito bacana pois viajou muito pelo país, como trabalho com terror as pessoas sempre vêm me contar a lenda local. Eu falo com toda certeza. Cada local desse país tem seu monstro, seu fantasma típico do local³⁵ (ARAGÃO, 2016)

Assim, Aragão percebeu o grande potencial que nossa cultura tem para o gênero fantástico, referindo-se ao mestre do horror nacional Mojica por ser desvalorizado e muitas vezes incompreendido pela nossa cultura.

O Brasil e a nossa cultura, nossa cultura oral, o nosso folclore, a gente tem um material fantástico, uma matéria prima para fazer grandes filmes de terror que nunca foi aproveitada como deveria, uma batalha muito solitária que o mojica teve na vida³⁶ (ARAGÃO, 2014)

O artista utilizou maquiagem de efeitos especiais, animatrônicos, criaturas de borracha e muito sangue artificial, que ele mesmo desenvolveu. Na infância, Rodrigo

³⁵ CINE TERROR COM RODRIGO ARAGÃO. Hangout. Brasília: ENERDIZANDO. 14 de julho de 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FwOtQ86pRM4> Acesso em: 11 de outubro de 2020

³⁶ RODRIGO ARAGAO. Acesso Geral. Jundiai: TVTEC 1 de dezembro 2014. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=JQhOzo0zj_Q Acesso em: 11 de outubro de 2020

Aragão recebeu muitas influências de seu pai, que tinha um cinema e era mágico. Ele cresceu assistindo muitos filmes em projeções ao ar livre que seu pai fazia em comunidades isoladas pois, na época em que nasceu, seu pai não já tinha mais o cinema. Começou sua carreira nas artes, como maquiartista, porém ao se frustrar com o mercado brasileiro, as dificuldades de encontrar um trabalho que valorizasse seu ofício, resolveu criar seus próprios filmes. (ARAGÃO, 2016)

Comecei fazendo maquiagens e máscaras em casa, até ser chamado para trabalhar em um curta, 1994. A partir daí produzi efeitos e cenários para muitas peças de teatro e curtas-metragens, sempre levando o desejo de conduzir minhas próprias ideias a tela, coisa que comecei a fazer com curtas totalmente sem orçamento em 2004.³⁷ (ARAGÃO, 2020)

Aragão variou de orçamento, como é o caso de seu primeiro curta metragem, que custou R\$300,00, passando para o aporte de R\$ 60.000,00 em seu primeiro filme *Mangue Negro*, R\$ 630.000,00 do governo capixaba em *Mata Negra* até receber apoio de 1 milhão de reais do Governo Federal em um edital para seu último filme *Cemitério das Almas Perdidas*, ainda em fase de produção. Portanto o cineasta maquiartista revela as dificuldades de produzir esse gênero de filme, conforme entrevista:

A grande máquina do cinema brasileiro não reconhece o cinema de gênero como parte importante do cinema brasileiro. Então a gente está nessa batalha há alguns anos de fazer um cinema autossustentável. A gente no Brasil hoje não consegue distribuição, não consegue apoio não consegue, ser aprovado em edital. meus filmes são total independente, e que na verdade a gente consegue distribuição fora do país. No Brasil ainda a batalha é muito inglória. Eu realmente tenho fé que essa realidade mude, que seja mais fácil para próxima geração de cineastas produzir cinema de gênero do que está sendo para mim.”³⁸ (ARAGÃO, 2014)

Mesmo com todas as dificuldades encontradas na carreira de Aragão, a indústria de filmes de gênero no Brasil indicam indício de crescimento, o que também reflete no surgimento de novos cineastas adeptos nesse nicho. Como consequência, maquiartistas para atenderem essa demanda que carece de efeitos especiais. De acordo com a publicação:

³⁷ CEZAR. “Rodrigo Aragão o criador de monstros”. 2020. Disponível em: <https://macabra.tv/rodrigo-aragao-o-criador-de-monstros/> Acesso em: 11 de outubro de 2020

³⁸ RODRIGO ARAGÃO. Acesso Geral. Jundiaí: TVTEC 1 de dezembro 2014. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=JQhOzo0zj_Q Acesso em: 11 de outubro de 2020

Ainda que possa ser considerado um gênero para um nicho bem específico do público, o cinema de terror vem crescendo. E não estamos falando apenas do bom momento internacional, com filmes como "IT", "Corra!" e "Um Lugar Silencioso". Diretores, produtores e atores brasileiros veem o momento como o mais promissor para produções cheias de sangue, sustos e elementos sobrenaturais, puxados por uma boa safra de filmes nacionais nos últimos anos e um investimento neste tipo de produção que é visto com ganho de editais com valores inéditos, a presença de atores famosos e até da Globo...Entre lançamentos recentes e filmes que estão chegando às salas de cinema, nunca se viu tanto terror sendo produzido no Brasil, com tantos nomes famosos e orçamentos tão polpudos. São filmes como "O Juízo", de Andrucha Waddington, que chega aos cinemas no fim do ano com Fernanda Montenegro e Lima Duarte no elenco, "Morto Não Fala", com Daniel de Oliveira como protagonista de uma produção da Globo Filmes, e "O Animal Cordial", que saiu na última quinta-feira, com Murilo Benício e Camila Morgado. (DEHO, 2018, p. 1)

Consideramos também, nessa situação com dificuldades de suporte financeiro e valorização desse segmento, o fato que o cineasta Rodrigo Aragão conseguiu apoio para seu novo filme e inauguração de um museu dos monstros em Guarapari.

Em 2019, Rodrigo, capixaba de 42 anos de idade, inaugurou na Praia do Morro, em Guarapari/ES, o “Museu dos Monstros”, local que reúne várias peças do seu acervo acumulado ao longo dos seus 25 anos de história no cinema. Aberto para visitação ao público, o local possui labirintos mal-assombrados com personagens das produções do cineasta, como o zumbi caranguejo, a baleia zumbi, a loira do banheiro, o monstro do esgoto, o saci e o mausoléu de “O Cemitério das Almas Perdidas”, um dos palcos para o novo filme, atualmente em pós-produção.³⁹

Concluimos que a importância desse gênero cinematográfico em Hollywood e atualmente o seu crescimento no Brasil, vem mudando consideravelmente frente ao o atual cenário financeiro da indústria de entretenimento, não apenas no gênero do horror mas também com a coleção de comédias pastelão e românticas, lançadas nos últimos anos, dominando as salas de cinema, a saber: *Minha mãe é uma peça* (2012) de André Pellenz, *De pernas pro ar* (2010), de Roberto Santucci, *Vai que Cola* (2015), de Cesar Rodrigues, *Homens são de Marte* (2014) de Marcus Baldini, entre outros. Supomos assim, o surgimento de uma nova, e ainda fictícia, nomenclatura das produções brasileiras focadas no entretenimento, mesmo com falta de estrutura, com influências americanas, mas com inventividade e criatividade, com aspectos da nossa cultura. Exemplo disso é a analogia e hipótese apelidada de “Tropicallywood”, termo criado por Marcio Desideri ao

³⁹ Conteúdo de autor desconhecido retirado do site Horror Expo. Disponível em: <https://horrorexpo.com.br/rodrigo-aragao-e-museu-dos-monstros-na-horror-expo-2019/> Acesso em: 11 de outubro de 2020

fazer uma análise fílmica da indústria cinematográfica das produções brasileiras, que será comentada em um subcapítulo posterior.

Podemos analisar também algumas criaturas que marcaram o imaginário brasileiro em novelas, como o assustador lobisomem em *Roque Santeiro* (1975), de Dias Gomes, interpretado pelo ator Ruy Resende (Figura 19) e os personagens da novela *Vamp* (1991), de Jorge Fernando (Figura 20) que influenciaram a moda de uma geração conforme trecho:

A maquiagem também merece destaque na produção de *Vamp*. Para a caracterização dos vampiros, foram utilizadas próteses dentárias e lentes de contato...O visual de *Vamp* ganhou as ruas e virou moda entre os jovens. A logomarca da novela também aparecia impressa em produtos populares vendidos em feiras e camelôs.⁴⁰



Figura 19: Lobisomem em *Roque Santeiro* 1975. Fonte: <https://globoplay.globo.com/v/1437364/>

⁴⁰ Conteúdo de autor desconhecido retirado do site Memória Globo. Disponível em: <https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/novelas/vamp/bastidores/> Acesso em: 11 de outubro de 2020



Figura 20: Vampira Natasha de Vamp (1991) Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=lHDx_Thc_9g

Assim sendo, podemos compreender a potência desses ícones, criaturas fantásticas que repercutem diretamente no telespectador. Outrora, no ramo de eventos, consideremos as *Noites Do Terror do Playcenter*, *Noites do Horror do Hopi Hari* e do *Welt Wild* (Figura 21, Figura 22 e Figura 23) em que se demonstra as habilidades do maquiartista brasileiro em produzir com materiais adversos, papel, algodão, látex, desde que não sejam nocivos a pele. Muitos monstros desses eventos também eram criados com pinturas utilizando cosméticos. Fato é que, essa situação, pode vir a mudar, caso essa área obtenha uma atenção em investimentos maiores que promovam cultura e o investimento econômico. Vale lembrar que nos primórdios de Hollywood, alguns monstros eram feitos com algodão pelas mãos de maquiartistas geniais, que obtinham materiais com mais acesso ao conhecimento. Já o maquiartista brasileiro poderá ampliar ainda mais seus talentos e habilidades, uma vez que atualmente essa área aumenta com velocidade, revelando produções de qualidades mesmo com materiais escassos, se comparado com o território americano.



Figura 21: Marcio Desideri maquiando para as noites do terror do Playcenter em 2012.



Figura 22: Noites Macabras do *Wet 'N' Wild* em 2019. Fonte: <https://www.picuki.com/profile/portaldohorror>



Figura 23: Hora do do Horror do Hopi Hari (2014) Fonte: <https://noticias.bol.uol.com.br/fotos/entretenimento/2014/08/13/loja-de-brinquedos-e-tema-da-13-hora-do-horror-do-parque-hopi-hari.htm#fotoNav=5>

CAPÍTULO 4: HOLLYWOOD - A CIDADE DOS “SONHOS” DE UM MAQUIARTISTA

Localizada nas ruas mais badaladas de Hollywood, na Sunset Boulevard, a calçada da fama (*Walking Fame*) reúne uma série de nomes de celebridades que marcaram a história do cinema Hollywoodiano. Grandes lendas que também revolucionaram o nosso olhar cinematográfico, tais como atores, diretores, criadores e maquiartistas. Rick Baker, maquiartista ganhador do Oscar por sete vezes, recebeu uma estrela na calçada da fama com seu nome (Figura 24).



Figura 24: Rick Baker com seu nome na calçada da fama (2012). Fonte: <http://www.reduser.net/forum/showthread.php?90508-Rick-Baker-Star-Ceremony-on-The-Hollywood-Walk-of-Fame>

Dessa maneira, há outros célebres maquiartistas representados ao longo da calçada que servem para atestar o reconhecimento do ofício na indústria, além de influenciar uma nova geração em desenvolvimento que está imersa na era da informatização e enaltecer a tradição, propagando a cultura. Para complementar, próximo a calçada da fama, está localizado o museu Max Factor, descrito no capítulo “Diário De Bordo” dessa dissertação, que oferece ao visitante importantes períodos históricos das maquiagens, caracterizações famosas, próteses usadas em filmes célebres, cosméticos raros, perucas, figurinos e réplicas de alguns cenários. Ademais, outros variados tipos de facilidades estão disponíveis aos maquiartistas nessa cidade, como grande rede de lojas e marcas focadas em maquiagem e produtos específicos de caracterização, próteses e efeitos especiais, com preços acessíveis e de fácil acesso (Alguns exemplos: *Nigel’s*, *Friends*, *Mehron*, *Graftobian*, *EBA*, *Premiere Products*, *Bem Nye*). Também há a propagação de

revistas específicas sobre caracterizações cinematográficas, contendo metodologias para aplicações da maquiagem, como por exemplo a *The Makeup-Artist Magazine* e *Prosthetic*. Outro fator facilitador são os grandes eventos realizados com maquiagem que reúnem diversos maquiartistas para apresentações, workshops, palestras, stands de diferentes marcas de maquiagem e competições, com destaque para *IMATS*, *Moonsterpalooza*, *Soon Of Monsterpalooza* e *The Makeup Show*. Em datas comemorativas como Halloween, alguns parques de diversões como *Universal Studios*, *Disney*, *Six Flags* promovem as noites de horror, repletas de caracterizações monstruosas com labirintos temáticos, em sua maioria voltados para filmes e séries emblemáticas de terror como por exemplo *Ghostbusters* (1984) de Ivan Reitman, *Stranger Things* (2016), de Ross Duffer, *Creepshow* (1982), de George A. Romero e *Killer Klowns* (1988), de Stephen Chiodo. Na cena LGBTQIA+ em Hollywood encontramos a maquiagem com muita força de expressão, além de realities shows que reforçam o culto ao glamour e caracterizações elaboradas, como é o caso de programas como *Rupauls Drag Race* e *Dragula*. Além disso, há os realities focados na maquiagem como *Glow Up*, *Face Off*, *Face Off- Game Face* e *Skin Wars*. O Oscar de maquiagem também abre caminhos para eventos direcionados aos maquiartistas, como entrevistas debates e palestras, tal como o *Oscar Symposium*.

O maquiartista que busca especialização em Hollywood encontra muitas escolas de maquiagem de efeitos especiais de longa duração que oferecem diplomas e workshops, como *MUD*, *Cinema Makeup School*, *Douglas Educations*, *FxCreator*, *Cosmix*, *VAMP*, entre outros, além da possibilidade de mentoria paga com um maquiartista reconhecido na indústria cinematográfica que auxilia o aluno no início da carreira. Além disso, existem muitas oportunidades para o maquiartista na indústria cinematográfica e de entretenimento como espetáculos, musicais, eventos espalhados pela cidade. Sendo assim, todas essas oportunidades aumenta-se a competitividade entre os maquiartistas, as exigências exacerbadas da indústria para se conseguir uma colocação no mercado e a desvalorização do custo do serviço prestado. Além disso, há a controversa “UNION”⁴¹, associação com maquiartistas exclusivos para os filmes hollywoodianos, que para o

⁴¹ Informação sobre UNION foi retirada de *Makeup Artists and Hair Stylist Guild*. Disponível em: <http://www.local706.org/how-to-join-local-706/>

maquiartista ingressar necessita de uma série de requisitos e exigências exclusivas e até excessivas. A associação foi desenvolvida para proteger legalmente o maquiartista e lhe conceder benefícios, entretanto, paradoxalmente, exclui a maioria que fica em condições marginalizadas de trabalho, proliferando ilegalidades, entre produtores e maquiartistas, pela exploração da mão de obra barata e pelas ofertas incertas de ingresso na associação, iludindo o maquiartista, que muitas vezes tem que trabalhar sem remuneração para conseguir cumprir a excessiva carga-horário de trabalho exigida. Mesmo assim, Hollywood continua sendo uma cidade dos sonhos para a maquiagem, enquanto no Brasil o maquiartista encontra mais dificuldades em se estabelecer na indústria cinematográfica⁴² e de entretenimento, como também em ser reconhecido nas artes e no mercado de trabalho, com pouco espaço de atuação. Além disso, é desafiante para o maquiartista brasileiro conseguir produtos específicos para efeitos especiais e próteses, com nossos preços expansivos. Algumas marcas brasileiras começaram a investir em alguns produtos de caracterização e de qualidade como por exemplo *Slug*, *Colormake*, *Kryolan Brasil* e *Catherine Hill*. Alguns realities shows sobre maquiagem começaram a emergir no Brasil devido ao crescimento nesse setor, como *Desafio Da beleza* e *Super Bonita* da GNT, mas, apesar de ser importante a iniciativa e de ter potencial de crescimento, por muitas vezes esses tipos de programas possam denegrir a imagem do maquiartista ao apelar para críticas superficiais e destrutivas, estimulação de intrigas e situações constrangedoras, que algumas vezes são avaliados por jurados que não são especialistas formados e renomados na área. Basta observar os jurados do programa *Face off*, que são célebres maquiartistas com anos de experiência e que fazem críticas pontuais acerca do trabalho avaliado. Há um reality nacional independente que destacamos pela criatividade, simplicidade e com jurados desse nicho que foi o *Academia Das Drags*, transmitido apenas pelo *Youtube*, conduzido por Silvette Montilla, mas que foi interrompido na terceira temporada e que comentaremos no subcapítulo “Drag Queens – As faces militantes da maquiagem”. Sendo assim, o Brasil progride nessa trama e mesmo com obstáculos, podemos acompanhar o surgimento de eventos específicos como *The Makeup Experience* (congresso de maquiagem que reúne maquiartistas internacionais e nacionais), *Kryolan Master Class* (grande evento com workshops e palestras), eventos

⁴² Que estava em crise há muitos anos e proporcionalmente tem menos campo para absorção dos maquiartistas.

promovidos *pela Mac Brasil, Color Make, Catherine Hill e Indice Tokyo*, além de feiras da área de beleza como *Hair Brasil e Beauty Fair*, que abrem espaço para maquiagem. Tivemos também por dois anos consecutivos o evento *World Conart* que reunia maquiartistas brasileiros e internacionais em competições com cursos e workshops, porém não continuou em outras edições. No desenvolvimento deste ofício no Brasil, entre ascensão, fracasso e ruptura, podemos investigar um progresso gradual que demonstra ser promissor e poderá ser fecundo ao país, caso seja utilizado com maestria, valorização, conhecimento e disseminação.

4.1. O poder monstruoso da maquiagem: evolução para as elaboradas próteses.

Encontramos em Hollywood grandes ícones que marcaram o gênero do cinema de horror, tais como *Frankenstein*, *Dracula*, *The Mummy*, *Alien*, *Predator*, *Werewolf*, *Freddy Krueger*, *Jason* entre outros, que foram imortalizados pelas talentosas mãos de maquiartistas, revolucionando toda uma cultura, influenciando gerações e repercutindo na maneira de utilização da maquiagem para criação de criaturas e caracterizações memoráveis. Direcionamos a pesquisa da maquiagem de efeitos especiais presente ao gênero de horror nesse subcapítulo e no próximo, pelo fato que nesse contexto o uso da maquiagem é mais recorrente ao criar criaturas, muitas vezes exageradas, e efeitos elaborados que pareçam verossímeis, dado que necessita de uma maior atuação do maquiartista. Assim, filmes de terror impactam diretamente no avanço das técnicas de maquiagem, bem como a maquiagem impacta na verossimilhança alcançável pelo cinema, onde destacamos os primórdios dos anos 30 em Hollywood, em que a maquiagem era acentuada e assustadora, causando grande impacto no público e influenciando gerações até hoje. Para alcançar esse efeito, os maquiartistas da época necessitavam criar alternativas e meios para realizarem a caracterização com os recursos escassos naquele tempo.

Ao analisar a história do cinema, sobre os pioneiros e célebres maquiartistas de Hollywood, devemos lembrar que o primeiro mestre da maquiagem de efeitos especiais foi o ator e genial artista Lon Chaney, que criava seus personagens aplicando a maquiagem em si mesmo (Figura 25), realizando incríveis e assustadoras caracterizações., conforme citação: “Indiscutivelmente, o primeiro grande mestre em efeitos especiais de maquiagem foi o ator Lon Chaney, que desenhou e aplicou sua própria maquiagem nos clássicos de terror *The Phantom of Opera* (1925), *The Unknown* (1927) e *The Hunchback of Notre Dame* (1923)”. (DEBRECENI, 2009, p.23, tradução nossa).



Figura 25: Lon Chaney aplicando maquiagem Fonte: <https://www.pbs.org/wnet/americanmasters/lon-chaney-the-man-of-a-thousand-faces/552/>

Entre os maquiartistas pioneiros podemos evidenciar Jack Pierce (1889- 1968), que ficou reconhecido pelas suas incríveis e memoráveis caracterizações nos filmes *Dracula* de Tod Browning (1931), *Frankenstein* de James While (1931), *The Bride of Frankenstein* de James While (1935), *The Mummy* de Karl Freund (1934) e *The Wolf Man* de George Wagner (1945) e que ficou lembrado por muitos como o rei de todos os monstros, conforme citação:

Jack Pierce era o verdadeiro rei de todos os monstros. Em um período de 15 anos na Universal Studios Pierce deu vida a muitos dos mais lendários personagens de terror do cinema, revolucionando a maquiagem com seus designs únicos e técnicas misteriosas que ele implementou nos filmes clássicos de monstros. Chegando mais tarde na maquiagem em sua vida, a notável história de Pierce tem quantidades iguais de vitórias e tragédias e através da era de ouro da televisão faz a ponte com o cinema mudo. (Essman, 1999, p. 38, tradução nossa)⁴³

⁴³ Jack Pierce was truly the king of all monsters. In a fifteen-year period at Universal Studios, Pierce brought many of screen`s most legendary horror characters to life, revolutionizing make-up his singular designs and mysterious techniques that he implemented for the classic monster movies. Coming to make-up later in life, Pierce`s remarkable story has equal amounts of triumph and tragedy and bridges the earliest years of silent cinema through the golden age of television”⁴³ . (ESSMAN, 1999, p.35)

Jack Pierce revolucionou a indústria cinematográfica na era de ouro de Hollywood ao criar técnicas e caracterizações inusitadas. No processo criativo no ator Boris Karloff da criatura do filme *Frankenstein*, utilizou algodão *collodium*⁴⁴ e *spirit gum*, que aplicava todos os dias de gravação no set para construir a cabeça do monstro (Figura 26).

Usando uma combinação de algodão, colódio e *spirit gum*, Pierce criou a cabeça e utilizou *greasepaint* verde que ele criou através da companhia de Max Factor. Ele escureceu as unhas de Boris Karloff para indicar que suas mãos estavam atadas e Karloff sugeriu abanar as pálpebras, levando Pierce adicionar cera de agente funerário nelas. O processo de quatro horas inclui um suporte de coluna de aço para as pernas de Karloff e botas Maciças e estofamento para o corpo. (ESSMAN, 199, p38, tradução nossa)⁴⁵



Figura 26: Jack Pierce aplicando maquiagem em Boris Karloff Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Jack_Pierce_\(make-up_artist\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jack_Pierce_(make-up_artist))

De acordo com os variados desafios do tipo de criatura que desenvolvia, Pierce desenvolveu métodos específicos para cada, adaptando-os, que em certos casos novos produtos eram criados para se alcançar um resultado plausível na tela do cinema, como por exemplo em parceria com Max Factor, que desenvolveu o *light green greasepaint* para o personagem Drácula, conforme explica a citação:

⁴⁴ Produto de efeito especial usado para criar cicatrizes no rosto.

⁴⁵ Using a combination of cotton, collodion, and spirit gum, Pierce created the head and utilized a gray-green greasepaint that he designed through the Max Factor organization. He blackened Karloff's fingernails to indicate that his hands had been bound, and Karloff suggested wagging his eyelids, leading to Pierce adding mortician's wax them. The four-hour process included a steel spine struts for Karloff's legs, and massive boots and body padding (ESSMAN, 1999, p.38).

Em 1930 a tarefa de Pierce foi o filme *Dracula*, estrelado por Bela Lugosi. A experiência de expressão facial de Lugosi, desenvolvida para o palco, o ajudou a criar a criação de um cavalheiro refinado com um toque de sedutora maldade. A única maquiagem que ele precisava e permitiria para o seu desafio como Conde Drácula seria um *greasepaint* verde claro. Pierce criou a maquiagem para Lugosi, que Max Factor fabricou exclusivamente para ele. (TAYLOR, 1949, p. 13, tradução nossa)⁴⁶

Max Factor foi um grande exemplo de maquiartista inventivo da história do cinema que desenvolveu inúmeros cosméticos para que se adaptassem a linguagem cinematográfica, enfrentando desafios como iluminação, cores, ângulos, cenários, expressão facial, efeitos especiais, entre outros. Assim, devido aos desafios apresentados nos sets das filmagens, mais produtos e soluções elaboradas foram criadas ao longo da história por outros maquiartistas, como é o caso da hibridização da maquiagem com as novas tecnologias na qual será abordado no capítulo “A era da computação gráfica em Hollywood.”

É evidente em Hollywood o potencial que as criaturas criadas pelos talentosos maquiartistas tem um impacto direto na cultura, na economia, na moda e no comportamento da sociedade. Vale lembrar que o maquiartista constantemente precisa aprimorar suas habilidades, técnicas e materiais para obter reconhecimento e apoio financeiro. Assim realizar novas experimentações e colocação nesse competitivo mercado de trabalho, ao estar no crescente fluxo da poderosa máquina econômica das produções hollywoodianas, que necessitam de investimentos para gerarem lucro. E nisso, as indústrias de entretenimento reconhecem e apostam em diversas atrações espalhadas pela cidade incluindo museus, parques, lojas, cinemas gigantescos e luxuosos, shows, entre outros. Em *Frankenstein* a criatura (Figura), criada por Jack Pierce, sobrevive até hoje no imaginário dos fãs, o qual inúmeras refilmagens foram realizadas, mas o design da maquiagem em Boris Karloff permanece como referencial nos dias de hoje. E conforme citação de Pierce, ele tinha razão: Eu acredito que esse personagem tenha sido a maior

⁴⁶ In 1930 Pierce's assignment was the film *Dracula*, which starred Bela Lugosi. Lugosi's experienced facial muscles, developed for the stage, helped him to create characterization of a refined gentleman with a touch of seductive evil. The only facial makeup he required – and would allow – for his role as Count Dracula was a light- green greasepaint. Pierce created the makeup for Lugosi, which Max Factor manufactured exclusively.⁴⁶ (TAYLOR, 1949, p.13)

criação de todos os monstros retratados nos filmes. (ESSMAN, 2000, p. 8, tradução nossa)⁴⁷ e explica como o design foi criado:

Eu pesquisei por 6 meses antes de criar o monstro de Frankenstein. Foi muito trabalho duro, tentando encontrar maneiras e meios, o que você pode fazer? Frankenstein não era um médico; ele era um cientista, então, para colocar um novo cérebro, ele teve que trabalhar com isso. Em vez de aprimorar isso, ele pegou fios para rebitar a cabeça. O próximo passo é descobrir, partir da eletricidade, como o homem foi criado e trazê-lo de volta a vida. Eu tive que adicionar as tomadas elétricas no pescoço do monstro para permitir que Frankenstein conectasse com a eletricidade” (PIERCE, 1962, p. 38, tradução nossa)⁴⁸



⁴⁷ “I believe this character has been the greatest of all monsters portrayed in motion pictures”. (ESSMAN, 2000, p. 8)

⁴⁸ I did research for six months before I created Frankenstein monster. It was a lot of hard work, trying to find a ways and means, what can you do? Frankenstein wasn't a doctor; he was a scientist, so to put in a new brain, he had to work from that . Instead of swing it up, he took wires to rivet the head. The next thing is to find out, from electricity, how the man was created to bring him to life. I had to add the electrical outlets on the monster's neck to allow Frankenstein to connect electricity”.⁴⁸ (ESSMAN, 2000, p 8)

Figura 27: O monstro do Frankenstein em Boris Karloff Fonte:
<https://www.sfgate.com/movies/article/Boris-Karloff-as-Frankenstein-monster-is-12270625.php>

Desse modo, podemos conferir a investigação que o maquiartista realizou para criar o design do monstro, colocando significado e história nas modificações, no formato que faria no personagem. Outro exemplo, esse mais inusitado, de inspiração na criação de uma criatura icônica, foi para fazer o design do assustador Freddy Krueger da franquia *Nightmares of a Elm Street*, pelo maquiartista David Miller, na qual se baseou em uma pizza, que podemos conferir em um trecho do livro *Never Sleep Again*.:

Uma noite, Miller se encontrou em um restaurante, pensando profundamente, quando começou a brincar com queijo e calabresa na pizza, percebendo que havia, em essência, criado o rosto de Freddy Krueger. Eu pensei: "Isso é legal. Parece pele derretida ao redor dos músculos", ele diz: Com um design inspirado, Miller foi para a sua oficina em casa, começou a esculpir e se viu com mais uma ideia: criar aplicações em camadas para a pele interna e externa de Freddy. "Fiz próteses separadas no rosto que representavam músculos", lembra ele, "e depois havia outra camada de pele que parecia toda exagerada e elástica". (HUSTON, 2016, p. 136, tradução nossa)⁴⁹

Para melhor compreensão da intensidade e relevância da influência de novas criaturas da era moderna, produzidas por maquiartistas, analisamos que os anos 80, muitas vezes foi considerada a era de ouro moderna e revolucionária de Hollywood para a *special make-up effects*⁵⁰, revelando uma série de novos maquiartistas e filmes que causaram sucesso nas bilheteiras, marcaram a história cinematográfica e fomentaram a indústria de Hollywood. Assim, comprova-se o poder de influência das criaturas icônicas, sendo elas um dos motivos principais para o sucesso e propagação da indústria de entretenimento naquela época, de acordo com a citação:

Com filmes como *An American Werewolf in London*, *The Thing*, *Predator* e *The Fly*, não mencionando o inovador vídeo de Thriller de Michael Jackson, a lista de criaturas dos anos 80 é praticamente infinita. Era uma época de inspiração e experimentação sem precedentes, onde as regras ainda estavam sendo reescritas e o triunfo de um sucesso de bilheteria dependia

⁴⁹ Miller found himself at a restaurant one evening, deep in thought, when he started playing around with the cheese and pepperoni on his pizza, realizing that he had created Freddy Krueger's face. "I thought, "That's cool look. It looks like melted skin around muscle", he says... An inspired design at the ready, Miller went to his home workshop, started sculpting and found himself with yet another idea, which was to create layered appliances for the inner and outer skin of Freddy. "I did separate prosthetics on the face that represented muscle" he recalls, "and then over that was the other skin layer that looked all cheesy and stretchy."⁴⁹ (HUTSON, 2016, p 136)

⁵⁰ Maquiagem de efeitos especiais, nome criado pelo maquiartista Rick Backer nos anos 80 para denominar esse ofício.

frequentemente da eficácia de seu monstro. (NAZARRO, 2017, p. 58, tradução nossa)⁵¹

Com o filme *Exorcista*, de William Friedkkin (1973), multidões foram aterrorizadas no cinema devido as impressionantes caracterizações, principalmente a aplicada na personagem Regan (Figura 28 e Figura 29), com lentes de contato e cicatrizes.



Figura 28: O antes e depois da atriz Linda Blair, da caracterização feito para o personagem Regan por Dick Smith fonte: <https://www.lvshome.net/single-post/2017/08/18/DICK-SMITH-The-Godfather-of-Make-up>

⁵¹ With movies like *An American Werewolf in London*, *The Thing*, *Predator* and *The Fly*, not to mention, MICHAEL Jackson's groundbreaking, *Thriller* video, the list of eighties creature is virtually endless. It was a time of unprecedented inspiration and experimentation, where rules still being rewritten, and the success of a box-office blockbuster was often dependent on the effectiveness of its monster."⁵¹ (NAZARRO, 2017, p.57)



Figura 29: Processo de caracterização para o personagem Regan por Dick Smith Fonte: <https://www.lvshome.net/single-post/2017/08/18/DICK-SMITH-The-Godfather-of-Make-up>

O maquiartista Dick Smith atingiu um novo patamar com a maquiagem de efeitos especiais na modernidade, disseminando seu legado para os anos posteriores.

[...]Haviam vários artistas influentes que contribuíram para o desenvolvimento de próteses nos EUA, como Jack Dawn, Charles Scham, William Tuttle, GeorgeBau e John Chambers, mas foi Dick Smith, por sua generosidade e extraordinária habilidade de maquiagem, que acelerou o desenvolvimento de ideias ao compartilhar amplamente seu conhecimento com colegas, de ambos os lados do Atlântico. (NAZARRO, p. 58, tradução nossa)⁵²

Fato é que os anos 80 foram uma época efervescente, revolucionária para os maquiartistas que se tornaram celebridades, com investimento de produtoras intentas no sucesso de grandes ícones monstruosos, no lucro sazonal, também gerado na venda produtos derivados desses caracteres como roupas, HQs, Livros, Brinquedos, Eventos,

⁵² There were several influential artists that contributed to the development of prosthetics in the US, such as Jack Dawn, Charles Scham, William Tuttle, George Bau and John Chambers, but it was Dick Smith Through his generous spirit and extraordinary makeup prowess who singlehandedly accelerated the development of ideas By Openly sharing his Knowledge with colleagues on both sides of the Atlantic⁵². (NAZARRO, 2017, p.58)

Fantasia e Shows que abriram caminhos para experimentações e loucos projetos cinematográficos, elevando o maquiartista a um nível superior. Isso resultou na evolução de pequenos ateliês de garagem para grandes estúdios de efeitos especiais.

Os anos 80 foi uma era magnífica para maquiagem de efeitos especiais. A década ocorreu com os pequenos operadores trabalhando em oficinas de garagem e fechando com as enormes casas de Hollywood FX, com equipes de centenas de pessoas, trabalhando em mega filmes de grande sucesso. (GORTON, 2017, p. 84, tradução nossa)⁵³

Com os filmes *The Thing* (1982) de John Caperten, e *An american werewolf in London*, (1981) de John Landis, respectivamente os maquiartistas Rob Bottin e Rick Baker realizaram um projeto ousado com maquiagem e fizeram história, na qual podemos considerar que foram inseridas na linguagem cinematográfica como narrativa visual fundamental nessa trama, mostrando o processo gradativo de transformações bizarras, repletas de aplicações prostéticas de *foam latex* e efeitos especiais no plano físico (Figura 30 e Figura 31). Assim, a maquiagem assume a narrativa, como uma ferramenta potente, condutora da trama, uma vez que a atuação desses 2 maquiartistas foram fundamentais, como atesta Joe Nazarro:

Duas das maiores figuras durante a revolução dos anos 80 foram Baker e Bottin. Um orientando de Dick Smith, Rick Baker fez seu nome em projetos como *Its Alive*, *The incredible Melting Man* e *King Kong*, antes de deixar a indústria de lado com *An American Werewolf* em Londres, em 1981. Baker também tinha sido mentor do jovem Rob Bottin, que passou a supervisionar seu próprio épico de lobisomem *The Howling* no mesmo ano. (NAZZARRO, 2017, p. 61, tradução nossa)⁵⁴.

⁵³ The 80 was a monumental area in Makeup Fx. The decade stated with the small operators working out of garage shops and closed with huge Hollywood FX houses with crews numbering in the hundreds, working in mega blockbuster movies⁵³. (GORTON, 2017, p.84)

⁵⁴ Two of the biggest figures during the early eighties revolution were Baker and Bottin. A Dock Smith protégé, Rick Baker made a name for himself on such projects as *Its Alive*, *The incredible Melting Man* and *King Kong* before turning the industry on its side with *An American Werewolf in London* in 1981. Baker had also been a mentor for a young Rob Bottin, who moved on to supervise his own werewolf epic *The Howling* the same year⁵⁴. (NAZZARRO, 2017, p.61)



Figura 30: O maquiartista Rob Bottin com uma prótese do filme “*The thing*” 1982.
<https://faroutmagazine.co.uk/behind-the-scenes-of-the-thing-john-carpenters-1982-horror-spectacular/>



Figura 31: Rick Baker maquiando ator no filme “*An american werewolf in London*” John Landis 1981,
 Fonte: <https://www.ifc.com/2011/09/rick-baker-american-werewolf-interview>

Podemos contemplar que na nova era o recorrente uso de maquiagem prostética de silicone, reproduzindo maior realismo nos personagens criados, como por exemplo o ganhador de Oscar de melhor maquiagem pelo filme *Star Trek Beyond* (2016), Justin Lin, na qual criou aproximadamente 50 aliens, Joe Harlow e seus impressionantes alienígenas, com efeito de pele translúcida (Figura 32 e Figura).



Figura 32: Joe Harlow e seu assistente finalizando a maquiagem. Fonte: <https://cinemaoscareaifins.wordpress.com/2016/12/29/sete-filmes-disputam-vaga-para-o-oscar-de-maquiagem/star-trek-beyond-makeup-3-1200x0/>



Figura 33: Aplicação de próteses de silicone. Fonte: <https://www.digitaltrends.com/movies/interview-star-trek-beyond-makeup-designer-joel-harlow/>

Entre as criaturas imortalizadas em Hollywood, a recente caracterização do palhaço Peniee Wise pelos maquiartistas Tom Woodruff, Alec Gillis e Bart Mixon comprovou a plausível hibridização com o CGI e a impressionante maquiagem realizada no ator Skarsgård que interpreta o temível e sarcástico palhaço, com um visual exuberante (Figura , Figura , Figura e Figura).

Assim, concluímos que a potência dessas criações transcende a indústria cinematográfica e mostra a importância dos maquiartistas no processo criativo. Dado que nesse contexto, é relevante observar a trama das redes de criações nas artes visuais com a maquiagem e as suas influências de acordo com a época, períodos históricos, economia, costumes, cultura e tecnologias. Dessa maneira, podemos visualizar os impactos e alterações significativas no processo criativo de um maquiartista, rompendo paradigmas.



Figura 34: Prótese de cabelos do *Pennywise*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2foT2AI6j0>



Figura 35: caracterização do ator Bill Skarsgard. Fonte:
<https://www.youtube.com/watch?v=feY23JmrBEk>



Figura 36: caracterização do ator Bill Skarsgard. Fonte:
<https://www.youtube.com/watch?v=feY23JmrBEk>



Figura 37: Pennywise fonte: <https://www.papelpop.com/2018/01/it-coisa-bill-skarsgard-diz-que-ainda-tem-pesadelos-com-pennywise/>

4.2. Cineastas Maquiartistas: Greeg Nicotero, Tom Savini e Guillermo Del Toro

Considerados mestres do horror contemporâneo e criadores de criaturas emblemáticas, Tom Savini, Greg Nicotero e Guillermo Del Toro merecem destaque nessa pesquisa, pois são maquiartistas e cineastas que reinventaram o gênero com sua arte. Podemos avaliar que a fronteira que separa e diferencia esses artistas internacionais do artista nacional intrinseca nas dificuldades culturais e econômicas que, no Brasil especificamente, o gênero de horror na indústria de entretenimento é precária e carece de investimentos. É possível fazer um paralelo entre eles, destacando suas habilidades de maquiartista e integrando com a visão de um cineasta, com a incorporação da linguagem cinematográfica, expandindo ainda mais o campo das artes visuais no que tange ser um maquiartista. O que simboliza em cada autoria na filmografia desses maquiartistas é a maquiagem monstruosa, que se coloca como a protagonista de suas histórias. Podemos começar analisando o trabalho de Guillermo Del Toro que iniciou sua carreira como maquiartista e em seguida transitou e desenvolveu sua trajetória como cineasta, tornando-se reconhecido pelas histórias fantásticas dos seus monstros na sua filmografia e recebendo o Oscar de melhor filme pelo *The Shape of Water* (2017). Del Toro trabalhou com o lendário Dick Smith, pareceria que refletiu em seus filmes com o

uso de maquiagens prostéticas elaboradas, também icônicas, em contrapartida com o uso excessivo de CGI dos filmes atuais:

“Quando você adota esse ofício, você basicamente é uma criança que cresce e agora está brincando com a sua favorita terra de homens feito à mão. Então, você precisa se animar com o que você sabe. Você aprende um mecanismo. Você é a parte do monstro e agora você está criando aqueles monstros. Eu digo: A coisa mais feliz que posso sentir, é quando o monstro entra no set de filmagens. Por um momento, sinto que minha vida está completa.” (DEL TORO, tradução nossa)⁵⁵

Del Toro inaugurou no México uma casa de efeitos especiais e obteve aulas com o célebre maquiartista Dick Smith em Nova York, na qual desenvolveu uma longa amizade (JOYNER, 2017, p.2). Logo, ampliou suas habilidades como maquiartista e em alguns trabalhos atuou como maquiartista supervisor, conforme explica Jasmine Joyner:

Por dez anos, enquanto liderava Necropia como maquiador, Guillermo também foi o maquiador supervisor de vários filmes e programas de televisão no México, como *Bandidos* (1991), *Cabeza de Vaca* (1991) e mais de vinte episódios de *La Hora Marcada* (1986), uma versão mexicana de *The Twilight Zone*. O trabalho de Guillermo com Necropia, deu a ele a experiência necessária para seguir sua carreira de diretor; então, quando começou a filmar *Cronos*, ele decidiu fechar o estúdio de efeitos especiais, dizendo que ele havia cumprido seu objetivo. (JOYNER, 2017, p.2, tradução nossa)⁵⁶

É preciso, portanto, destacar o diferenciado e especializado olhar do maquiartista Guillermo Del Toro em dirigir seus filmes em tornos de criaturas repletas de detalhes físicos e psicológicos, criando personagens inesquecíveis. Podemos reconhecer que o cineasta começou a usar suas habilidades de maquiartista adquiridas – Del Toro passou a usar suas habilidades fantásticas de maquiagem em seus próximos filmes. (JOYNER, 2017, p.5, tradução nossa)⁵⁷.– tornando os filmes do diretor peculiares. Entre alguns

⁵⁵ When you are adopted in this craft, you basically are a kid that grow up and now playing his favorite land man hand. So you need to get excited that your you know..You learn a mechanically. You are the part of the monster all and now you are creating those monsters, I tell you. The happiest thing I can being is when the monster walks into the set. I've got feel for a moment my life is complete. (DEL TORO,2015) CREATURE DESIGNERS – The Frankenstein Complex. Produção: Alexandre Poncet. France 2015. 1 DVD (1h47m), color.

⁵⁶ For ten years, while leading Necropia as a makeup artist, Guillermo also was the supervising makeup artist for several films and television shows in Mexico, such as *Bandidos* (1991), *Cabeza de Vaca* (1991), and twenty-plus episodes of *La Hora Marcada* (1986), a Mexican take on *The Twilight Zone*. Guillermo's work with Necropia gave him the experience he needed to pursue his directorial career; so when he began filming *Cronos*, he decided to shut down the special effects studio, saying that it had served its purpose.⁵⁶ (JOYNER, 2017, p.2)

⁵⁷ “Del Toro went on to use his fantastical makeup skills in his next features” ⁵⁷ (JOYNER, 2017, p.5)

aspectos está a escolha de utilizar efeitos práticos e o domínio de suas habilidades, criando universos e criaturas complexas como afirma trecho de uma das criaturas do seu filme *Pan's Labyrinth* 2006 : “O amor e a mestria dos efeitos práticos de Del Toro são demonstrados no arrepiante Pale Man que Jones interpreta. A maquiagem para esse personagem, a cada vez que filmada, levou cinco horas para ser montada, e diz-se que o Pale Man foi inspirado por elementos da infância de Del Toro. (JOYNER, 2017, p.4, tradução nossa)⁵⁸.

Greg Nicotero e Tom Savini têm uma carreira marcada pelo fato de serem maquiartistas que realizam incríveis e realistas zumbis e monstros, destacando-se em filmes e seriados de sucesso como cineastas. Em sua imensa filmografia como maquiartista, Nicotero dirigiu alguns episódios da série *The Walking Dead* (2010), no qual também é supervisor da maquiagem efeitos especiais. Dirigiu alguns episódios do *Creepy Show* (2019), e foi diretor de segunda unidade de *From Dusk Till Dawn* 3 (1999) e *The Fog* (2007), todos repletos de zumbis e monstros, com maquiagem de efeitos especiais carregada, sendo o artifício principal desses filmes. Sobre sua experiência como maquiartista, o conhecimento que adquiriu ao longo da sua carreira criando zumbis e a sua direção no seriado *The Walking Dead* (2010), Greg relata:

Para fazer uma maquiagem de efeito especiais, você tem que viver vários papéis, você sabe que precisa trabalhar com os atores, precisa configurar a câmera e precisa coreografar a sequência para otimizar o efeito especial, o processo é para mim uma das partes mais empolgantes, porque é quando você sabe que todas as apostas estão em jogo e você realmente pode explorar qualquer direção que desejar. Eu diria que me sinto satisfeito quando as pessoas apreciam o nível de conhecimento que trazemos a um projeto, você sabe que *The Walking Dead* foi um programa em que não apenas criamos todas as maquiagens de zumbis e criamos todos esses personagens, mas também fui o diretor da segunda unidade e produtor de consultoria no programa. Então você sabe, eu era um tipo de especialista em zumbis no set. (NICOTERO, 2012, tradução nossa)⁵⁹

⁵⁸ Del Toro's love and mastery of practical effects are on full display as Jones also plays the chilling Pale Man. The makeup for this character took five hours to assemble each time, and it is said that the Pale Man was inspired by elements of del Toro's childhood” (JOYNER, 2017, p. 4).

⁵⁹ Do special make-up you have to wear a lot of hats ,you know you have to know how to work with actors you have to know how to set the camera up and you have to know how to choreograph the sequence to optimize the special effect the process is to me one of the most exciting parts about it because that's when you know all bets are off and you really can explore any direction that you want I would say I feel satisfied when people appreciate the level of expertise that we bring to a project you know thw walking dead was a show that we not only designed all the zombies makeups and we designed all those characters but I also was the second unit director and a consulting producer on the show. So you know, I was kind of the onset

O ofício ampliou seu conhecimento e experiência, possibilitando ingressar na carreira de cineasta com uma visão diferenciada e especializada em efeitos. Fato é que podemos considerar que ser um maquiartista implica numa complexa rede de criação e de relacionamentos e exige uma série de habilidade das artes visuais, entretanto possibilita o favorecimento de uma nova geração de cineastas com as habilidades de um maquiartista, conforme a hipótese de Nicotero ao vivenciar contatos com artistas que apreciam o seu trabalho:

Eu era jovem demais para ver Dawn of the Dead. Lembro de conhecer Tom Savini e olha onde estou agora. O que isso fez comigo, então eu sempre encontro pessoas e alguém aparece me dizendo que simplesmente amava Sin City e pensei: que o trabalho fez que você me conhecesse, eu o considero o melhor elogio, porque talvez essa pessoa se inspire no que fizemos e traduza isso em mim, mas “eu me tornarei um escritor” eles dizem. Talvez eles se tornem um diretor, talvez você saiba que eles podem ser a próxima onda de cineastas, então você nunca sabe. (NICOTERO, 2012, tradução nossa) ⁶⁰

Mesmo que Tom Savini não tenha muitos filmes em sua filmografia como cineasta, ele é considerado como o mago dos monstros por sua célebre carreira de maquiartista, tendo fundado uma escola de maquiagem de efeitos especiais na Pensilvânia. Foi também diretor de um dos importantes filmes de horror *The Nighth of Living Dead*, (1990) e sobre sua motivação de seu ofício e pelo fascínio por criação de imagens, explica:

Os filmes! São a motivação para tudo o que faço. OS FILMES. Que palavra boba. Se houver muito sal, é sal, ou algo é giz, ou leite, ou sabão ou neve, ou ... se isso move ... é um FILME. Adicionamos o som eee para torná-lo uma nova palavra. FILME... CINEMA... FOTOS DE MOVIMENTO... não... um filme. Quão sofisticados de nós. Prefiro chamá-los do que Louie B. Mayer e

zombie expert⁵⁹ (NICOTERO, 2012) INTERVIEW: GREG NICOTERO MAKEUP AND SPECIAL FX, Sideshow Collectibles Thousand Oaks, CA SIDESHOWEXPERIENCE. 27 de Março de 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f6Tjup9mc1g> Acesso em: 5 de dezembro de 2020

⁶⁰ I was too young to see Dawn of the Dead I remember meeting Tom Savini and look what where I am now, look what that did to me so I always meet people and someone come up says ha you know just I loved Sin City and I just thought that the work that you have done you know to me I take that as a the ultimate compliment because Maybe that person will take their inspiration from what we've done and translate that into me but "I'll become a writer maybe they" "I'll become a director" .Maybe though you know they could be the next wave of filmmakers, so you never know.you needed people⁶⁰ . (NICOTERO, 2012) INTERVIEW: GREG NICOTERO MAKEUP AND SPECIAL FX, Sideshow Collectibles Thousand Oaks, CA SIDESHOWEXPERIENCE. 27 de Março de 2012 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f6Tjup9mc1g> Acesso em: 5 de dezembro de 2020

outros chefes de estúdio os chamavam: "Imagens". Eles fizeram "Imagens"⁶¹. (SAVINI, 2019, p. 28, tradução nossa)

Através desses cineastas maquiartistas podemos evidenciar em suas filmografias a habilidade de conduzir a narrativa ao redor das criaturas criadas, do ambiente, dos detalhes físicos, da recorrência do *gore*, da imersão que elas proporcionam ao espectador, pois ao criar as criaturas e os efeitos especiais, também criam um universo condizente já que se acrescenta a magia cinematográfica “*mise-em-scène*” nesse processo. Esse fato nos faz supor uma nova safra de cineastas que expande as fronteiras do maquiartista, aprimorando o olhar cinematográfico.

⁶¹ The MOVIES! The motivation for everything I do. THE MOVIES. What a silly word. If there's a lot of salt, it is salt, or something is chalk, or milk, or soap or snow or...if it moves... it is a MOVIE. We add the Yeee sound to make it a new word. FILM...CINEMA...MOTION PICTURES... nope... a movie. How sophisticated of us. I prefer to call them what Louie B. Mayer and other studio heads called them: "Pictures."⁶¹ They made "Pictures. (SAVINI, 2019, p. 28)

CAPÍTULO 5: “TROPICALLYWOOD” O CENÁRIO BRASILEIRO PARA O MAQUIARTISTA.

Observando a indústria de entretenimento no Brasil nos últimos anos, podemos verificar um crescimento considerável e transformações culturais fundamentais para o fomento econômico nacional que vão desde a proliferação das salas de cinemas, como lançamentos de filmes brasileiros, feiras e eventos relacionados a cultura geek, até produções musicais e teatrais, viradas culturais, carnaval, paradas e exposições. Gradativamente as novas tecnologias permitiram que informações e culturas internacionais influenciassem e integrassem a nossa, como também produções, eventos nacionais ganhassem fôlego, destaque e disseminação (ALCANTÂRA, 2018, p 1).

Ao investigar o crescimento da indústria cinematográfica brasileira nos últimos anos, encontramos superproduções de sucesso de bilheteria como por exemplo:

Em 2014, a aposta nas comédias segue a todo vapor. Três delas já ultrapassaram a marca milionária: *Até que a Sorte nos Separe 2* (3,9 milhões), *Muita Calma Nessa Hora 2* (1,3 milhão) e *S.O.S. - Mulheres ao Mar* (1,2 milhão). Isso sem falar que *Confissões de Adolescente* atraiu cerca de 790 mil espectadores. Ou seja, o gênero está realmente em alta. (RUSSO, 2014, p. 1, grifos do autor)

Como consequência, a aposta nas comédias impulsionou ainda mais o mercado cinematográfico, conforme registros da ANCINE em 2016:

O principal destaque do ano é o crescimento do mercado de cinema no Brasil, que mostra forte resiliência frente a crise econômica. Os 184,3 milhões de bilhetes vendidos em 52 semanas cinematográficas representam crescimento real pelo oitavo ano consecutivo com taxas muito expressivas nos dois últimos anos de recessão. As receitas de bilheteria superaram R\$2,6 bilhões em 2016.⁶²

⁶² “BILHETERIA CRESCE E FILMES BRASILEIROS BATEM RECORDE DE LANÇAMENTOS EM 2016”. ANCINE, 2017. Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/bilheteria-cresce-e-filmes-brasileiros-batem-recorde-de-lan-amentos-em-2016>

Esse fato refletiu em outros gêneros cinematográficos, como também em inovação e descentralização na obtenção de fontes investidoras, que facilitaram ainda mais a proliferação de novos filmes:

Somente o cinema poderia unir dois filmes tão opostos quanto *Nosso Lar*, cheio de mensagens de paz e fraternidade, e *Tropa de Elite 2*, um verdadeiro pancadão sobre o lado escuro da polícia carioca e seus vínculos com políticos corruptos e traficantes. E o que os aproxima é algo bem mais prático: são os dois maiores sucessos do cinema nacional em 2010, e recorreram a fontes inovadoras de recursos para se bancar. Um sinal de que, após mais de uma década do chamado renascimento, o cinema brasileiro dá mostras de que começa a virar um bom negócio, com direito a lucro e tudo.... “O cinema no Brasil está vivendo sua melhor fase nos últimos 20 anos”, afirma Paulo Sérgio Almeida, diretor da Filme B, uma consultoria especializada no setor. O bom momento não se limita apenas à volta do público. Em relação à bilheteria, essa é também a melhor fase da história, segundo Almeida. Esse ano, o consultor calcula que, pela primeira vez, será rompida a barreira de um bilhão de reais de arrecadação do mercado cinematográfico em geral, e de 200 milhões de reais de arrecadação do cinema nacional. (OLIVON, 2010, p. 1)

Acrescenta-se também que podemos observar nesse período de expansão cinematográfica o avanço dos filmes de terror nacionais:

Esse momento que vivemos agora é sem precedentes. Muitas produtoras grandes ou estão lançando projetos, ou têm projetos na mesa e o mercado como um todo aceita melhor o terror”, opina ele. Paulo Biscaia ainda pontua que o terror funciona bem para melhorar o cinema nacional como um todo. Com seus orçamentos mais baratos, mas atraindo bom público, ele pontua que o sucesso do gênero ajuda a “passar um óleo nas engrenagens” e levar dinheiro desde a produção à distribuição e exibição. Biscaia explica a principal coisa que apreendeu deste crescimento do gênero. “Tem uma mensagem muito legal dizendo: ‘OK, agora sabemos que terror não é brincadeira. Acreditamos e vamos investir em vocês’... (DEHO, 2018, p. 1)

Entretanto, a forte influência do cinema refletiu em outras formas de entretenimento como feiras e eventos, exposições e o mercado de souvenirs da cultura *geek*. Ao mesmo, tempo feiras como CCXP, com ingressos esgotados e preços elevados ganharam força mercadológica, o que podemos conferir na citação a seguir que revela o progresso nessa área:

Para o secretário de Cultura de Santos, Rafael Leal, responsável pelo maior festival geek público do Brasil, que atraiu 75 mil pessoas em 2019, a tendência é de que a cadeia produtiva do setor aumente sua participação nas receitas dos orçamentos municipais. “Algumas pessoas não tinham a dimensão desse mercado e muitas empresas demoraram para perceber a oportunidade. A cidade de Santos conseguiu se destacar por causa do fomento à economia criativa e por aquecer o segmento, além de contar com empresas do ramo audiovisual e de dublagem”, diz Leal. Só no festival do ano passado – que teve como grande atração o ator mexicano Carlos Villágran, intérprete do personagem Quico, da série *Chaves* –, foram investidos cerca de R\$ 1 milhão. Desse valor, R\$ 400 mil foram bancados pela iniciativa privada, R\$ 300 mil por meio de programa de incentivo à cultura do governo de São Paulo e R\$ 300 mil dos cofres

públicos municipais. E vem mais evento por aí. Em julho deste ano, Santos sediará o Encontro Anual de Cidades Criativas da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (Unesco), evento que ocorre pela primeira vez na América Latina e que fomentará a economia geek brasileira aos players internacionais. (VIEIRA, 2020, p.1)

Sendo assim, a atração do mercado internacional é atraída, trazendo novidades nesses eventos:

Todos os grandes estúdios internacionais se preocuparam em trazer convidados, uns com maior peso do que outros, para prestigiar os fãs brasileiros que viram até mesmo um painel dedicado a um produtor brasileiro de sucesso em Hollywood. A RT Features dividiu as atenções com Transformers e “Game of Thrones”[...] (GLIOCHE, 2018, p. 1).

Outro fator importante nesse contexto é o crescimento no mercado de beleza que afeta diretamente o maquiador, impulsionando carreiras e investimentos na área:

O mercado brasileiro já é conhecido no setor de higiene e beleza, além disso, os preços estão mais acessíveis, aumentando o número de compras de produtos. Segundo Daniel Rezende da Fonseca, diretor da master franquia do Instituto Ana Hickmann, a popularização da maquiagem impulsionou carreiras nessa área, contribuindo para busca em especialização em maquiagem profissional. “Se alguém já tinha a maquiagem como paixão, hoje consegue tornar como profissão. Além da facilidade para comprar produtos, a internet ajuda a aguçar a curiosidade com vários materiais disponíveis sobre o assunto, e quem quer realmente seguir no ramo sente necessidade de procurar uma especialização”, complementou.⁶³

Através do direcionamento dessa pesquisa, constatamos que esses fatores de crescimento do mercado brasileiro, que envolve a cultura geek, embelezamento e proliferações de feiras e eventos desse segmento, afetam diretamente o processo criativo do maquiartista, contribuindo para extensão desse campo, alterando e aprimorando variados nichos. Podemos considerar que, se no Brasil hipoteticamente existisse um grande nicho cinematográfico em vias de auto sustentabilidade reunindo a força das produtoras nacionais, integrando as influências internacionais, investidores inovadores e descentralizados, acentuando sua disseminação, poderíamos então germinar dessa maneira uma nova denominação, uma cidade fictícia, que poderíamos imaginar através do neologismo que propomos, tomando licença poética, como “Tropicallywood”. Essa denominação ilustra imageticamente um possível futuro e o aproveitamento desse momento, reunindo variados fatores, o que poderia ser um sonho para o maquiartista,

⁶³ “CRESCIMENTO DO MERCADO DE MAQUIAGEM OFERECE OPORTUNIDADES”, *Cosmetic Innovation* (2019). Disponível em: <https://cosmeticinnovation.com.br/crescimento-do-mercado-de-maquiagem-oferece-oportunidades/> Acesso em: 8 de dezembro de 2020.

atuando em um mercado promissor. Assim, supomos também o aparecimento de um centro de lojas de maquiagens com materiais exclusivos de efeitos especiais, souvenirs, bem como cursos específicos para essa área, museu com a trajetória de artistas e maquiartistas brasileiros que revolucionaram e inovaram essa indústria, resgate de filmes emblemáticos e personagens que marcaram nossa cultura da televisão e cinema, além de uma calçada do sucesso com nome de artistas e célebres maquiartistas brasileiros, grandes premiações, criaturas genuínas brasileiras valorizando o nosso folclore, feiras e eventos. (Figura 38)

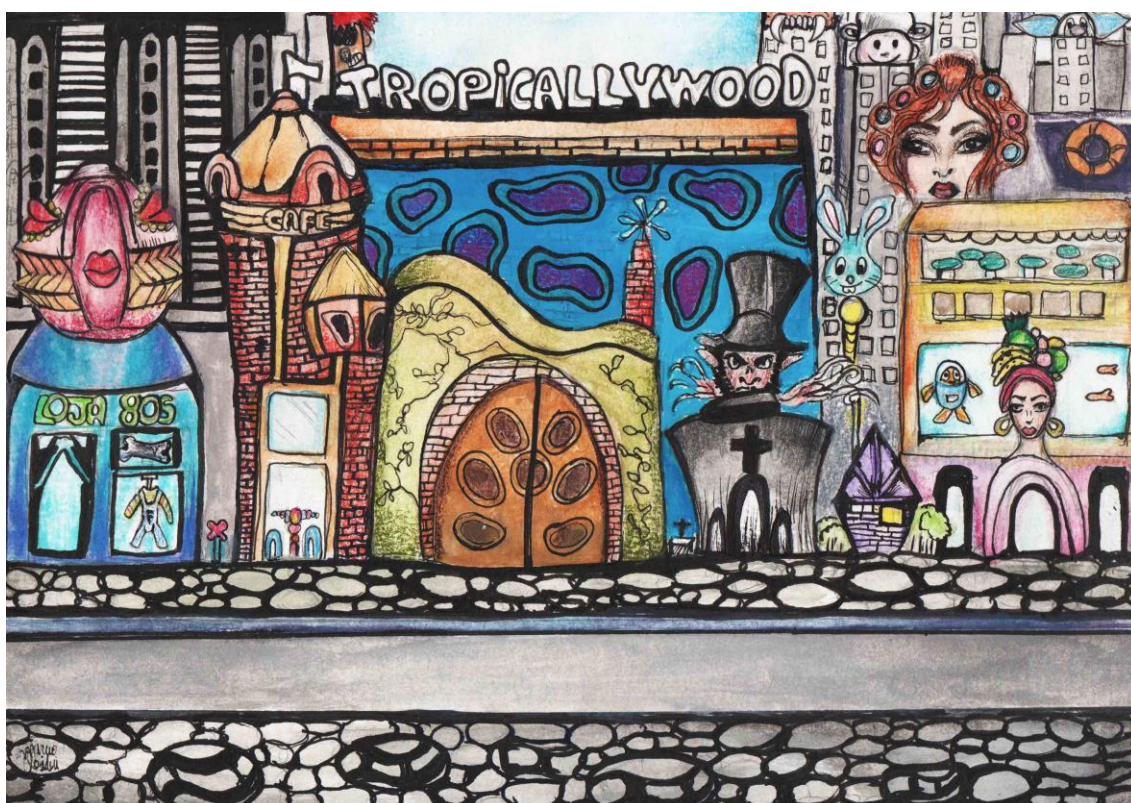


Figura 38: Concept art “Tropicallywood” criado por Marcio Desideri 2020 (Técnica Mista).

Como o próprio nome diz “Tropicallywood”, a palavra tropical faz referência ao nosso país, ao nosso clima, às nossas características nacionais e ao cinema novo militante e revolucionário. Soma-se, então com a palavra Hollywood e todas as influências internacionais que ela acompanha. Com esse agrupamento a indústria poderia ser mais forte, além de valorizar o potencial da nossa cultura como também viabilizar e flexibilizar o nosso potencial criativo, cultural e econômico.

Consideramos que o cinema nacional em sua história passou por variados movimentos e rompimentos, desde os filmes industriais de Vera Cruz, como o cinema

novo, cinema marginal, a boca do lixo, a pornochanchada, cinema de retomada e pós retomada. Atualmente, o “novíssimo” cinema brasileiro ganha destaque desconstruindo ainda mais os conceitos comerciais do mercado cinematográfico. Assim, representa a importância da expressão artística e valorização cultural evidenciando a minoria, mesmo que esteja contrário com o ponto de vista do cinema comercial. Ainda que o cinema comercial seja potente, os movimentos cinematográficos nacionais independentes também terão força para se multiplicar e destacar com a devida importância, pois poderão ter mais recursos e artistas para isso, uma vez que esse nicho se desenvolva. Como já vimos, o mesmo ocorreu anteriormente com o sucesso das comédias populares no cinema, o terror, gênero marginalizado no país, começou a ganhar notoriedade, como também produções mais independentes. Tratar-se-ia de uma abertura desse nicho que afetaria a todos, que colocaria o Brasil em maior evidência nessa indústria, facilitando o progresso. “Tropicallywood” poderia surgir para evidenciar a sétima arte nacional, a televisão, a indústria de entretenimento, revelando e resgatando clássicos e ícones, caracterizações, história, cultura e movimentos, como também a indústria cinematográfica comercial de influente poder econômico. Já temos em nossa cultura inúmeras variedades e misturas culturais, o que facilita a inclusão dessas formas de expressão independentes a obterem maior espaço de discussão. Talvez, “Tropicallywood” já exista no nosso imaginário por muito tempo, camuflada, mas ainda não oficializada.

5.1. Maquiartistas do Brasil: o despertar da força.

Ao analisar as produções artísticas, a maioria dos maquiartistas não têm muito reconhecimento, como um livro ou biografia, estando no oculto, o que torna difícil obter informações. Desse modo, foi necessário a realização de algumas entrevistas que podem ser encontradas no *IG TV* de Marcio Desideri⁶⁴, com Emilia Brito, Henrique Mello Anderson Bueno, entre outros. Com esse levantamento, pudemos observar maquiartistas que marcaram a nossa história, como também os que estão emergindo nesse momento, destacando apenas alguns deles, pelo fato de serem muitos, porém ocultos. Com a atual

⁶⁴ Instagram *IG TV* de Marcio Desideri @marciodesiderimakeup , entrevistas ocorridas em agosto de 2020

expansão nesse meio, é possível acompanhar caracterizações incríveis no mercado publicitário que focalize o trabalho de brasileiros, já que é dificultoso encontrar informações. Buscamos contemplar nichos variados como maquiartistas que tem foco na pintura corporal ou escultura, em editoriais fashionistas, no teatro, embelezamento, no cinema e televisão. Dessa forma pudemos encontrar pontos de vista diversificados. O neologismo maquiartista que criamos abrange na classificação artistas com especialidades variadas, mas que usam a linguagem da maquiagem de alguma forma, através das artes visuais, como por exemplo o contato de cosméticos na pele, alterações da face com o uso de luz e sombra, criação de esculturas da próteses para aplicação no corpo, pinturas corporais e faciais, efeitos especiais e acoplamentos no corpo e assim por diante. Isso vale também para os maquiartistas internacionais em que destacamos alguns deles.

Começaremos com o maquiartista polonês Eric Rzepeck, que é considerado como um dos pioneiros no Brasil por realizar suas caracterizações na rede globo de televisão (Figura 39). Na transição da imagem em preto branco da televisão para a colorida em 1973, Erick precisou se adaptar as novas mudanças na primeira novela colorida que trabalhou em *O Bem Amado* (1973) de Dias Gomes, desenvolvendo técnicas e habilidades. Dentre seus trabalhos reconhecidos em novelas estão: *Que Rei sou* (1989) de Jorge Fernando; *Eu, Gabriela* (1975) e *Selva de Pedra* (1986) de Walter Avancini, *Sangue e Areia*, (1967) de Janet Clair e *Tieta* (1990), de Aguinaldo Silva.



Figura 39: O maquiador Eric Rzepecki preparando a atriz Joana Fomm na novela Tietê. Foto publicada no livro *Entre tramas, rendas e fuxicos* (ARRUDA, 2007, p. 220). Fonte: <https://memoriaglobo.globo.com/perfil/eric-rzepecki/perfil-completo/>

Considerado por muitos como “o mago das caracterizações” realizadas na televisão, filmes, shows, Vavá Torres (1959-2020) foi responsável por inovar esse meio, com seus trabalhos marcantes como em *Vamp* (1991) de Jorge Fernando, *O Quinto dos Infernos* (2002), de Carlos Lombardi, *Hoje é Dia de Maria* (2005), de Luiz Fernando Carvalho, além de personagens do Chico Anísio e a recente super produção do filme *Nosso Lar* (2010), de Wagner de Assis, onde criou caracterizações para reproduzir o Umbral dos espíritos no filme (Figura 40 e Figura 41).



Figura 40: Personagem Andre no Umbral no filme *Nosso Lar* 2010. <http://comunidadeponteparaaliberdade.blogspot.com/2016/12/por-que-andre-luiz-ficou-8-anos-no.html>



Figura 41: Personagens do Umbral do filme Nosso Lar 2010. Fonte <https://www.ofuxico.com.br/fotos-de-famosos/nosso-lar/2010/09/02-1429.html>

Referente ao início da sua carreira o maquiartista declara:

Líamos muitos jornais todas às manhãs nas barbearias (Diz ele), um belo dia me encantei com o que vi. Eric Rzepeck um Polonês que era o mestre da caracterização da TV Globo dava uma entrevista onde havia feito uma caracterização (envelhecimento) num ator bastante famoso na época chamado Jardel Filho. Aquilo me impressionou, me encantei e tive a certeza de que era aquilo que eu queria para o meu futuro, desejei ser um maquiador e me especializar em caracterização. Dias após ler a entrevista, decido ir à procura do Eric, não fazia idéia onde ficava a TV Globo, mas mesmo assim me informei e fui decidido a pedir um emprego ao mestre Rizepeck e não me decepcione, pois em dois meses estava na TV Globo como assistente do saudoso Eric Rizepeck, o que me dá muito orgulho. (TORRES, 2013, p. 1)

Vavá transitou com maestria entre embelezamento, pintura corporal, grandes transformações faciais e efeitos especiais, como podemos conferir na emblemática pintura corporal da Globeleza. Ele também revelou que, para aprimorar suas habilidades, precisou fazer cursos internacionais e adaptar seus conhecimentos para aplicá-los em território nacional, conforme trecho sobre sua carreira: “Mas, para tudo isso, Vavá Torres conta que teve interesse em se especializar e foi buscar mais informações técnicas e prática nas escolas de caracterização da Europa e Estados Unidos porque no Brasil não existia e até hoje ainda mantém essa carência.” (ROCHA, 2007, p. 2).

Encontraremos essa mesma situação, de integrar conhecimentos internacionais com os nossos, em outros renomados maquiartistas brasileiros, como Beto

França, que é conhecido pela sua versatilidade, habilidade técnica e fundamentação teórica, tendo se especializado em maquiagem de efeitos especiais na MUD em Los Angeles, trazendo seu embasamento das artes plásticas e cênicas e explorando o campo de atuação como maquiartista:

Na verdade, tudo começou quando trabalhava como ator e conheci a técnica de maquiar. Depois me tornei assistente na produção de maquiagem teatral e resolvi estudar. Me formei em Artes Plásticas e passei a expressar a arte não só na tela como no corpo e rosto das pessoas porque a arte seduz e mostra diferentes formas de expressão. (ROCHA, 2008, p. 1)⁶⁵

Beto França realizou importantes caracterizações em peças teatrais, publicidade, editoriais em artistas reconhecidos (como Marisa Orth, por exemplo), participou de grandes feiras de maquiagem internacionais e nacionais apresentando palestras e demonstrações (Figura 42).

⁶⁵ BETO FRANÇA: MAGO NA ARTE E TECNICA DE MAQUIAR HAIRBRASIL (2008).Disponível em: <https://www.hairbrasil.com/imprimir/article/beto-franca-mago-na-arte-e-tecnica-de-maquiar>. Acesso em 12 de março de 2021.



Figura 42: Criatura criada por Beto França Fonte: <https://www.imaginabilis.com.br/beto-franca-makeup-studio/>

Outro maquiartista que iniciou sua carreira primeiramente como ator foi Cleber Oliveira, primeiramente no circo, especializando-se em Hollywood e embarcando na carreira da maquiagem, conforme trecho:

[...]começou sua carreira como ator circense, formado pela Escola Nacional de Circo no Rio de Janeiro. No meio dos palhaços e piruetas, Cleber de Oliveira descobriu sua verdadeira vocação de maquiador e figurinista. Em seguida, se especializou em Hollywood e hoje é um dos grandes nomes de maquiagem artística do país!⁶⁶

Cleber também foi ganhador do prêmio Avon de maquiagem, realizando espetáculos premiados com caracterizações memoráveis, revelando um universo lúdico e

⁶⁶PAPO NO CAFÉ. UFPRTV (2016). Disponível em: <http://www.tv.ufpr.br/portal/edicao/paponocafe-cleber-de-oliveira/> Acesso em: 8 de dezembro de 2020

único em que o maquiartista cria em algumas das suas criações utilizando materiais alternativos para compor suas maquiagens (Figura 43).



Figura 43: *Carcaça*. Ator: Juan Fonseca fotografia e maquiagem de Cleber de Oliveira Fonte: <http://www.eixoarte.com.br/coletiva-eixo-2018/cleber-de-oliveira/>

Sobre seu posicionamento referente ao mercado da maquiagem artística complementa:

O mercado está mais generoso com a maquiagem artística. No Brasil inicia-se um processo de entendimento da maquiagem artística enquanto arte necessária e não secundária. Ano passado ganhei um edital com um projeto de pesquisa em maquiagem e ele foi enquadrado como artes visuais. Achei um passo importante esse reconhecimento. Um bom maquiador artístico tem vários campos de trabalho: carnaval, peças de teatro, shows, circo, trabalhos em televisão, ministrar aulas etc ⁶⁷.(OLIVEIRA, 2014, p. 65)

⁶⁷ VOANDO ALTO. *Makeup Professional*. São Paulo. Beleza em Dia. Vol. 7. Março de 2014.

Já o maquiartista Claudinei Hidalgo realizou trabalhos como visagista de novelas e programas de televisão. Também ingressou nas artes cênicas com incríveis caracterizações. Atualmente, o maquiartista expande sua arte ao mesclar criações próprias, como figurinos, acessórios artesanais, esculturas e pintura na composição de suas obras (Figura 44).



Figura 44: Maquiagem de Claudiney Hidalgo em Ikaro Kadoshi Fonte: <https://www.carreirabeauty.com/perfil/claudinei-hidalgo>

Versátil, Hidalgo explora o campo da maquiagem com muita criatividade, como também ressalta a importância dos maquiartistas brasileiros “Temos os melhores e mais

criativos maquiadores do mundo. Os brasileiros por si só já trazem uma vontade enorme de superação”⁶⁸. (HIDALGO, 2016, p. 13).

Já Anderson Bueno é considerado um dos visagistas mais reconhecidos da cena teatral. Realizou variados trabalhos marcantes em sua carreira adquirindo prêmios, entre eles Bibi Ferreira, Arte Qualidade Brasil, Musical Cast, Prêmio Avon de maquiagem. O espetáculo *Hebe, o Musical* (2017) recebeu prêmios como melhor visagismo, trazendo uma exuberante estética em cena. Para representar a era preto em branco da televisão, o maquiartista realizou um primoroso trabalho ao pintar os atores e integrá-los com o cenário com sua equipe (Figura 45). Além disso, Anderson Bueno foi responsável por outros espetáculos de sucesso como *Monólogos da vagina* (2015), *Uma Luz Cor do Luar* (2014), *A gaiola das Loucas* (2010) entre outros. Sobre a maquiagem, ele define: “Maquiagem é muito mais que uma simples pintura no rosto” (BUENO, 2019, p.1)⁶⁹



Figura 45: Elenco maquiado em escala de cinza no espetáculo Hebe O Musical. Fonte: <https://hairbrasil.com/artigo/anderson-bueno-e-destaque-na-maquiagem-para-espetaculos>

⁶⁸SONHAR COM O PE NO CHAO. *Makeup Professional*. São Paulo. Beleza em Dia. Vol.18. Março de 2016.

⁶⁹ ANDERSON BUENO E DESTAQUE NA MAQUIAGEM PARA ESPETÁCULOS, Hair Brasil (2019) Disponível em: <https://hairbrasil.com/artigo/anderson-bueno-e-destaque-na-maquiagem-para-espetaculos> Acesso em: 8 de dezembro de 2020

A respeito do uso do *foam látex* no Brasil encontramos Pietro Schlager, que realizou importantes trabalhos de caracterização, como por exemplo o vilão Nefasto e o lagarto Solek, da série *Ilha Ra-Timbum* (2002), de Flavio Souza. Em suas incríveis transformações atuais realizou os envelhecimentos com próteses de *foam látex* divididas em três peças no cantor Luan Santana (Figura 46 e Figura 47) em um vídeo clipe. A incrível caracterização do ator Xando Graça (Figura 48) na minissérie *Sob Pressão* (2017), de Andrucha Waddington, em que o maquiartista justifica “Nessa escala de complexidade, é a primeira vez que fazemos um trabalho como este no país”⁷⁰ (SCHLAGER, 2018, p. 2). Pietro também tem realizado constantes trabalhos também na publicidade como os macacos criados para a campanha da Etios Cross (Figura 49).

⁷⁰ RIBEIRO, Marcela. “Globo mobiliza cerca de 80 pessoas em cena de resgate de obeso em Sob Pressão”. 2018 Disponível em: <https://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2018/10/11/globo-mobiliza-80-pessoas-em-cena-de-resgate-de-obeso-em-sob-pressao.htm?cmpid=copiaecola> Acesso em: 8 de dezembro de 2020



Figura 46: Molde de três partes do rosto do cantor Luan Santana Fonte:
https://www.pietroschlager.com/making-of?lightbox=image_1w5h



Figura 47: Próteses aplicadas. Fonte: <https://www.pietroschlager.com/making-of?lightbox=imagehrz>



Figura 48: Aplicações de próteses no ator Xando Graça. Fonte: <https://www.pietroschlager.com/making-of?lightbox=dataItem-jog7y3qn2>



Figura 49: Próteses de macacos para campanha publicitária da Etios fonte:
<https://www.pietroschlager.com/grid-grande?lightbox=imageteu>

Desse modo, comprova-se ainda mais a importância desse ofício na nossa indústria, que não se limita apenas no cinema, em que estamos em constantes expansão, como também programas de televisão infantis, propaganda, videoclipes, em que Pietro realizou a construção de outros personagens emblemáticos. Sobre o momento que vivemos na maquiagem o maquiartista esclarece:

Apesar das emissoras como Globo e Record, serem grandes e fortes, elas ainda não estão realmente preparadas para comportar departamentos de caracterização a altura do que a gente pode fazer. E não é por culpa ou falta de esforço dos profissionais de caracterização que estão lá, porque eu já estive trabalhando com eles, já estive em projeto nessas emissoras. É por falta de visão dos diretores de televisão, que precisam entender a importância e a qualidade das caracterizações. “Frequentemente essas grandes emissoras trazem profissionais de fora para realizar superproduções de caracterizações em novelas e minisséries. Por um lado, ‘é muito importante a presença dessas pessoas para abrir os olhos de quem não conhece o poder dessa arte. Mas em

contrapartida, eles tiram a capacidade do profissional brasileiro de executar aquilo”⁷¹(PIETRO,2013, p 14)

Já Marcelo A.M.P. é reconhecido pelas próteses de silicones, monstros, zumbis, corpos realistas, tendo realizado variados trabalhos de efeitos especiais em filmes e seriados nacionais em sua carreira como *Morto não fala* Dennilson Ramalho (2018) (Figura 50), *O Escolhido*, *Carcereiros*, *Reza a Lenda*, *A Pedra da Serpente*. Começou como assistente de efeitos especiais de uma produtora de filmes, trabalhando com stop motion, fez curso de maquete e se especializou em escultura e efeitos especiais. Em uma entrevista, Marcelo fala da necessidade de ter um conhecimento abrangente na área:

A sua especialização, é o que você vai buscar, construir uma carreira, tem que ter uma bagagem diversa, se não sai do lugar. Tem que manjar um pouco de tudo pra fazer as coisas aqui no Brasil... Porque no Estados Unidos o efeito especial funciona no esquema Fordismo, a linha de produção, cada um faz um negócio...Aqui no brasil, temos que se virar, fazer tudo.⁷² (A.M.P, 2018)



Figura 50: Efeitos Especiais do filme *Morto Não Fala* Por Marcelo A.M.P. fonte: <https://falange.net/resenha-morto-nao-fala/>

Sobre o atual mercado brasileiro de efeitos especiais, ele revela. “O Brasil já provou que é um grande produtor de filmes e series. As séries estão bombando no

⁷¹ IDADE AVANÇADA. Revista Makeup Profissional. São Paulo. Beleza em Dia. Vol. 5. Agosto de 2013

⁷² MARCELO AMP EAS PROTESES DE SILICONE. Covil dos Monstros. RadioGeek (2018) Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=UkVTSVQzczQ> Acesso em: 20 de julho 2020

Brasil”⁷³ (A.M.P, 2018). Em uma recente entrevista revelou que optou por deixar o Brasil para trabalhar no grande e reconhecido estúdio da Laka no exterior, já que é dificultoso o mercado brasileiro de efeitos especiais, com desvalorização, despreparo da indústria para lidar com esses artistas, principalmente a relação de produtores executivos. Como vimos anteriormente, isso também é reflexo de falta de conhecimento, de livros, de conteúdo e de reconhecimento dessa área. Conforme ele afirma: “Falta experiência no Brasil, com esse tipo de mercado”⁷⁴ (A.M.P, 2020). Assim, podemos considerar a urgência de disseminar o conhecimento do campo artístico que se relaciona com o maquiartista que está em fase de expansão, uma vez que se continuar dessa forma, o Brasil poderá perder talentosos artistas e regredir nessa área que revela ser promissora na cultura e na economia.

Ademais, o maquiartista brasileiro Beto Carramanhos foi o supervisor de visagismo do musical da Broadway *A Família Adams* (2012) (Figura 51) que pela primeira vez foi montado fora do Estados Unidos e recebeu muitos elogios pela qualidade das caracterizações, sem que precisasse de um profissional internacional para a realização do trabalho. O maquiartista, que tem mais de 33 anos de profissão, realizou outras produções como: *Um violista no telhado* (2011), *As Bruxas de Eastwick* (2011), e *A Noviça Rebelde* (2008), os três filmes de Moeller e Botelho, entre outros. Sobre seu trabalho de caracterização ele revela: “Quando o ator se vê pronto, ele incorpora o personagem de uma forma mágica [...] Para mim é um prazer colaborar com o diretor, com o figurinista e com o ator em todo esse processo de caracterização”⁷⁵ (CARRAMANHOS, 2012, p.63).

⁷³ MARCELO AMP EAS PROTESES DE SILICONE. Covil dos Monstros. RadioGeek (2018) Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=UkVTSVQzczQ> Acesso em: 20 de julho 2020

⁷⁴ MARCELO AMP. MAIS UM LONGE DO COVIL. Covil dos Monstros Radio Geek 2020. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=nu1gekszSv98> Acesso em: 20 de julho 2020

⁷⁵ A FAMÍLIA ADAMS- A NOVA COMÉDIA MUSICAL DA BROADWAY Revista.Makeup Profissional.São Paulo. Beleza em Dia. Vol. 1. Abril de 2012.



Figura 51: Caracterizações dos personagens da Família Adams Musical brasileiro. Fonte: <http://redeglobo.globo.com/globoteatro/reportagens/noticia/2013/09/musical-familia-addams-tem-marisa-orth-e-daniel-boaventura.html>

Já na área da moda, destaca-se o maquiartista Theo Carias que transita por várias áreas da maquiagem, aplicando paetês, adesivos, massinhas de modelar, e entre outros, (Figura 52 e Figura 53) para compor suas criações nas passarelas e em editorias, conforme afirma: “Sempre fui muito influenciado pelas artes. Gosto de pesquisar, estudar, ver as combinações de cores, testar elementos além da maquiagem para compor uma imagem. É algo meu, um estilo. Tudo muito visceral” ⁷⁶(CARIAS, 2014, p.41).

⁷⁶ O MIL E UM. *Makeup Professional*. São Paulo. Beleza em Dia. Vol. 7. Março de 2014.



Figura 52: Maquiagem com massinha por Theo Carias
<http://modapraller.blogspot.com/2014/07/maquiagem-arte-entrevista-com-theo.html>



Figura 53: Releitura do quadro Sol Poente de Tarsila do Amaral por Theo Carias Fonte:
<https://vogue.globo.com/beleza/maquiagem/noticia/2016/06/theo-carias-transforma-obra-de-tarsila-do-amaral-em-maquiagem.html>

O maquiartista Raphael Jacques, reconhecido como Alma Negrot, realiza performances, direção de arte, atua como DJ em casas noturnas, participa do canal Drag-se do Youtube, ministra workshops de maquiagem e foi estudante de artes visuais. Em suas criações utiliza materiais descartáveis como forma de ressignificação com a maquiagem (Figura 54 e Figura 55). Sobre suas obras ele afirma:

A ideia é mostrar a ressignificação dos materiais como maquiagem, além de trazer para o luxo, a abundância de elementos que contam narrativas ...Assim é possível mostrar que o importante é a criatividade e o valor que damos as coisas, e não propriamente técnicas convencionais...Mesmo sem recursos necessários minha vontade de criar vinha da alma, e por isso a potência do meu trabalho, sempre estive justamente em criar a partir da precariedade⁷⁷ (JACQUES, 2017, p. 16)

⁷⁷ MANUFATURA *Makeup Professional*. São Paulo: Beleza em Dia, Vol. 17. (2017)



Figura 54: Obra de Raphael Jacques Fonte: <https://obeijo.com.br/evento-alma-negrot-e-ramirona-realizarao-vivencia-make-guerrilha-maquiagem-e-terrorismo-de-genero-no-centro-cultural-sao-paulo/>



Figura 55: Obra de Raphael Jacques Fonte:

<https://www1.folha.uol.com.br/paywall/adblock.shtml?origin=before&url=https://m.folha.uol.com.br/cotidiano/2017/06/1893830-rainhas-da-montacao-novas-drag-queens-expandem-limites-do-humano.shtml?loggedpaywall>

O maquiartista nesse contexto representa o potencial da maquiagem em suas performances, como forma de expressão militante e intuitiva, como complementa:

Para além do que as instituições categorizam como arte, o eterno fazer artesanal do meu corpo é uma questão de emergência e manifesto. Meu trabalho surgiu a partir da necessidade de gritar tudo o que estava preso dentro

de mim: as injustiças, as opressões, as dúvidas e os amores⁷⁸ (JACQUES, 2017, p. 16)

Na área de embelezamento pela maquiagem, evidenciamos o maquiartista Henrique Mello, que expandiu seu universo trabalhando com modelos, noivas, celebridades a caracterizações, novelas, editoriais e anúncios, integrando fundamentos das artes em suas composições (Figura 56):

Meu tesão sempre foi a mudança que a maquiagem promove de fora pra dentro, a partir daquele momento mágico das cores e suas possibilidades em transformar humor e faces! Tenho uma atração especial em fotos e *close up*, por registrarem essa transformação e eternizá-la! Mas sempre somos desafiados a cada dia, porque o trabalho vai-se por ralo à baixo e, no outro dia, temos que fazer melhor, diferente e encantar novamente! Desafio é a vida, é tudo...e o novo sempre é desafiador e instigante!!! Por isso, **estar preso somente num salão, não me representa!!!** Apenas faz parte do meu cardápio!!!...Porque a maquiagem é arte e não tem limites!⁷⁹ (MELLO, 2019, p. 1)



Figura 56: Claudia Raia No Musical Cabaret http://www.fashiontourbrasil.com/2012_07_29_archive.html

⁷⁸ MANUFATURA Make-up Professional. São Paulo. Beleza em Dia..Vol. 17. 2017

⁷⁹ RAKOZA, Juliana. Falando de maquiagem com Henrique Mello (2019). Disponível em: <https://julianaragoza.com/entrevista-com-o-top-maquiador-henrique-mello/> Acesso em: 20 de julho 2020

Na educação, temos a potência da influência da maquiartista Mona Magalhães, doutora em estudos da linguagem UFF, professora associada da Escola de Teatro UNIRIO, tendo realizado a maquiagem de caracterização em mais de 70 peças teatrais, trazendo fundamentação teórica sobre a maquiagem em suas pesquisas e artigos, como em “Maquiagem e pintura corporal: uma análise semiótica” (2010), e também realizado importantes oficinas, workshops, além de ministrar suas aulas (Figura 57). Realizou trabalhos em espetáculos teatrais, pinturas corporais e foi premiada com prêmio Avon de maquiagem em 1995 e 2005 (Figura 58). Sobre a reconhecimento da maquiagem, Mona diz: “É uma arte ainda a ser desvendada. Literalmente, está na cara e ninguém vê. Aos poucos, com o aumento dos cursos de graduação na área de Teatro, é que está se criando a cultura do reconhecimento dessa especialidade”⁸⁰ (MAGALHÃES, 2016, p. 2).



Figura 57: Mona Magalhães durante uma aula da disciplina Caracterização I (Foto: Comso) Fonte: http://www.unirio.br/comunicacaosocial/arquivos/emfoco/caracterizacao_EscoladeTeatro.pdf

⁸⁰ VALLEJO, Liliana. *Uma arte a ser desvendada*. UNIRIO. 2016. Disponível em: http://www.unirio.br/comunicacaosocial/arquivos/emfoco/caracterizacao_EscoladeTeatro.pdf. Acesso em: 20 de julho 2020



Figura 58: Processo de Guernica Bodypainting. ESDI. Fotografia: Heitor Muniz.2017. Fonte: <https://images.app.goo.gl/W9KhxDQWGKJEeQDF6>

Na pintura corporal destacamos W. Veríssimo e Alex Hensel. O maquiartista Alex Hansen morou no Brasil até os seus 3 anos de idade e mudou-se para o Canadá. Sua carreira iniciou com pinturas de murais e corporais. Representou o Brasil no *World Bodypainting Festival* ganhando 3 vezes. Participou com seu trabalho em alguns filmes de Hollywood como *300* (2006), *immortals* (2011). Por ser especialista em pintura corporal com *airbrush* desenvolveu *stencils* com seu próprio nome, realizando trabalhos com perfeccionismo técnico e detalhes (Figura 59): “Pinturas corporais podem ser executadas em eventos corporativos, propagandas, festas, editoriais e muitos outros meios. É uma arte”⁸¹ (HANSEN, 2014, p.72).

⁸¹ MADE IN BRAZIL *Makeup Professional*. São Paulo: Beleza em Dia. Vol. 7. Março de 2014.



Figura 59: *Bodypainting* de Alex Hansen. Fonte: <https://www.halo-photographs.com/2014-Bodypainting-Austria/content/NK-258385.html#stage2>

Com mais de 20 anos de atuação profissional, W. Veríssimo, que é nascido na França, realizou variadas pinturas corporais para a televisão, exposições nacionais internacionais e para as musas do carnaval. Dentre alguns de seus trabalhos, foram suas participações no programa *Legendários* da Rede Record. (Figura 60)



Figura 60: W. Veríssimo e suas pinturas corporais no programa Legendários. Fonte: <https://recordtv.r7.com/legendarios/fotos/veja-as-pinturas-mais-interessantes-de-w-verissimo-e-conheca-curiosidades-sobre-o-trabalho-do-artista-22092018#!/foto/1>

De acordo com uma pesquisa realizada em 2017 por Maria De Oliveira no Unesp Bauru, sobre o meio da maquiagem de feitos especiais:

Apesar de não apresentar tantos profissionais renomados quantos os da indústria norte americana, no Brasil está vertente da maquiagem é encabeçada por artistas como Anna Van Steen, Mário Campioli, Marcio Desideri e Marlene Moura que já desenvolveram diversos tipos de aplicações e oferecem cursos de especialização para interessados na área. (OLIVEIRA, 2017, p. 21)

Portanto, de uns 10 anos atrás para a atualidade o mercado da maquiagem sofreu uma revolução e um crescimento acelerado, principalmente nos últimos 3 anos, revelando mais maquiartistas ao redor do país para atender a demanda de trabalhos que surgiam na publicidade, editoriais, televisão, seriados, filmes, eventos, entre outros. Contudo, revelamos nesse capítulo apenas uma parte dos maquiartistas que estão atuando, alguns que já atuam há tempos e outros que estão surgindo e conquistando espaço nessa área, como por exemplo Carlos Carrasco (São Paulo), Wester Dornellas, Bernado Lins (São Paulo), Gil Moura (São Paulo), Mari Figueiredo (Rio de Janeiro), Carlos Cabral (São Paulo), Marcio Merigh (São Paulo), Choele Gaya, Joao Marcos (São Paulo), Katia Freire (Recife), Labelly Beauty (São Paulo) e muitos mais outros que estão vindo.

CAPÍTULO 6: O PROCESSO CRIATIVO DA MAQUIAGEM NAS ARTES VISUAIS

Com enfoque no processo criativo de um “artista maquiador”⁸², é importante compreender que o aspecto funcional da maquiagem pode também influenciar muito na relação com a rede de conexões, pois de acordo com a interação do contexto que o artista está ou será inserido essa rede pode alterar todo o percurso premeditado. Conforme a citação:

Uma conversa com um amigo, uma leitura, um objeto encontrado ou até mesmo um novo olhar para obra em construção pode gerar essa mesma reação: várias novas possibilidades que podem ser levadas adiante ou não. As interações são muitas vezes responsáveis por essa proliferação de novos caminhos, provocam uma espécie de pausa no fluxo da continuidade, um olhar retroativo e avaliações, que geram uma rede de possibilidades de desenvolvimento da obra. Essas possibilidades levam a seleções e ao consequente estabelecimento de critérios. (SALLES, 2006, p. 6)

A partir disso é possível supor que a interação atua direta ou indiretamente no processo de criação, portanto cabe ao maquiador se opor, adequar ou aceitar que tal interatividade provoque alterações em seu percurso criativo. Dentre alguns exemplos temos o planejamento de um percurso de uma determinada maquiagem a ser criada, que pode alterar inúmeras vezes o resultado.

Geralmente, para o início do percurso de criação da maquiagem de um personagem, utiliza-se do desenho em croquis⁸³ para o planejamento. Conforme citação de Cecília Salles:

Os desenhos da criação, portanto são peças de uma rede de ações bastante intrincada e densa que leva o artista a construção de suas obras. São desenhos de passagem, pois são transitórios: são geradores, pois tem o poder de engendrar formas novas: são moveis, pois são responsáveis pelo desenvolvimento da obra. São atraentes e convidam a pesquisa porque falam do ato criador. (SALLES, 2006, p 117)

⁸² Compreendendo aqui o maquiador nesse contexto como artista.

⁸³ Segundo o Dicionário Michaelis Online: Esboço de desenho, pintura, projeto de arquitetura ou planta, feito à mão; esquisso. Disponível em: (<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/croqui/>) Acesso em: 23/06/2019.

Assim, essa mobilidade e transitoriedade pode variar muito, dependendo da proposta que será realizada e alterações serão feitas no desenho podendo até mesmo ser recriado totalmente. Ao participar da criação de personagens para um espetáculo, primeiramente, procura-se compreender toda uma rede de informações e conexões que já existem e que serão necessárias para o processo criativo, desde conversas com o diretor do espetáculo sobre os personagens, análises com os atores para compreensão dos aspectos psicológicos e físicos do personagem, reuniões com a equipe de iluminação a fim de entender as cores, diversidades de formas, que serão utilizadas, para que os traços e volumes da maquiagem não sejam desvalorizados. A distância e o tamanho do palco também influenciam no resultado, já que a movimentação dos atores é um outro fator a ser analisado, pois dependendo da maquiagem a se criar, pode-se limitar a atuação, principalmente quando são utilizadas próteses de látex e acoplamentos no rosto, como aumento de nariz, orelhas pontudas, unhas gigantes, cabeças aumentadas etc. É certo que o figurino também pode limitar a criação da maquiagem, caso sejam utilizados capacetes e mantas.

No desfile das escolas de samba, principalmente na “comissão de frente”, geralmente composta por 15 integrantes que realizam uma coreografia de abertura, junto com a entrada do primeiro carro, a maquiagem tem grande impacto visual na produção, visto que além de qualidade estética, representa a história e o contexto criado pelo enredo do samba. Muitas vezes a maquiagem começa a ser criada após os desenhos das fantasias estarem prontos, além de que a movimentação, a coreografia, o clima e os adereços são desafios a serem enfrentados pelo maquiador, pois podem borrar a maquiagem. Todavia, deve-se lidar com os imprevistos, mudanças que possam ocorrer no dia em que será realizada a maquiagem, como mudança de atores e modelos, tempo de trabalho, alterações do figurino, variações climáticas e temperatura do camarim. Assim, podemos compreender como se desenvolve o processo criativo nessa trama.

Com relação ao processo criativo na maquiagem, podemos notar algumas variações na escolha do artista, ao determinar o momento, a maneira e a materialidade da criação. Como, por exemplo, em alguns eventos como feiras, festas, exposições e apresentações pode ocorrer que a maquiagem seja criada na hora, sem ter um planejamento e um *croqui* antes. Em salões de beleza, geralmente a maquiagem é definida quando o maquiador conversa com sua cliente, visto que alguns maquiadores optam como momento de criação no desenvolvimento do trabalho, utilizando as ideias que surgem no

momento, em tempo real. Doutro modo, em um espetáculo teatral ou em um filme, geralmente o planejamento é solicitado e realizado, com desenhos e testes de maquiagem antes da produção ser realizada.

É evidente que no processo criativo de uma maquiagem deve-se considerar variados aspectos externos que influenciam e modificam o resultado. Por outro lado, o artista, dentro das limitações e desvios que possam surgir, ainda direciona, escolhe, e ressignifica o caminho de sua criação, conforme argumenta Cecília Salles, “o artista observa o mundo e recolhe aquilo que, por algum motivo, o interessa.” (SALLES, 2006, p.51), sustentando que o ato criativo na maquiagem está interligado com as escolhas do artista, podendo ser modificadas ou irredutíveis, padronizadas e aleatórias.

6.1. Pesadelos na cadeira de maquiagem no camarim: o dilema no processo criativo entre atores, produtores, diretores e maquiartistas

Ao investigar o processo criativo das criaturas que foram imortalizadas pelas mãos de renomados maquiartistas em Hollywood, podemos conferir as dificuldades entre as relações dos profissionais envolvidos na rede criação de uma determinada caracterização que se utiliza de maquiagem protética. Desde as ideias do diretor, o *budget* liberado pela produção e os prazos impostos, o processo do *concept art* até o laboratório onde as peças de silicones são fabricadas e depois aplicadas no ator no camarim. Portanto, a relação entre maquiartista, diretor e ator pode ser, algumas vezes, complexo. Muitas vezes, o que para o maquiartista é um sonho (aplicar a transformação no ator), para o ator é um pesadelo que lhe pode causar reações adversas, como claustrofobia, irritação na pele, alergias, ansiedade e nervosismo. Pode ocorrer também de o ator não compreender a importância em colaborar com o maquiartista para um resultado satisfatório, seguindo as normas da equipe de filmagem e agenda de maquiagem, com comprometimento de horários, permanecendo em silêncio e sem movimento, prejudicando a qualidade, provocando atrasos e pressões no set de filmagem ou impondo limites de aplicações e técnicas. Além disso, o diretor pode solicitar um determinado efeito ou procedimento que venha a ser incabível para o maquiartista ou ainda não sabendo esclarecer o que realmente espera, tendo o maquiartista que desenvolver sensibilidade de interpretação apurada e oferecer alternativas e demonstrações, além de mostrar as alterações de orçamento e o quanto isso possa lhe causar ou não prejuízos financeiros. No diálogo a seguir, um

maquiartista expõe seu problema na revista “*Prosthetic Magazine*” em busca de um conselho profissional:

- Estou sendo enlouquecida por um diretor. Furneci inúmeros croquis para uma criatura, mas o feedback dele é que nunca está certo. Quando eu pergunto a ele detalhes sobre o que ele quer que eu mude ou exatamente do que ele não gosta, a resposta é sempre: continue. Vou saber o que quero quando eu ver. Como posso superar isso?

- Eu sei o que quero quando o vejo, 'são conhecidas na indústria como as palavras mais caras de Hollywood! A solução simples é cobrar uma taxa diária de design para fazer designs e não incluir o trabalho de design na sua taxa para a criação da criatura. Em breve, o produtor entrará em ação e fará com que o diretor escolha, quando ele ver o quanto está pagando pela sua indecisão e falta de visão.⁸⁴ (GORTON, 2015, p. 53, tradução nossa)

De qualquer forma, mesmo com os desafios nesse processo, muitos artistas dessa área que obtiveram sucesso revelam apreciação, delicadeza, profissionalismo e compressão para lidar com situações difíceis e realizarem impressionantes caracterizações. Um outro fator que possa dificultar o processo criativo do maquiartista são as exigências e divergências com produtores, que algumas vezes mudam cronograma, alteram *budget* ou oferecem um baixo orçamento para um trabalho primoroso que exigiria tempo e investimento. Isso acontece, em algumas das vezes, pelo fato de iludir o maquiartista em troca de publicidade, oferecendo um orçamento precário. Portanto, a elaboração de um contrato, planejamento e clareza nas negociações passa a ser uma fundamental escolha para facilitar o processo criativo e a finalização do trabalho. A partir disso foram criados alguns órgãos que protegem os maquiartistas como o “*THE UNION*”, mesmo havendo existem contradições.

Assim, através dos bastidores, os monstros famosos hollywoodianos revelam o trabalho árduo para os envolvidos em sua criação, como por exemplo o processo criativo do célebre personagem *Freddy Krueger* interpretado por Robert Englund no filme *The*

⁸⁴ - I 'm being driven mad by a director. I have supplied countless concepts for a creature but the feedback from him is that it's never quite right. When I ask him for specifics about what he wants me to change or exactly what it is he doesn't like, the answer is always, keep going. I 'll know what I want when I see it. How can I get past this? -I'll know what I want when I see it` are known in the industry as the most expensive words in Hollywood! The simple solution is to charge a daily design rate for doing designs and don't include the design work in your fee for building the creature. Soon the producer will step in and make the director choose when he sees how much he's paying for the director's indecision and lack of vision.⁸⁴ (GORTON, 2015, p.53)

Nightmare on Elm Street (1986), em que o ator, apesar de amigável no camarim, não parava de falar e não ficava sentado quieto ao ser maquiado (HUTSON, 2016, p 140). Esse fato também rendeu um documentário lançado em 2018, *Nightmares in a make-up Chair* de Mike Karz, que relata os processos da transformação pela maquiagem prostética em um grande vilão da história do cinema de horror, evidenciando a importância, habilidade e o talento do maquiartista, além dos desafios e dificuldades no que envolveu aproximadamente 4 a 5 horas de maquiagem, conforme citação:

Pesadelos na cadeira de maquiagem é minha carta de amor para a série *Nightmare on Elm Street* e para maquiagem prática”, diz Englund em um comunicado. “Sempre admirei os artistas de maquiagem com vários talentos. Do desenho à escultura, eles percebem o design. Depois, para a precisão precisa da moldagem e da fabricação das aplicações de maquiagem que são quase finos como papel. E então, o processo de aplicação em que me sento na cadeira de maquiagem e me torno a tela viva deles quando eles me colam e pintam as aplicações. Este documentário não apenas captura seu talento, mas acho que pode inspirar uma nova geração de artistas de efeitos práticos. Fiquei feliz em me tornar Freddy novamente para compartilhar o processo de maquiagem com os fãs⁸⁵. (ENGLUND, 2017, p. 1, tradução nossa)

De igual modo, esse processo criativo do maquiartista encarregado da caracterização de um personagem envolve reuniões com diretores, decupagem do roteiro, orientações da produtora e escolhas do material que será usado para o desenho do personagem que será criado, bem como a criação da escultura, a fabricação de próteses até a cadeira de maquiagem para a aplicação e finalização no ator. Embora esse processo possa ser excitante, desafiante e gratificante para alguns maquiartistas, para outros isso pode ser uma tortura, pois o relacionamento com o autor e maquiartista fica fragilizado se não ocorrer uma compreensão, um acordo de ambos os lados, como é o caso da

⁸⁵ *Nightmares in the Makeup Chair* is my love letter to the *Nightmare on Elm Street* series and to practical makeup,” says Englund in a statement. “I’ve always been in awe of the multi-talented makeup effects artists. From sketching to sculpting, they realize the design. Then to the fine precision of the molding and the manufacturing of the makeup appliances which are nearly paper thin. And then, the application process where I sit in the makeup chair and I become their living canvas as they glue me in and paint the appliances. This documentary not only captures their talent, but I think it might inspire a new generation of practical effects artists. I was happy to become Freddy once again to share the makeup process with the fans⁸⁵. (ENGLUND, 2017, p 1)) - *Nightmares in the makeup chair*: Documentary celebrates the makeup behind the monster. Disponível em: <https://collider.com/freddy-krueger-documentarynightmares-in-the-make-up-chair/#nightmare-on-elm-street> Acesso em: 20 de julho 2020

transformação de Jim Carrey no personagem *The Grinch* de Ron Howard (2000), feita pelas mãos do maquiartista Kazuhiro Tsuji como salienta o trecho:

O comportamento do ator Jim Carrey no set de filmagens foi muito falado ao longo dos anos, mas o maquiador Kazuhiro Tsuji recentemente lançou alguma luz sobre a produção do filme Dr. Seuss' 'Como o Dr. Seuss' How The Grinch Stole Christmas 2000. Tsuji revelou que o comportamento horrível de Carrey o levou a terapia. O Grinch não foi um projeto fácil para Jim Carrey. O ator usava uma roupa verde quente junto com uma tonelada de maquiagem que levava horas para ser aplicada todos os dias. Para piorar as coisas, Carrey teve que usar lentes de contato gigantescas que mantinham a neve falsa grudadas nelas. Assim possamos entender um pouco a irritabilidade de Carrey ... As frustrações do set de Grinch se tornaram hostilidade ao resto do elenco e equipe. Kazuhiro Tsuji carregou o peso do abuso desde que ele teve que aplicar maquiagem em Carrey todos os dias. Tsuji diz que o ator era "mau com todo mundo" e entrou em mais detalhes sobre como era trabalhar com a estrela de *Dumb and Dumber*, revelando que ele removeria isso por alguns dias sem aviso prévio. Ele tinha isso a dizer.⁸⁶ (BURWICK, 2018, p. 1, tradução nossa, grifos do autor).

Nessa polêmica situação, o ator passava por um longo processo de transformação, usava lentes de contatos grandes que lhe causavam irritação pelos flocos de neve artificiais que grudavam nelas e, muitas vezes, desaparecia ao ser maquiado e, ao voltar, a maquiagem estava destruída e também reclamava das diferenças da cor da prótese.

Cenas como essa são comuns na atualidade em alguns camarins, podendo prejudicar o processo criativo, limitando as habilidades do maquiartista e do ator, bem como aumentar a tensão entre os profissionais antes das filmagens, como no caso da maquiagem prostética do *Grinch*, que causou em danos psicológicos ao maquiartista. Assim, é preciso que sejam contestados alguns dos problemáticos fatores que circundam

⁸⁶ Actor Jim Carrey's on set behavior has been well documented over the years, but makeup artist Kazuhiro Tsuji recently shed some light on making *Dr. Seuss' How The Grinch Stole Christmas* with the actor in 2000. Tsuji revealed that Carrey's horrible behavior led him into therapy. The *Grinch* was not an easy project for *Jim Carrey*. The actor was suited in a hot, green costume along with a ton of makeup that took hours to apply every day. To make matters worse, Carrey had to wear giant contact lenses that kept getting the fake snow trapped in them, so one can understand a little bit of irritability from Carrey... The frustrations from the set of the *Grinch* turned into hostility to the rest of the cast and the crew. Kazuhiro Tsuji took the brunt of the abuse since he had to apply makeup to Carrey every day. Tsuji says that the actor was "mean to everybody" and went into some more detail about what it was like to work with the *Dumb and Dumber* star, revealing that he would just take off for a few days without warning. He had this to say⁸⁶. (BURWICK, 2018, p.1, grifos do autor)

o maquiartista em seu processo criativo que podem gerar limitações, processos judiciais, desvios criativos e fadiga.

6.2. Mudanças de paradigmas no processo criativo da maquiagem com o uso do CGI

Ao recorrermos ao uso da computação gráfica em filmes e com o intuito de analisar a significância da maquiagem e processo criativo através dos efeitos especiais do plano físico, somado ao trajeto do maquiador-artista, torna-se importante compreendermos a denominação e os processos que complementam a maquiagem. Assim, é possível questionar o universo virtual aplicado nos filmes de Hollywood, em que os efeitos visuais gerados podem se integrar com a maquiagem ou não. Subentende-se por plano físico tudo o que é executado no momento da filmagem em um set, seja externo ou em estúdio, como por exemplo, caracterização de personagens, em que se faz modificações no rosto do ator com efeitos da maquiagem, aplicações de barbas, pelos faciais, próteses e transfiguração do corpo, como também efeitos de sangue jorrando, cabeça caindo, corpo explodindo e desintegrando, mutilações, machucados e assim por diante. Podemos referenciar, nestes aspectos, o revolucionário e pioneiro cineasta George Meliés (1861- 1938), que apesar de não ser um maquiartista oficializado, sua influência é fundamental aos seus posteriores, quando analisamos o desenvolvimento dos efeitos especiais do plano físico no cinema, como por exemplo a engenhosidade que usava em suas produções como as caracterizações, figurinos, simulações e cenários. Um verdadeiro pai dos efeitos especiais.

Para melhor compreendermos essas denominações, de acordo com a citação encontrada na pesquisa de Joe H. Ryu (2017) sobre efeitos especiais.

Efeitos Visuais são qualquer manipulação visual dos quadros dos filmes, realizada em câmeras, projetores, impressões óticas. Impressões de imagens aéreas, sistemas de tela frontal e traseira. (SMITH, 1986,p.270) e em composição digital incluindo imagens de computação gráfica (CGI). “Efeitos físicos”, por outro lado, são efeitos mecânicos ou práticos que ocorrem no set durante as filmagens, como explosões, truques de arame, tiros de bala etc.⁸⁷ (RYU, 2017, p. 264, tradução nossa)

⁸⁷ <<Visual effects>> are “any visual manipulation of motion picture frames, whether accomplished in cameras, projectors, optical printers, aerial image printers, front and rear screen systems” (Smith, 1986, p.

A separar efeitos físicos e efeitos visuais é possível clarificar as fronteiras entre as duas práticas, o que facilita localizar onde a maquiagem está inserida. Esse fato permite ultrapassar limites, hibridizando técnicas ou até mesmo anulando a materialidade física para a totalidade virtual dos efeitos especiais, nos quais que muitas vezes o resultado é superficial e inverossímil. A abordagem interligada com o cinema, em que os efeitos especiais são usados, transmite uma percepção de realidade, um simulacro da realidade, ou melhor, “Efeitos visuais, fazer o impossível parecer possível. Esse processo produz um efeito perceptivo: o público percebe a representação artificial de eventos impossíveis como realidade”.⁸⁸ (RYU, 2017, p.2, tradução nossa). Ademais, é através da linguagem cinematográfica que consideramos as variações que o termo realidade possa retratar, não sendo nosso foco principal. Isto quer dizer que o objetivo é ilustrar o processo criativo com o uso de efeitos visuais e físicos, criando universos fantasiosos ou cenas violentas e assustadoramente reais, em filmes de ação, terror, fantasia e assim por diante. Prioriza-se, assim, a maquiagem como efeito físico, ou seja, como ela é importante ao complementar os efeitos visuais.

Assim, os efeitos físicos ou efeitos especiais estão ocorrendo em um espaço físico contínuo, realizado manualmente, ou com apoio de eletrônicos e a construção do ambiente em seu entorno. Pode ocorrer que o efeito utilizado não seja percebido de maneira suficientemente como real, considerado inverossímil, como por exemplo uma maquiagem mal aplicada, algum ferimento com coloração artificial que não remete a realidade, ou uso de próteses que remetem a máscaras ou bordas das próteses visíveis. Porém, o mesmo pode ocorrer com um efeito virtual, em que o objeto, cenário ou modificação sobre o ator ou na cena inseridos, não sejam bem executados, ou seja, não convincentes. Exemplo disso é quando um personagem é criado digitalmente, como por

270), and in digital composition with computers including computer graphic imagery (CGI). “Physical effects,” on the other hand, are “mechanical effects or practical effects that take place on the set during filming, such as explosions, wire tricks, bullet hits, etc.”⁸⁷ (RYU, 2017, p. 264)

⁸⁸ “<<visual effects>> make impossible events seem realizable. This process produces a perceptual effect: the audience perceives the artificial representation of impossible events as reality”⁸⁸ (RYU, 2017, p.2)

exemplo um monstro, e os movimentos não são bem executados, a textura de pele não parece real, assemelhando-se a um efeito de videogame.

Não se descarta a possibilidade de aplicar uma outra forma de efeito visual exagerado, intencionalmente superficial, como uma caricatura no filme *The Mask* (1994), de Chuck Russel, em que o personagem interpretado por Jim Carrey transforma-se com diferentes emoções em figuras hiperbólicas (Figura 61). Já na Figura 62 é possível perceber o processo de maquiagem do ator com próteses e coloração, em que os efeitos visuais são aplicados sobre a maquiagem realizada (Figura 63).



Figura 61: Cena de efeito digital sobre a maquiagem *The Mask* (1994). Fonte: https://tribogamer.com/noticias/25763_10-coisas-que-voce-nao-sabia-sobre-o-maskara.html



Figura 62: Processo de aplicação da maquiagem prostética e coloração no ator Jim Carrey. *The Mask* (1994). Fonte <https://fi.pinterest.com/pin/121808364905449819/>



Figura 63: Processo de criação de efeito digital sobre a maquiagem. *The Mask* (1994). Fonte: <https://www.dailymotion.com/video/xj43z7>

Com a alta demanda de produções cinematográficas hollywoodianas e o modismo de releituras de clássicos famosos desde 2010, entre eles, *Alice* (2010), de Tim Burton, *Alladin* (2009), de Guy Ritchie, *Lion King* (2019), de John Favreau, *Mogli* (2018), de John Favreau, entre outros, o uso recorrente da computação gráfica, especificamente o CGI (Computer Generated Imager) e VFX (visual effects) que acelerou muito após o unanime sucesso do filme *Avatar* (2010), de James Cameron, que revolucionou a indústria de filmes misturando *living action*, sistema de captura facial pela *Weta Digital's* e CGI. Desde então, muitas discussões foram geradas em produções que falharam e outras que obtiveram sucesso ao recorrer, de forma demasiada, à computação gráfica, viabilizando a produção, portanto com custos elevados. A computação gráfica facilita consideravelmente a produção pelo fato que a maquiagem, as caracterizações necessitam de um investimento e tempo maiores. Por outro lado, o uso excessivo, constante e desleixado produz resultados superficiais e estranhamento ao público, como por exemplo o bebê reproduzido digitalmente em *The Twilight – Breaking Dawn* (2011), de Bil Condon que causou espanto no público. (Figura 64).



Figura 64: Cena Bebê digital da saga *The Twilight- Breaking Dawn* (2011) Fonte: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/por-que-o-bebe-de-cgi-de-crepusculo-era-tao-feio-e-como-quase-foi-pior/>

Cabe aqui neste capítulo questionar o excessivo uso da computação gráfica, resultante da superficialidade nas grandes produções de Hollywood e ressaltar a importância da maquiagem e como sua utilização impacta diretamente a qualidade desses filmes. Mesmo que a intenção do filme seja evidenciar o uso de efeitos exagerados, ao estilo cartunístico, como vimos anteriormente no filme *The Mask* (1994), foi necessária uma maquiagem para transformação total do rosto do ator, para que depois fosse aplicado efeitos visuais através da computação gráfica.

Algumas filmagens de sucesso, mesclaram o digital com efeitos especiais através da maquiagem, caracterização, próteses e bonecos. Dessa combinação bem-sucedida podemos citar o filme *Jurassic Park* (1993), de Spielberg.

O CGI era de ponta, mas o estúdio também usou um quadro de efeitos físicos no filme: dos 14 minutos de dinossauros no *Jurassic Park*, apenas quatro minutos foram totalmente gerados pelo computador. Juntamente com o CGI, animatrônicos e miniaturas em “*stop motion*” foram usadas para criar a ameaçadora fuga de Gallimimus, e um duble gerado por computador pela primeira vez (ele foi mastigado pelo animatrônico T- Rex)⁸⁹. (SEMLYEN, 2010, p. 2, tradução nossa)

⁸⁹ The CGI was bleeding edge, but the studio also used a smorgasboard of physical effects on the movie: of 14 minutes of dinosaurs in *Jurassic Park*, only four minutes were entirely computer generated. Along with the CGI, animatronics and stop-motioned miniatures were used to create the thunderous Gallimimus

Como se vê, o CGI foi utilizado como um complemento, mas não afetando totalmente a produção dos efeitos físicos, incluindo a maquiagem. Ao analisarmos o início do uso de CGI utilizado em poucos 40 segundos no primeiro *Star Wars – A New Hope* (1977), de George Lucas, comparado com a atualidade em que nos encontramos, podemos supor um avanço considerável na tecnologia e as mudanças geradas, principalmente quando pensamos na maquiagem e caracterização. Essa evolução impacta consideravelmente o processo criativo do maquiartista, que precisa encontrar meios de solucionar situações que exigem uma integração entre computação gráfica e maquiagem.

Escolhemos a franquia⁹⁰ *Terminator* (1985), nesse capítulo, para acompanhar a evolução dos efeitos especiais e visuais nessa produção, a combinação harmônica de ambos, o que favorece a compreensão e a relevância da maquiagem e a sua função nessa conjuntura. A franquia, ainda, foi considerada uma referência no cinema de atrações de Hollywood, por ser uma narrativa dominada pelo espetáculo, estruturada na grandiosidade dos efeitos gráficos e físicos cativando o público, criando empatia com a verossimilhança dos efeitos produzidos, conforme revela o trecho da pesquisa de Joe H. Ryu. (2017)

Dominando a narrativa o espetáculo de *Terminator 2* faz do filme parte do cinema das atrações.... A diegese de *Terminator 2* é dominada pelo efeitos digitais atrativos. Efeitos digitais são as ferramentas para a absorção do público e sua empatia na diegese. Nesse sentido, os efeitos atrativos no *Terminator 2* dominam a narrativa, motivam a progressão narrativa e induzem a empatia do público na diegese por meio do efeito de realidade.”⁹¹ (RYU, 2017, p. 136, tradução nossa)

stampede, and a computer-generated stunt double created for the first time (he was munched by the animatronic T-Rex)⁸⁹. (SEMLYEN, 2010, p.2)

⁹⁰ Uma franquia de mídia (português brasileiro) ou franquia de média (português europeu), também denominada franquia midiática (português brasileiro) ou mediática (português europeu) ou franquia cultural, é uma modalidade de franquia em que o bem licenciado é uma propriedade intelectual abstrata. O produto conceitual pode ser uma história, um enredo etc. que é licenciado para determinado meio (por exemplo: publicação em livro, programa de televisão, jogo eletrônico). Quando o licenciamento envolve vários meios simultâneos, pode-se falar em franquia multimídia/multimédia....() Conforme o meio de divulgação selecionado para o franqueamento, este denomina-se franquia televisiva, franquia cinematográfica, franquia de jogos etc. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Franquia_de_m%C3%ADdia Acesso: 20/02/2021

⁹¹ Dominating over the narrative, the spectacle of *Terminator 2* makes the film part of the cinema of attractions...The diegesis of *Terminator 2* is overwhelmed by the digital effects of attractions. Digital effects are the tools for the audience’s absorption and for its empathy into the diegesis. In this sense, the

Reconhecendo esse fato da diegese ser assimilada pela atratividade dos efeitos digitais, também podemos perceber que a partir do segundo filme, mais experimentações foram realizadas, abrindo caminhos para a maior adição de efeitos computadorizados, em que emerge o uso do CGI nos anos 90, nesse caso, com a possibilidade de conversão do filme em mídia digital (RICKITT, 2007). Assim, através do progresso dos efeitos especiais aos visuais e a integração deles é possível acompanhar alguns exemplos com o diretor de efeitos especiais e maquiagem desses filmes, Stan Wilson, na qual justifica-se ao dizer:

Tentamos recriar a vida. E isso é impossível. Não há nada que possamos fazer. Na verdade, duplicamos os seres vivos. Nós podemos chegar perto. Não podemos fazer exatamente e é esse o nosso trabalho. Estamos duplicando a vida... Tivemos que criar os efeitos de maquiagem que fizeram o próprio Arnold, o ator, parecer o Exterminador quando uma certa quantidade de carne foi removida de seu rosto e certos apêndices foram arrancados de seu corpo revelando o aspecto robótico debaixo dele. (WILSTON, 2015, p. 1, tradução nossa).⁹²

A partir dessa visão é significativo compreender que Stan Wilson revolucionou a indústria cinematográfica dos anos 80, em termos de efeitos especiais, na criação de personagens e efeitos, criando materiais e inovadoras resoluções (DUNCAN, 2006, p. 37). No primeiro filme da sequência do *Terminator*, encontramos uma combinação de bonecos⁹³, aparatos mecânicos e maquiagem próstética, que influenciou o cinema na hibridização dessas técnicas e futuramente o intenso uso da computação gráfica (o CGI). Conforme citação anterior, foram feitas próteses sobre o corpo e rosto do ator, e inseridas nelas materiais que assemelhavam a metais, partes robóticas, que foram feitas com

effects of attractions in Terminator 2 dominate the narrative, motivate the narrative progression, and induce the audience's empathy into the diegesis by means of the reality effect⁹¹. (RYU, 2017, p.136)

⁹² “We tried re-create life. And that its impossible. There’s nothing we can do. We ill actually duplicate living things. We can come close. We can’t do it exactly and that’s what our job is. We are duplicating life” ... We had to design the makeup effects that made Arnold, himself, the actor, appear to be the Terminator when a certain amount of flesh was removed from his face and certain appendages were ripped off of his body and the revealing of the robotic aspect underneath him.”(WILSTON, 2015, p.1)⁹² Disponível em: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/terminator-2-judgment-day-t-800-effects-part-1>. Acesso em: 20 de novembro de 2020.

⁹³ O uso da palavra bonecos nesse contexto representa qualquer parte do corpo recriado artificialmente de variados materiais como *foam* (espuma), látex e silicone, de acordo com a amplitude de significado em inglês da palavra puppets.

conchas de plástico, com pintura metálica, assimilando uma falsa profundidade. Como também o rosto De Arnold Schwarzenegger foi duplicado pelo processo de *lifecasting* e para serem adicionados animatrônicos (Figura 65, Figura 66 e Figura 67).



Figura 65: Prótese Terminator 1984. Fonte: DUCAN, J. *The Winston Effect*. London. Titan Books, 2006.



Figura 66: Processo de life-casting no ator Arnold Schwazzeneger pelo Stan Wilson 1984. fonte: DUCAN, J. *The Winston Effect*. London. Titan Books, 2006.



Figura 67: Processo acabamento réplica do ator Arnold Schwazzeneger em exterminador do futuro (1984)
fonte: DUCAN, J. *The Winston Effect*. London. Titan Books, 2006.

Já em *Terminator 2*, (1991) ocorreu considerável melhoramento nas próteses e réplicas do rosto a produção foi grandiosa, com efeitos mais realistas, além de que contribui com o avanço e o uso da computação gráfica, conforme apontamento do supervisor de efeitos especiais Dennis Muren: Eu fiquei muito empolgado com as possibilidades da computação gráfica. Então *Terminator 2* apareceu e os *storyboards* que Jim mostrou foram absolutamente incríveis. Esses efeitos seriam definitivamente a próxima geração de tecnologia CGI. (DUNCAN, 2006, p.126, tradução nossa).⁹⁴

⁹⁴ “I became very excited about the possibilities of computer graphics. Then Terminator 2 came along and the storyboards that Jim showed us were absolutely awesome. These effects would definitely be the next generation of CG technology”⁹⁴ (DUNCAN, 2006, p.126)

Desse modo, foi necessário buscar alternativas para representar o efeito em que o robô T.1000, o personagem antagonista do filme, para que fosse possível modificar sua forma através de um líquido metálico que se movimentava e variava de formatos. A solução encontrada foi integrar litros de líquido com efeito metálico aos efeitos visuais gerado pela *ILM'S Computer Generated Images*, de acordo com a menção: “Seria a primeira vez que efeitos físicos e digitais eram empregados de maneira simbiótica no filme”.⁹⁵ (DUNCAN, 2006, p. 126, tradução nossa). De fato, essa produção contribuiu ainda mais para o os próximos filmes da franquia também usarem efeitos sofisticados, impactando diretamente na maquiagem prostética (Figura 68 e Figura 69)



Figura 68: Processo aplicação de prótese do ator Arnold Schwazzeneger em *Exterminador do futuro 2* (1990). Fonte: DUCAN, J. *The Winston Effect*. London. Titan Books, 2006.

⁹⁵ “It would be the first time physical and digital effects were employed in such as symbiotic fashion on film” (DUNCAN, 2006, p. 126).



Figura 69: Réplica aprimorada da cabeça do ator Arnold Schwazzeneger em *Exterminador do futuro 2*. (1990) Fonte: DUCAN, J. *The Winston Effect*. London. Titan Books, 2006.

Através da integração com os efeitos gráficos, a maquiagem protética do protagonista representado pelo ator Arnold Schwazzeneger sofreu considerável mudança na terceira sequência *Terminator 3- Rise of Machines* (2003). Foram implantadas algumas áreas verdes, conhecidas como “green atte áreas”⁹⁶, criando a ilusão de uma parte mecânica construída e animada digitalmente (Figura 70). Para isso, também foi criado uma réplica do ator, como o boneco modelo do lado direito da foto, conforme exemplifica citação: “Enquanto, nos filmes anteriores os artistas do SWS haviam sugerido as imagens do endoesqueleto digital em áreas verdes foscas no rosto de Schwarzenegger. Schwarzweneggwer posa com sua réplica.”⁹⁷ (DUNCAN, 2006, p.287, tradução nossa).

⁹⁶ Conhecido também como Chroma Key. https://en.wikipedia.org/wiki/Chroma_key acesso em 22/05/2020

⁹⁷ “Whereas, in the earlier films, SWS artists had suggested the digital endoskeleton images into green matte areas on Schwarzenegger’s face. Schwarzenegger poses with his replica puppet”⁹⁷ (DUNCAN, 2006, p.287).

Já na última figura (Figura 71) podemos contemplar a fusão pela computação gráfica da parte mecânica ao corpo do ator.



Figura 70: Réplica do ator Arnold Schwazzeneger em *Exterminador do Futuro 2* e o ator com partes do corpo em chroma key.. fonte: DUCAN, J. *The Winston Effect*. London. Titan Books, 2006.



Figura 71: Efeitos especiais e visuais integrados no ator Arnold Schwazzeneger em exterminador do futuro 2. fonte: DUCAN, J. *The Winston Effect*. London. Titan Books, 2006.

Progressivamente a aplicação dessas novas tecnologias alterou os processos criativos ao redor do maquiartista, que precisou se adaptar aos novos procedimentos. Decerto que com os novos procedimentos a maquiagem não foi substituída, mas foi aprimorada, estendida tecnologicamente, possibilitando novos efeitos que seriam praticamente inviáveis, financeiramente expansivos e trabalhosos.

A fusão com os efeitos especiais, visuais e maquiagem proporcionam maior qualidade de execução e dinamismo nas cenas. Assim, podemos destacar essa fusão crescente nessa franquia, que no último filme *Terminator: Dark Fate* manteve a integração desses elementos aprimorada, de acordo com Bill Corso: “Existe muita profundidade nas maquiagens, o que é realmente emocionante para mim e

esperançosamente, o resultado é o casamento perfeito entre a maquiagem feita manualmente e aquela em computação gráfica”.⁹⁸ (CORSO, 2019, p.4, tradução nossa).

Assim, podemos exemplificar com a maquiagem utilizada no ator Arnold Schwarzenegger (Figura 72) que representa a hibridez entre estas técnicas e tecnologias.



Figura 72: Efeitos especiais e visuais integrados no ator Arnold Schwazzeneger em Terminator Dark Fate.
Fonte <https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx>

A equipe de maquiagem deste filme foi gerenciada pelo maquiador Bill Corso, que relata a incorporação de variados materiais na fabricação das próteses, como *transfers* de *pros-aide*, silicone gel e *foam*. As próteses *transfer* são fáceis de aplicar e flexíveis, favorecendo a expressão facial do ator. Para a caracterização do Arnold Schwarzenegger, Bill aplicou esses *transfers* (Figura 73). O procedimento para a fabricação dos *transfers* que simulam feridas corporais consiste em criar primeiramente uma pequena escultura, forma, em *clay* sintético, adicionar texturas, (Figura 74) e criar

⁹⁸ “There’s a lot of depth to the makeups, which is really exciting to me and hopefully, the result is the perfect marriage of practical makeup and CG. ” (CORSO, 2019, p.4)⁹⁸ Disponível em: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx> Acesso em: 20 de novembro de 2020

moldes de silicone para reproduzi-los (Figura 75). No processo de replicar o rosto (Figura), o maquiartista novamente apoia-se aos recursos digitais:

Nós esculpimos as aplicações digitalmente, porque assim, tinha uma melhor representação de como seria o rosto dele naturalmente. Depois usamos o *lifecast* para referência de textura. A coisa realmente legal sobre o *Legacy Effects* é que eles realmente levaram a arte dos efeitos de maquiagem ao nível máximo.” (CORSO, 2019, p. 3, tradução nossa).⁹⁹

Como podemos ver em sua fala há o elogio à companhia *Legacy Effects* por introduzir sofisticada tecnologia.



Figura 73: Aplicação de *transfer de pros-aide* no ator Arnold Schwazzeneger. fonte: Fonte <https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx>

⁹⁹ We sculpted the appliances on the scan because it had a better representation of what his face would sit like normally. Then we just used the lifecast for texture reference. The really nice thing about Legacy Effects is t22hat they really have taken the art of makeup effects to the ultimate level (CORSO, 2019, p.3)⁹⁹ Disponível em: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx> Acesso em: 20 de novembro de 2020



Figura 74: Produção de transfer de pros-aide. Fonte: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx>



Figura 75: Moldes de transfer de pros-aide. Fonte: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx>



Figura 76: Arnold Schwazzeneger com replica parcial do seu rosto. Fonte: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx>

Portanto, em algumas de outras caracterizações, ocorreram aplicações tradicionais, sem interferência digital, como na da personagem androide Grace (Mackenzie Davis), com próteses de silicone e *transfers* de *pros-aide*.(Figura)



Figura 77: Aplicação de próteses de ferimentos na personagem Grace (Mackenzie Davis). Fonte: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx>

Nos efeitos de lesões e feridas mais significativas foram utilizadas vestimentas cinzas entres os espaços das aplicações da maquiagem, que eram removidas digitalmente (Figura 78)

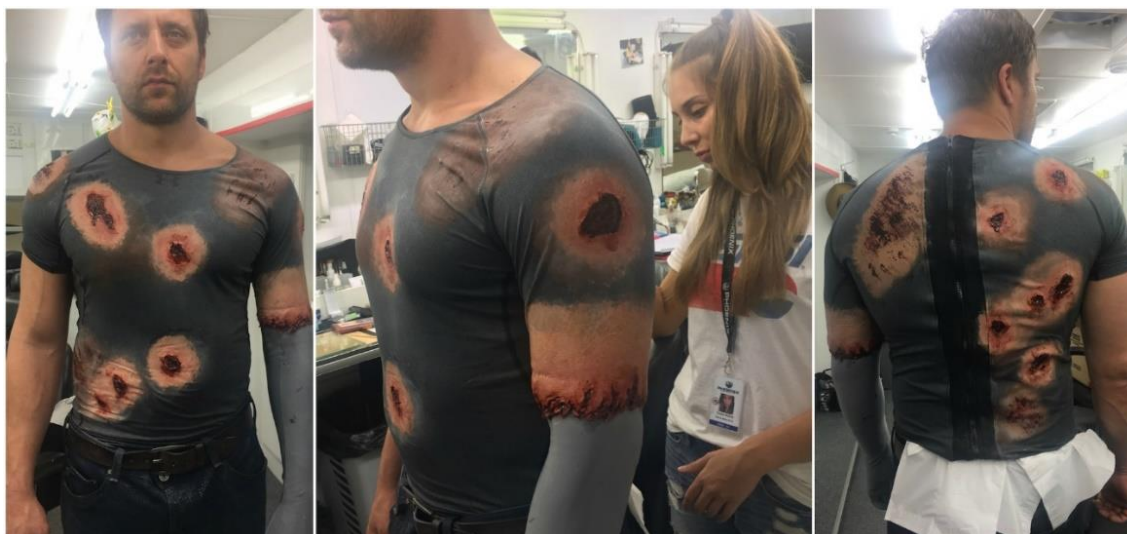


Figura 78: Vestimenta cinza para adição de efeito visual digital. Fonte: <https://www.stanwinstonschool.com/blog/makeup-fx-of-terminator-dark-fate-behind-the-scenes-with-bill-corso-legacy-effects-ddt-sfx>

O destino da maquiagem possa estar ainda sombrio, temeroso com o suposto domínio da computação gráfica, mas o filme demonstra maestria na profusão de técnicas mistas, como vimos sua evolução nas sequências ao longo dos anos, assim como a evolução da maquiagem. É possível, portanto, fazer uma analogia com a mensagem de um dos maquiadores mais reconhecidos de Hollywood, Joe Blasco, que era diretor de uma escola de maquiagem com o mesmo nome e com sede em Orlando e que disparou e-mails para os interessados em ingressar em sua instituição de ensino, alertando sobre a decadência dos efeitos especiais da maquiagem protética (fabricação de próteses) pela computação gráfica, orientando-os para cursos de especialização em efeitos visuais digitais e maquiagem de embelezamento em alta resolução. Podemos conferir isso através da seguinte resposta recebida de uma carta enviada por Marcio Desideri, que colocamos em anexo nessa pesquisa.

Através da análise do conteúdo dessa mensagem é possível perceber que há, de fato, um paradoxo, pois ao mesmo tempo que ocorre a expansão desse setor, alguns fatores apontam para uma suposta crise no futuro, dado as transformações constantes e rupturas realizadas pelas novas tecnologias, que de uma certa maneira possa descartar a mão de obra existente, o que acaba por conduzir a um destino sombrio, repleto de dúvidas,

da impermanência da maquiagem com efeitos especiais e aplicações de próteses. Há também a despedida de maquiadores famosos, de longos anos na indústria para uma nova geração de maquiartistas e o encerramento de escolas e estúdios. Opostamente, devemos analisar o progresso que a maquiagem alcançou e repercute atualmente, o quanto revolucionou não apenas o cinema, mas o teatro, eventos, a internet e toda a indústria de entretenimento e artes. À medida que outras escolas continuam segregando esse tipo de conhecimento como a *Cinema Make-up School*, *MUD*, *Vancouver Cinema School*, entre outras, é possível considerar o aprimoramento dessas aplicações com a tecnologia, emergindo uma nova geração, que seu desenvolvimento apreende novas formas de adaptação.

Questionando a mensagem da carta de Joe Blasco sobre a suposta extinção da maquiagem, citamos como exemplo o que ocorreu na recente adaptação para o cinema do musical *Cats* (2019), de Tobb Hopper, em que a expressão corporal é relevante ao universo da dança, ao insertarem a computação gráfica em demasia sobre todo o corpo dos atores em que a roupagem verde é substituída digitalmente pelo corpo de um gato, a movimentação em cena foi degradada, resultando em anomalias visuais e estranhamento do público. (Figura 79, Figura 80 e Figura 81). Também a atuação, as expressões faciais e cenários foram prejudicados pela tecnologia. Constatamos que o filme apresenta outros variados fatores que contribuíram para o seu fracasso, como a direção, ângulos, atuação e cenários, portanto são consequências inferiores, se comparadas pelo o problema maior que foi o CGI, da maneira que foi utilizado nesse plano. Essa produção resultou em uma avalanche de críticas depreciativas em importantes veículos de comunicação como por exemplo: “Análise de *Cats*: Assombrará telespectadores por gerações” (tradução nossa) *The Guardian*, Simran Hans 2019 (sat 21 dec 2019)¹⁰⁰, “*Cats* é desconcertante, sem graça, um pesadelo do CGI- e as pessoas merecem uma explicação”. Prospect Caspar Salmon

¹⁰⁰ “Cats review- will haunts viewers for generation” Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2019/dec/21/cats-review-tom-hooper-taylor-swift-judi-dench-idris-elba-jennifer-hudson-ian-mckellen>

(dec 12, 2019)¹⁰¹, e “CGI- a superficial adaptação de Cats é feia, irritante e inconsistente”, Washington Blade (December 217, 2019 ,p.1).¹⁰²



Figura 79: Atores do Filme *Cats* com roupões verdes para efeitos visuais.
<https://metro.co.uk/2019/12/18/rebel-wilson-reveals-cats-cast-looked-like-cgi-feline-costume-behind-scenes-shots-11926122/>

¹⁰¹ “Cats is a baffling, humourless Cgi nightmare- and the people deserve an explanation”. Disponível em: <https://www.prospectmagazine.co.uk/arts-and-books/caspar-salmon-cats-film-review> Acesso em: 20 de novembro de 2020

¹⁰² CGI- laden film adptation of “Cats” is ugly, annoyin and inconsistent Disponível em: <https://www.washingtonblade.com/2019/12/27/cgi-laden-film-adaptation-of-cats-is-ugly-annoying-and-inconsistent/> Acesso em: 20 de novembro de 2020



Figura 80: Efeito visual digital na atriz e cantora Taylor Swift. Fonte: <https://www.wired.com/story/cats-movie-review/>



Figura 81: Efeito visual digital na atriz Jennifer Hudson. Fonte: <https://www.wmagazine.com/story/cats-trailer-human-lips-noses/>

Esse fracasso cinematográfico mundial, o grande prejuízo nas bilheterias e o exemplo do uso desleixado e exagerado do CGI alarmaram as grandes produtoras e o mercado de filmes de Hollywood, fazendo aparecer os sinais de uma nova tendência, proclamando uma redução de efeitos digitais, a fim de atingir maior verossimilhança nas cenas. É de se salientar nesse cenário, a existência de produções que recorrem ao CGI para um estilo cartunístico, exagerado e teatralizado, de acordo com a intenção estética do filme. Só que, o que ocorreu com *Cats* foi um desastre ocasionado pelo mau uso do CGI, mesmo que a proposta do filme era ser estilizada. Bem como, na elevada quantidade das críticas que o filme recebeu, era a computação gráfica o principal alvo. Dessa forma, mesmo que o marketing do filme, a distribuidora e investidores fossem satisfatórios, não sustentaria a sua qualidade.

Frente a esse cenário é possível conferir muitas informações na mídia sobre a limpeza do exagero gráfico digital para os efeitos mais realistas, conforme crítica a seguir:

A computação gráfica, mais conhecida pela sigla CGI, se tornou um recurso bastante comum no mundo dos filmes e das séries. A tecnologia, cada vez mais avançada, tem sido capaz de criar cenas e cenários inimagináveis anos atrás. No entanto, a mais recente safra de produções audiovisuais tem buscado fazer o caminho inverso, se reaproximando da realidade. O objetivo é tirar essa imagem mais “plástica” dos efeitos visuais. (IZEL, 2019, p. 1)

Esse movimento nos permitiu contestar a suposta extinção da maquiagem prostética, como citada na mensagem de Joe Blasco (2018) citado anteriormente. Concluímos que a significância da maquiagem nessas circunstâncias favorece a propagação dessas técnicas, oferecendo um caminho de equilíbrio e de hibridização entre as tecnologias frente ao fazer tradicional.

Contudo, como foi visto anteriormente, o total uso da computação gráfica caminha para a superficialidade comparada a linguagem dos vídeos games. Seria pretencioso interpretar, nesse momento, a extinção da maquiagem, em específico o uso de próteses para caracterização. Também podemos entender que o cinema em sua história passou por diversos movimentos artísticos, como expressionismo, surrealismo, entre outros, além de períodos específicos como construtivismo, neorrealismo italiano com tendências que atingiram seu ápice, declinaram, regrediram, reinventaram-se e abriram caminhos para novos modismos. Há ainda a existência de gêneros e subgêneros, os quais não serão abordados aqui, (BERGAN, 2010, p.7), em que se pode supor, nesse momento, como sendo uma fase de transição e em voga à expansão da computação gráfica, contribuindo

para aprimoramento e complemento de conhecimento a respeito das técnicas tradicionais, já que com a hibridização do virtual ao físico são oferecidos melhores caminhos, mas não necessariamente aniquilando outros. Mas como também possam aparecer outros movimentos que enfatizem a retomada das técnicas tradicionais. De acordo com Vilém Flusser (2017),

Se considerarmos então a história da humanidade como uma história da fabricação, e tudo o mais como meros comentários adicionais, torna-se possível distinguir, *grosso modo*, os seguintes períodos: o das mãos, o das ferramentas, o das máquinas e o dos aparelhos eletrônicos (*Apparate*). Fabricar significa apoderar-se (*entwenden*) de algo dado na natureza, convertê-lo (*umwenden*) em algo manufaturado, dar-lhe uma aplicabilidade (*anwenden*) e utilizá-lo (*verwenden*). Esses quatro movimentos de transformação (*Wenden*) — apropriação, conversão, aplicação e utilização — são realizados primeiramente pelas mãos, depois por ferramentas, em seguida pelas máquinas e, por fim, pelos aparatos eletrônicos. Uma vez que as mãos humanas, assim como as mãos dos primatas, são órgãos (*Organe*) próprios para girar (*Wenden*) coisas (e entenda-se o ato de girar, virar, como uma informação herdada geneticamente), podemos considerar as ferramentas, as máquinas e os eletrônicos como imitações das mãos, como próteses que prolongam o alcance das mãos e em consequência ampliam as informações herdadas geneticamente graças às informações culturais, adquiridas. (FLUSSER, 2017 p. 33)

Sob esse ponto de vista é possível interpretar a fabricação nesses meios de comunicação como ampliações das mãos do maquiartista, através do uso dessas tecnologias que estão sendo produzido pelas mãos, ou seja, criação de próteses de silicones como partes de um rosto, para ampliá-lo, modificá-lo, animá-lo, complementado com efeitos gráficos, algo que com apenas maquiagem seria limitado. Dessa maneira, expandem-se as possibilidades de criação, ressignificando a maquiagem nessa circunstância, pois um maquiartista não se reduz ao cinema, mas uma natureza de arte que cresceu, graças ao cinema, mas que encontra, cada vez mais, o seu lugar na arte. O que poderia ser sombrio, será um caminho revolucionário para clarificar a trajetória da maquiagem na nossa sociedade e cultura, visto que essa arte necessita de maior visibilidade e reconhecimento.

Apesar de o foco desse capítulo estar nas produções de Hollywood, podemos estender esse campo com intuito de evidenciar a influência global da computação gráfica fora deste *meio*, já que impactou em um recente filme brasileiro com coprodução na França que, de fato, foi concebido uma qualidade superior ao recorrer o uso de computação de gráfica, CGI, animatrônicos, próteses, maquiagem e efeitos especiais. Assim, *As Boas Maneiras* (2018), de Marcos Dutra e Juliana Rojas, é um exemplo bem

sucedido de integração de técnicas, além da representatividade do cinema nacional, ao contar sobre o lobisomem, tido como ícone do folclore brasileiro. Revela também o crescimento da indústria cinematográfica nacional, que vem incrementando novas tecnologias. Esse fato pode gerar uma demanda maior à procura de maquiartistas preparados para atuarem com essas mudanças, comprovando a relevância da disseminação de conhecimento dessa área em âmbito nacional, já que no Brasil são raras as informações sobre maquiagem prostética e maquiagem para o cinema. Daí a importância da continuação dessa pesquisa em proliferar e ampliar estudos sobre os maquiartistas.

Em entrevista, os diretores de *As Boas Maneiras* (2018) revelaram o processo dos efeitos do filme:

O filme é uma coprodução com a França. Nós tivemos contato com as empresas francesas Mikros Image, que cuida de efeitos digitais, e Atelier 69, que faz efeitos de animatrônica e de maquiagem. Ambos os times nos encorajaram a usar uma mistura de técnicas para chegar ao resultado que queríamos. Usamos efeitos mecânicos com pequenos ajustes digitais quando preciso, assim como elementos de maquiagem combinados aos efeitos digitais. Para as cenas do shopping e para as sequências finais, seria muito difícil criar o personagem só com efeitos mecânicos e de maquiagem por conta das necessidades de movimentação e expressão facial de cada plano. Por isso entrou aí o CGI, ainda que planos de detalhe (como as mãos que se seguram no final) tenham sido filmados inteiramente com próteses realistas. (ROJAS & DUTRAS, 2018, p. 1)

Abaixo apresentamos algumas imagens do processo de algumas cenas do filme (Figura 82, Figura 83, Figura 84, Figura 85 e Figura 86):



Figura 82: Roupão verde mesclado com prótese de orelhas e pelos na cabeça
<https://videos.bol.uol.com.br/video/making-of-mostra-criacao-do-lobisomem-de-as-boas-maneiras-0402CD98396AD4A16326>



Figura 83: Processo de captura facial com prótese de orelhas e pelos na cabeça.
<https://videos.bol.uol.com.br/video/making-of-mostra-criacao-do-lobisomem-de-as-boas-maneiras-0402CD98396AD4A16326>



Figura 84: Efeitos visuais digitais adicionados ao rosto do ator mirim. Fonte:
<https://videos.bol.uol.com.br/video/making-of-mostra-criacao-do-lobisomem-de-as-boas-maneiras-0402CD98396AD4A16326>

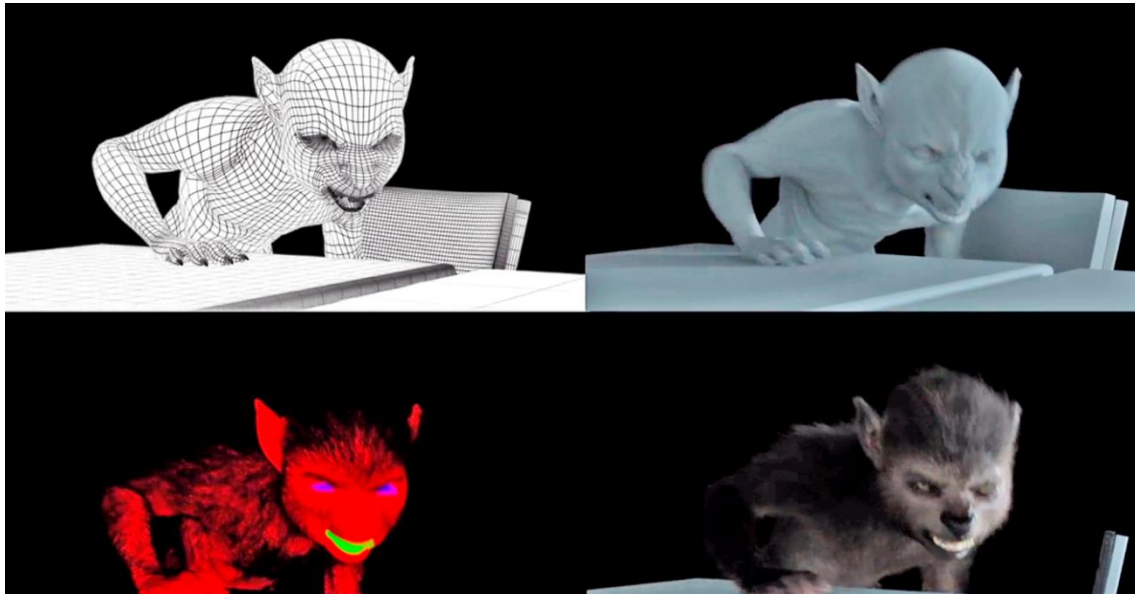


Figura 85: Processo de criação digital do filhote de lobisomen. Fonte: <https://videos.bol.uol.com.br/video/making-of-mostra-criacao-do-lobisomem-de-as-boas-maneyras-0402CD98396AD4A16326>



Figura 86: Animatrônico do filhote de lobisomen. Fonte: <https://videos.bol.uol.com.br/video/making-of-mostra-criacao-do-lobisomem-de-as-boas-maneyras-0402CD98396AD4A16326>

Assim sendo, podemos conferir a perícia da qualidade desses efeitos utilizados em um filme nacional, ampliando novas possibilidades de criação e aperfeiçoamento. Torna-se evidente a necessidade de pesquisas que explorem esse tema para proliferação de conhecimento e desenvolvimento cultural e econômico

6.3. Diário de Bordo de um Maquiartista- Processos criativos

Ao longo do período de 6 meses da pesquisa de campo, em Los Angeles, Hollywood, contemplei um universo abrangente diferente do que havia idealizado anteriormente. Através da convivência que experimentei com outros artistas, professores e estudantes da *Cinema Make-Up School*, identifiquei diferentes e variados processos de criação na maquiagem, como também, novas denominações, segmentações da área e opiniões convergentes. Diferentemente do que estou acostumado no Brasil, onde o maquiador artístico muitas vezes é reconhecido como *hobby*, muitos alunos americanos optam pelo programa de diploma Master na *Cinema Make-up School* como uma escolha considerável, diferente da escolha por uma universidade, o que para eles, pode-se considerar que de mesmo valor qualitativo e econômico. Existe um plano de carreira para a maquiagem, fato que a própria escola oferece programas que instrui os alunos ao planejamento profissional, muito diferente do Brasil, onde instituições especializadas nesse ramo são raras e pequenas, especificamente em maquiagem de caracterização, com cursos parciais e de curta duração. Em contrapartida, o curso “*Master Makeup Program*” de 630 horas na *Cinema Makeup School* as aulas aconteciam todos os dias da semana, das 9 horas da manhã às 4 horas da tarde, muitas vezes estendendo até as 7 horas da noite, com tarefas a serem realizadas e avaliadas. Procurei compreender o quanto a maquiagem estava inserida naquele ambiente: qual era o seu valor? Desse modo, fui favorecido com a abertura de novos conceitos e percursos, quebra de paradigmas, sendo revelado um campo abrangente de informações significantes, que contribuíram imensamente com o intuito dessa pesquisa, a saber: a ramificação de funções que o maquiador possa realizar, a denominação *make-up artist*, a cultura da maquiagem através de Hollywood, o ativismo das *drag queens* representado pela maquiagem, as influências históricas, contradições com o Brasil, o culto ao artista maquiador ao nível de celebridade, o processo criativo, exposições e grandes eventos na área, descobertas de importantes momentos históricos e ampliação bibliográfica. Todo esse conteúdo será desenvolvido e especificado nessa pesquisa.

Em paralelo ao curso, participei em alguns importantes eventos, entre eles, o Simpósio de maquiagem e cabelo aos indicados ao Oscar de 2020 em Beverly Hills, ocorrido um dia antes da festa oficial do Oscar em Hollywood. Nesse evento, os maquiadores indicados fizeram uma apresentação com os trechos dos filmes *Bombshell*

(2019) de Jay Roach, *Maleficent – Mistress of Evil*, de Joaquim Ronning (2019), *1797* (2019), de Sam Mendes (2019), *Judy*, de Rupert Goold (2019) e *Joker* (2019), de Todd Phillips (2019), revelando o processo criativo, as dificuldades, curiosidades e os desafios encontrados durante o trabalho e processo. Assim, eles interagiram com a plateia esclarecendo dúvidas. Ao final da apresentação, os visitantes podiam conversar com eles na área central do teatro, onde estavam expostos cartazes, fotografias dos processos e algumas das próteses utilizadas nos filmes. Esse evento foi muito importante, pois revelou os processos criativo de um *makeup artist* de grandes produções de Hollywood, ampliando o conhecimento nessa área, com variadas situações inusitadas.

Na apresentação da *makeup artist* Nicki Ledermann, foi revelado que para a criação da maquiagem do personagem do filme *Joker* (2019), Todd Phillips (Figura 87), a maquiartista precisou fazer uma extensa pesquisa do design da maquiagem, para criação de um desenho inédito, pois enfrentaria problemas de direitos autorais de maquiagens criadas anteriormente de palhaços. Ela precisou também pesquisar o perfil psicológico do personagem, algo que remetesse tristeza e revolta. Além disso, desenvolveu técnicas de aplicação e produtos diferentes para diversas situações em cena que preservassem o design criado para a continuação de cena, como por exemplo um tipo de maquiagem que permaneceria intacta depois de ser exposta a chuva, ou a um banho de sangue, e até mesmo um produto que, a maquiagem removeria fácil em cena ou ficasse manchada. Em alguns dias de gravação foi necessário a reprodução da mesma maquiagem mais de 10 vezes com diferentes técnicas, para cenas de pouca luz, superexposição e variações climáticas.



Figura 87: Joaquin Phoenix e a maquiartista Nicki Ledemann 2018. Fonte: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/joker-one-shot-needed-cgi-12542181>

Já em *Bombshell* (2019), de Jay Roach, o “Prosthetic Make-up Designer” Kazu Hiro, precisou encontrar uma solução para a prótese de nariz que criou para atriz Charlize Theron, que ficasse perfeita, realista, sem aparecer a transição do silicone para a textura da pele, principalmente nas narinas (Figura 88). Para isso, encontrou uma solução em que a prótese entrava no nariz, escondendo as bordas, exigindo um preparo maior da atriz para lidar com essa aplicação. Outros personagens utilizaram próteses no filme que pareciam reais, dificultando a identificação dos atores. Já no ator John Lithgow, que fez o papel do autoritário e ameaçador Roger Ailes, suas bochechas queixo e papada foram ampliados para que remetesse o ideal vilão (Figura 89 e Figura 90). Esse é um caso em que o uso da maquiagem afeta consideravelmente o perfil do personagem e a história. Esse filme recebeu o Oscar de melhor maquiagem em 2020.



Figura 88: Kazu Hiro aplicando próteses no atriz Charlize Theron 2018. Fonte: <https://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/bombshells-prosthetic-makeup-designer-reveals-how-he-created-looks-1274617>

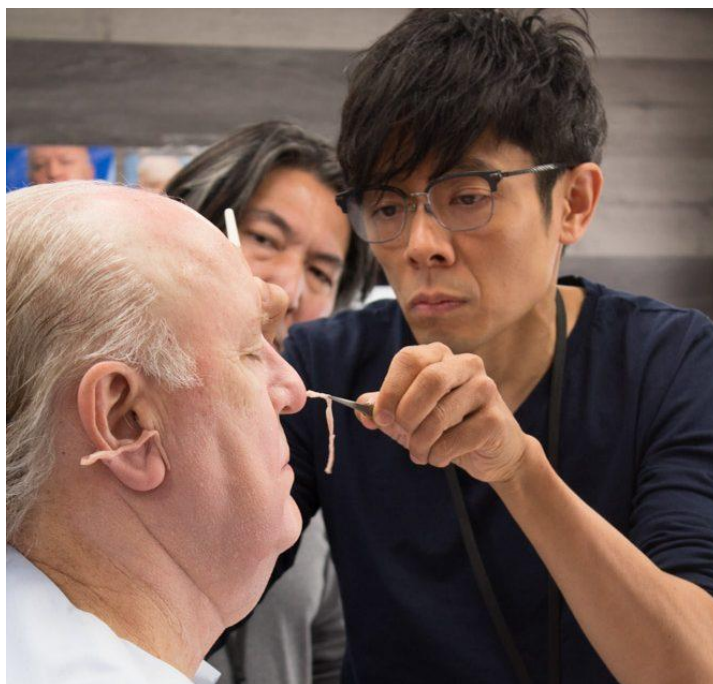


Figura 89: Kazu Hiro aplicando próteses no ator Jonh Lithgow 2018. Fonte: <https://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/bombshells-prosthetic-makeup-designer-reveals-how-he-created-looks-1274617>

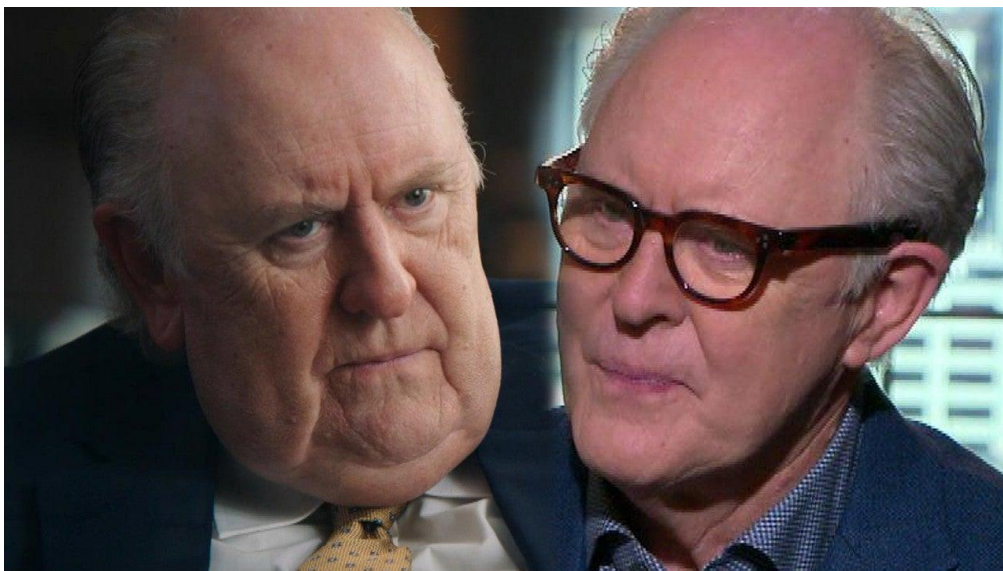


Figura 90: Transformação com prótese de silicone no ator Jonh Lithgow 2018. Fonte: <https://www.msn.com/en-us/music/news/bombshell-john-lithgow-on-portraying-roger-ailes-full-interview/vp-AAK2lit>

No filme *Judy* (2019), a maquiagem de envelhecimento e a prótese do nariz na Atriz Renée Zellweger, aplicada pelo maquiador Jeremy Whoodhead (Figura 91) contribuiu para criar na atriz uma incrível semelhança com a protagonista da vida real, somado à impactante performance que lhe rendeu o Oscar de melhor Atriz de 2020.



Figura 91: aplicando próteses na atriz Renée Zellweger (2018). Fonte: <https://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/judy-hair-makeup-pro-reveals-how-renee-zellweger-became-judy-garland-1253786>

Durante o próximo debate, no processo de filmagem de *1917* (2019), um diferente desafio foi lançado para equipe de maquiadores sobre a coordenação da premiada

maquiartista e *hair designer* Naomi Donne. O filme foi gravado e editado em plano sequência, significando um trabalho árduo para equipe de maquiagem que precisa ter um longo período de preparação antes das filmagens, como por exemplo, planejar o tempo, as trocas de maquiagem, a continuidade da cena, evitando erros. Além disso, por ser um filme de guerra, repleto de efeitos de acidentes, mutilações e cortes, a importância da verossimilhança. Em seu discurso, a maquiadora dizia que era preciso ser muito hábil ao aplicar a maquiagem e modificações graduais, que ocorriam na cena, como sujeira, resquícios de explosões causadas pela guerra, poeira e arranhões no rosto, sendo aplicados rapidamente quando a câmera não estava enquadrando (Figura 92). Conforme ela explicou, também, em entrevista anteriormente a esse evento.

“Nós ensaiaríamos por meses, e então filmaríamos em tempo real.” Descreveu Donnie nomeada ao Oscar.” Como farei isso funcionar? Porque tivemos um período muito longo de preparação, e Sam sabia de cada quadro. Além disso, a equipe era muito colaborativa. Estávamos dentro e fora do departamento de cada um de um jeito que nunca fiz antes. Esses desafios, quando funcionam, são tão fantásticos.” (ESSMAN,2020, p. 1, tradução nossa)¹⁰³

¹⁰³We would rehearse for months, and then just shoot it in real time,” Oscar-nominated Donne described. “How am I going to make that work? Because we had a very, very long prep time, and Sam knew every single frame. Also, the crew was so collaborative—we were in and out of each other’s departments in a way I’ve never done before. These challenges, when it works, is so fantastic.” Naomi Donne- (ESSMAN,2020, p.1).



Figura 92: A maquiartista Naomi Donne aplicando maquiagem de efeitos especiais 2018. Fonte: <https://www.hollywoodreporter.com/news/1917-hair-makeup-team-how-dirty-down-7000-extras-1273615>

Em *Maleficent- Mistress of Evil* (2019) a equipe de maquiagem, sob a coordenação da *special effects makeup designer* David White, foi preciso pensar em soluções práticas na aplicação de chifres com os mais variados designs, além de da mistura da computação gráfica e aplicações de próteses de silicone elaboradas por Arjen Tuiten no rosto da Angelina Jolie (Figura 93) e outros seres como ela.



Figura 93: próteses sendo removidas da atriz Angelina Jolie 2018. Fonte: <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-7458541/Angelina-Jolie-transforms-evil-villain-Maleficent-bewitching-scenes-video.html>

Todos esses exemplos e diferentes vivências nos meios do processo criativo foram extremamente enriquecedores para o percurso desta pesquisa, já que foi preciso buscar compreensão de como as redes de criação, o meio que o maquiador artista está inserido e o projeto podem alterar o resultado final, além de integrarem essas situações com outros recursos das artes, como escultura, pintura, composição, etc. Acrescento ainda que houveram ainda diversos outros fatores importantes ao desenvolvimento dessa pesquisa de campo, como os seguintes eventos frequentados: IMATS Los Angeles” 2020, “Soon Of Monsterpalooza” (2019) em Pasadena, “World Bodypainting Festival” na Áustria (2019), visita ao museu “Max Factor” em Hollywood 2019, estreia do documentário *Making of the planet of the Apes* William Collin (2019), show de drags militantes “Queer as Punk” (2019) em Hollywood, além da frequência diária na escola de *Cinema Makeup School*.

Na IMATS, feira e congresso anual de maquiagem, encontrei grandes nomes e lendas da maquiagem cinematográfica como Greg Nicotero (Figura 94), Bill Corso e Rick Backer, os quais em suas palestras, debateram esse universo com o público, esclarecendo dúvidas, dicas e revelando alguns processos criativos (Figura 95). Ocorreram também algumas demonstrações de aplicações de próteses, criação de monstros e pinturas corporais (Figura 96).



Figura 94: Marcio Desideri e o maquiartista Greg Nicotero IMATS (2020).



Figura 95: Palestra de processo criativo (2020).

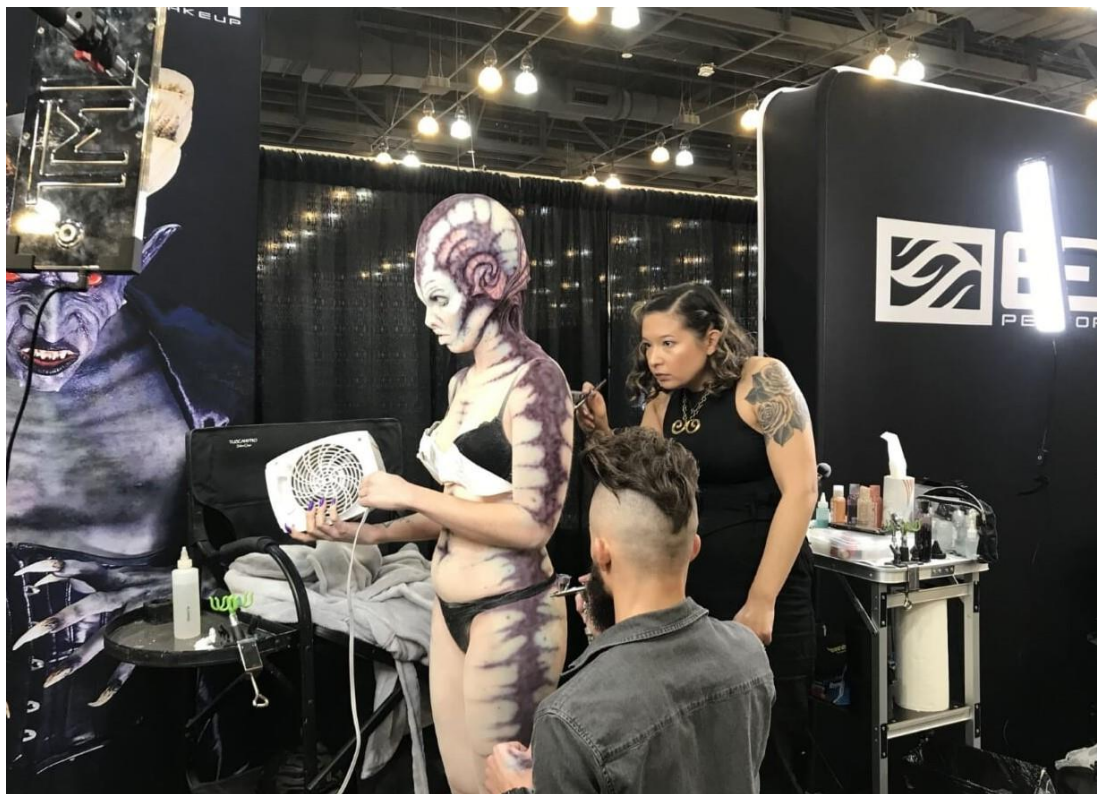


Figura 96: Demonstração de *bodypainting* e próteses (2020).

Foi possível analisar as diferentes técnicas e linguagem na maquiagem, começando por compreender a imensa indústria da maquiagem de Hollywood e como um artista dessa área é influente. Por serem também considerados como celebridade, os maquiartistas são premiados pelo Oscar e têm sua estrela na calçada da fama. Há ainda um museu inteiro sobre caracterizações e maquiagem, o “Max Factor”. Muitas vezes, ao encontrar com algum deles é necessário que se pague para tirar foto, já que esse artista é muito admirado, por ser capaz de criar caracterizações emblemáticas nos filmes, faturando milhões para a produtora e que, dependendo do sucesso do filme, chegam ao comércio de brinquedos, roupas e assim por diante. Além disso, muitas vezes também o maquiador desempenha a função de criador do design do personagem.

Outro fator interessante é o tamanho da equipe de maquiagem de um filme. Existem variados cargos específicos que um maquiador pode ocupar em uma equipe de maquiagem, como por exemplo, podemos separar em dois segmentos, o que trabalha no laboratório (ateliê e estúdio) e o que trabalha no *set* de filmagens. No laboratório, encontra-se o artista que pode optar por apenas produzir a escultura, para que posteriormente possa ser criado próteses ou réplicas - podem ser criadas esculturas de criaturas, corpo humano, cabeça, feridas, acessórios como chifres, coroas, etc) sendo

utilizado objetos e próteses de silicone, foam ou látex. Ou ainda aquele artista que também permanece no laboratório fazendo *lifecasting*, produzindo moldes e suportes para que sejam geradas as próteses. Já no *set* há os maquiartistas que fazem aplicação e a remoção das próteses, aquele que pinta as próteses ou finaliza colorindo no ator, caracteriza o ator, o que faz aplicação de barba, envelhecimento na pele com látex ou luz e sombra, reproduzindo maquiagem de feridas e mutilações, aplicação de pequenas próteses de acidentes ou modelando alguns materiais que proporcionam variados efeitos de pele machucada, rasgada e etc. Esse amplo campo de possibilidades está inserido no cotidiano do maquiador para que o trabalho realizado seja direcionado de acordo com a finalidade específica de cada maquiagem, o que é diferente de um escultor sem conhecimentos de um maquiador que realiza esculturas para que depois sejam transformadas em próteses e aplicadas no rosto, o que não funcionaria. Existe também o maquiador que opta a realizar e acompanhar todo esse processo, desenvolvendo suas múltiplas habilidades, como é o caso do Rick Backer. Por se tratar de grandes produções hollywoodianas, há disponível um orçamento muito grande, sendo possível ampliar e contratar diversos maquiadores especializados nas diferentes áreas, o que em menores produções não é possível e o maquiador acaba assumindo diversas funções.

Ao visitar o museu *Hollywood Museum - Max Factor Make-up Studio* (Figura 97), fiquei surpreso com a quantidade e tamanho do acervo, tratando diretamente da história de um maquiador e do universo da maquiagem de Hollywood. Começando pelas primeiras salas do antigo e famoso estúdio do *Max Factor*, há algumas fotografias de ícones do cinema, e antigos camarins (Figura 98), algumas das invenções que Max Factor criou para que facilitasse o seu trabalho.



Figura 97 Marcio Desidiero em visita ao Max Factor Museum.



Figura 98: Max Factor Museum.

Um das mais polêmicas e visualmente intimidadoras invenções de Max Factor é o calibrador de beleza (Figura 99), que se assemelha a uma máscara de tortura e era colocada sobre a cabeça da cliente para medir as proporções do rosto e realizar os ajustes faciais com a maquiagem.

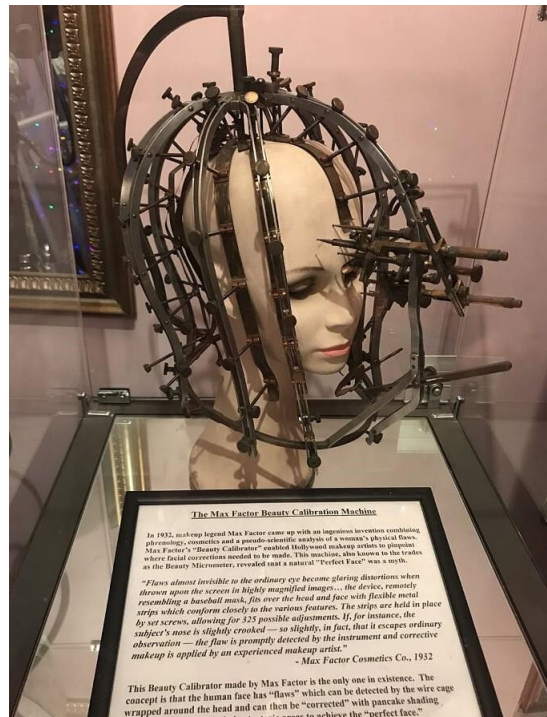


Figura 99: Calibrador de beleza exposto no Max Factor Museum.

Há ainda produtos criados que revolucionaram a história da maquiagem. Em outros setores encontram-se fotografias, próteses, bonecos, ambientes de personagens famosos dos filmes, como *Hannibal* (2001), *It- the thing* (2017), *Frankenstein* (1931) , *Annabelle* (2014) , *Planet of the Apes* (1968), *King Kong* (1976), *Back to Future*(1985) e muitos outros. Há explicações sobre o procedimento realizado e aplicação de próteses e máscaras (Figura 100, Figura 101 e Figura 102). Há ainda uma sessão com fotos dos maquiadores famosos de Hollywood (Figura 103).



Figura 100: Museu Max Factor, sessão de personagens famosos dos filmes de terror (2019).



Figura 101: Próteses do filme *Plante of the Apes* (1968). Museu Max fator (2019).



Figura 102: Próteses *Plante of the Apes* (1968) no Museu Max Fator (2019).

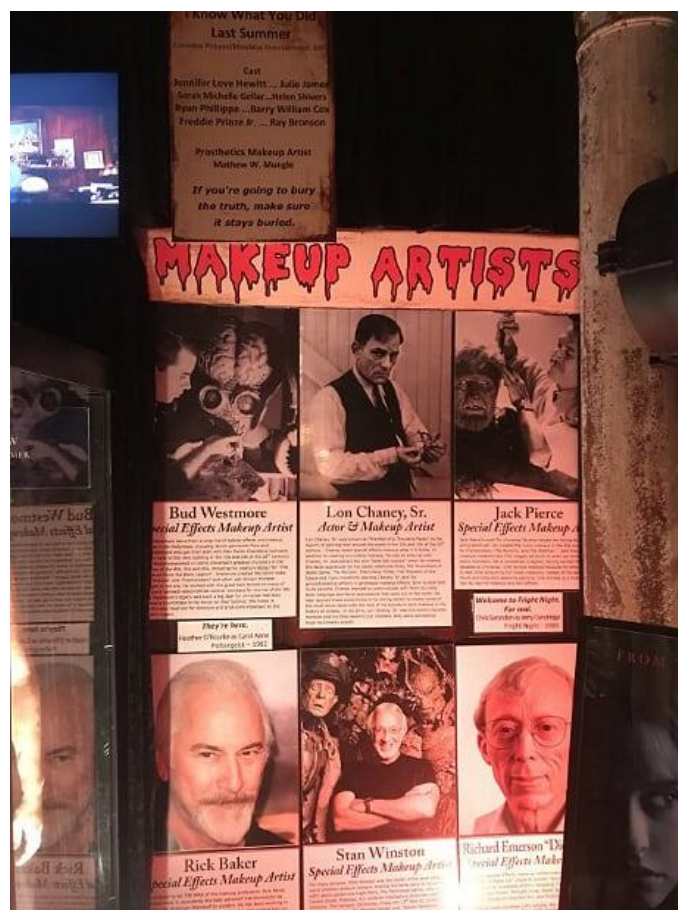


Figura 103: Maquiadores célebres. Museu Max Fator (2019).

Após a visita foi possível refletir o quanto o Brasil tem para contar sobre a maquiagem e os períodos históricos, filmes nacionais, produções teatrais, performances, os rituais, as festas comemorativas, artistas, a “cena Drag”, personagens emblemáticos e pinturas corporais indígenas. E como também seria interessante explorar esse tema, pois com recursos técnicos limitados que temos, baixo orçamento em produções, falta de produtos específicos e tecnologias de alto custo, outras técnicas são elaboradas e outras formas de realização são criadas, ao mesmo tempo que se ampliam as habilidades dos artistas, na resolução de alternativas para concluir sua obra.

No evento *Soon of Monsterpalooza*, realizado no centro de convenções em Pasadena-CA, o foco eram os monstros, criaturas icônicas, os filmes de grandes produções de sucesso, resultando no interesse de revelar o processo de criação desses seres, expondo os artistas envolvidos e as técnicas utilizadas, principalmente de maquiagem. Assim, estavam espalhados pelo salão alguns *stands* de maquiagem e demonstrações, como também uma fileira repleta de próteses monstruosas. Participei de algumas apresentação e debates com atores e maquiadores e o destaque foi para o filme *Terminator 4: Dar Fate* (2019) (Figura 104), em que os maquiadores e atores revelaram ao público as dificuldades, a criação das maquiagens e efeitos especiais em determinadas cenas, oferecendo ponto de vistas diferentes.



Figura 104: Palestra do filme *Terminator 4: Dar Fate* (2019) no *Soon of Monsterpalooza* (2019).

Foi importante compreender, no que diz respeito à pesquisa e ao processo criativo, a visão do ator, modelo ou performer, as dificuldades para se locomover, as formas de se expressar com a maquiagem e improvisações criadas a partir da caracterização desenvolvida.

Tive também a oportunidade de comparecer ao show militante *Queer as Folk- I`m Power*, sendo possível ampliar o universo que conhecia das noites de shows GLBT em São Paulo das *drag queens*, binários, transexuais e *drag kings*. As performances ocorriam em um pequeno palco visualmente representada por elaboradas maquiagens. Para cada apresentação a plateia jogava dinheiro e interagiu com a performance. Em uma das apresentações, o artista pintado de branco, com o rosto desenhado e em sua boca um x preto, andou pelo público com algumas canetas para que as pessoas desenhasssem sobre o seu corpo. Ao final, usou alguns sprays sobre o seu rosto, expressando raiva e sofrimento. Em todas as apresentações ficou evidente a maquiagem integrada a performance, como forma de expressão, de modo que o protesto também se ratificava propagava, ilustrado com cores, formas, linhas e traços. Em suma, os meios expressivos utilizados e realçados pela maquiagem revelaram importantes mensagens, como resiliência, tolerância, empoderamento e ironia. Percebe-se que, de fato, a maquiagem possui um extenso e importante conteúdo quando se discute a respeito dos gêneros e as representações e isso é o que procuraremos direcionar nessa pesquisa, toda a conjuntura da performance.

Durante o período de aulas da *Cinema Makeup School*, ocorreu uma exibição do documentário *Making Apes: The Artists Who Changed Film* (2019) e William Collin, com o maquiartista Tom Burman (Figura 105) responsável pela versão do filme dos anos 70 na *Cinema Makeup School*. Tive a oportunidade de conhecer sobre o processo de criação desde as primeiras versões até a recente do filme, repleta de efeitos visuais por CGI (Computer Generated Imager).



Figura 105: Premiere do documentário *Making Apes: The Artists Who Changed Film 2019*, na Cinema Make-up School, 2019.

Através de Tom Burman foram reveladas as próteses criadas e as dificuldades para produzi-las naquela época, o que se tornou um grande marco na história do cinema, fazer humanos macacos mais realistas com movimentação facial. Para isso, foi desenvolvido próteses flexíveis de *foam latex* de meio rosto, divididas para que não ficassem com aspecto de máscara e que valorizassem a expressão do ator. No primeiro momento, essa nova ideia implicou em algumas resistências, mas que com testes posteriores revolucionou a forma de produzir próteses para caracterização de personagens. O documentário revela a transição para a computação gráfica, que foi inteiramente utilizado nos macacos no filme *The planet of Apes : The Origins* (2011), de Rupert Wyatt. Depois da apresentação do documentário, ao ser indagado qual a diferença da maquiagem para a computação gráfica e se seria extinta pela sua posterior, Tomas Burmam respondeu: “Através da maquiagem conseguimos ver a alma do ator, existe algo errado com o CGI. Algo que não consigo colocar o dedo, não é real.” (BURMAN, 2020).

Assim foi discutido que o CGI pode complementar, mas não totalmente substituir a maquiagem. Além de que a maquiagem transforma o corpo, porém não o substitui digitalmente, e com a tecnologia atual consegue-se aplicar efeitos digitais parciais sem distorcer totalmente a imagem do ator. Quando isso ocorre, resultados desastrosos afetam a produção final, como o exemplo o novo musical *Cats* (2019), de Tom Hooper, que foi

considerado um resultado assombroso do CGI sobre a caracterização de gatos nos atores. Talvez, se fosse realizado com maquiagem, como exemplo do antigo *Planet of the Apes*, pudesse ter sido satisfatório. Esse documentário marca a era do CGI, contradizendo a sua aplicação em excesso, sendo importante complemento para o intuito dessa pesquisa, ou seja, a valorização da importância da maquiagem e a abertura de novos campos de pesquisa nessa área. Esse assunto divide muito as opiniões de maquiadores, que acreditam no fim da maquiagem de caracterização, como é o caso do e-mail que recebi, que dizia estar próximo o fim da maquiagem prostética da caracterização de personagens para a computação gráfica. Isso ocorreu quando tentei saber sobre os cursos de uma famosa escola Joe Blasco, antes de fazer essa pesquisa de campo na *Cinema Make-up School* em Los Angeles. Entretanto, subsistem maquiadores que defendem a maquiagem, como por exemplo Tom Burman, que trataremos de abordar mais adiante no capítulo sobre CGI.

Austria – *World Body Painting Festival 2019*

Durante a viagem que realizei para Áustria em julho de 2019, para participar do “World Body Painting Festival” em Klagenfurth que trouxe artistas do mundo inteiro para competir e revelar a sua arte, foi possível compreender os diferentes resultados que a pintura corporal oferece, além de expandir para diversas possibilidades, desde a mistura de culturas que também refletia nas pinturas, com temáticas diversas e simbolismos até acoplamentos no corpo dos mais variados (alguns gigantesco).

Particpei da competição em três categorias, em uma delas realizando um *Bodypainting* em conjunto com o maquiador brasileiro Dinho Rodot (Figura 106 e Figura 107).



Figura 106: *World Bodypainting Festival*. Dinho Rodot e Marcio Desideri



Figura 107: *World bodypainting Festival*. Marcio Desideri (2019)

Durante a competição, enquanto o público circulava entre *stands* na qual os artistas competiam, demonstrando suas pinturas corporais, também aconteciam uma sequência de shows, músicas, desfile e performances eram apresentados em um palco principal. Foi possível notar que existe uma grande indústria que pretende, com esse festival, elevar ainda mais o mercado de maquiagem, produtos cosméticos artísticos. Aproximadamente há dois anos, os participantes do concurso têm se utilizado de grandes

produções e investimentos para vencerem o concurso, sendo até mesmo um pouco exagerados, criando, em alguns casos, uma grande hierarquia monetária de exclusão entre os artistas participantes, já que, mesmo se inscrevendo na categoria amador, se deparam com trabalhos muitas vezes superiores do que na categoria profissional, justamente pela quantidade maior de acessórios, acoplamentos e traquitanas, acima da própria técnica de pintura. Sem falar também do interesse dos competidores em obter patrocínio de grandes marcas e se inserir no mercado profissional. Assim, o que aparenta apenas entretenimento e atividades lucrativas, por outro lado, proporciona uma integração de etnias, aprendizado, criação de novas técnicas, expansão da cultura e impulsionamento de carreira profissional. É imprescindível a importância desse festival para o crescimento econômico, entretendo é preciso ter um acompanhamento cuidadoso, e uma curadoria direcionada na valorização e disseminação da cultura, já que a descentralização desse objetivo pode conduzir a um futuro duvidoso e o descrédito do festival.

Em seguida, visitei uma exposição paralela (Figura 108) que ocorreu após uma performance ao vivo de corpos sendo pintados, com uma série de fotografias transfigurando o corpo, deslocando-o e ressignificando-o.



Figura 108: Klagenfurth. Marcio Desideri (2019).

Ao frequentar o curso específico para maquiagem cinematográfica de 630 horas em Hollywood, na *Cinema Makeup School*, de diretoria da maquiadora Ve Neil, reconhecida pela maquiagem de filmes icônicos como *Batman* (1989), *Beetlejuice* (1988), e *Edward Sissor Hands* (1990), de Tim Burton, pude vivenciar enriquecedoras experiências para meu aprendizado e pesquisa, vindo certamente a contribuir para publicações de conteúdos sobre esse assunto no Brasil, com intuito de encontrar meios de revelar e expandir a nossa própria história da maquiagem de caracterização, através dessa pesquisa, uma vez que o conteúdo brasileiro necessita ser explorado.

Durante meu aprendizado em Los Angeles passei por variados procedimentos criativos que envolvem escultura, desenho, fabricação de moldes, transformações de rostos, criação de personagens, efeitos especiais, aplicações de próteses de silicone e gelatina, que ampliaram significativamente a minha visão e habilidade técnica sobre maquiagem nas artes visuais. Em cada disciplina que realizei, apresentei trabalhos de

avaliações finais com as novas técnicas que desenvolvi. Começando com *Beauty make-up*, compreendendo a maquiagem de beleza para o cinema, o uso da iluminação correta e os truques para correção facial em frente às câmeras e a maquiagem naturalista e de alta resolução. Foi possível aprender também a analisar o contexto histórico da maquiagem, reproduzindo estilos de época (Figura 109) e os diferentes meios que os artistas realizam suas produções.



Figura 109: Editorial maquiagem anos 20 na Cinema Make-up School. Marcio Desideri (2019).

Descobri que para fazer parte de um grande projeto cinematográfico de Hollywood como maquiador é necessário fazer parte de uma instituição denominada *UNION*, que restringe uma grande quantidade de artistas pelo fato de exigirem uma série de obrigações, relato que irei desenvolver ao longo do projeto. Já na disciplina “Character” aprendi técnicas para inserir cabelos faciais, careca falsa e efeitos de cortes, cicatrizes e acidentes (Figura 110).



Figura 110: Prova final de maquiagem efeitos especiais *Ataque dos Pássaros*. Marcio Desideri (2019)

Em “Prosthetics”, aprendemos a fazer um molde do rosto, cujo processo é denominado de *Lifecasting* (Figura 111), para esculpir pequenas parte do rosto e modificá-las. Após as alterações, são produzidos pequenos moldes negativos e positivos (Figura 112). Assim, as peças são transformadas em próteses de silicone e aplicadas no

rosto. Com aplicação de pintura, o resultado 'é realista, modificando a aparência do ator (Figura 113)



Figura 111: *Lifecasting*. Marcio Desideri (2020)



Figura 112: Moldes do rosto positivo e negativo. Marcio Desideri (2019).

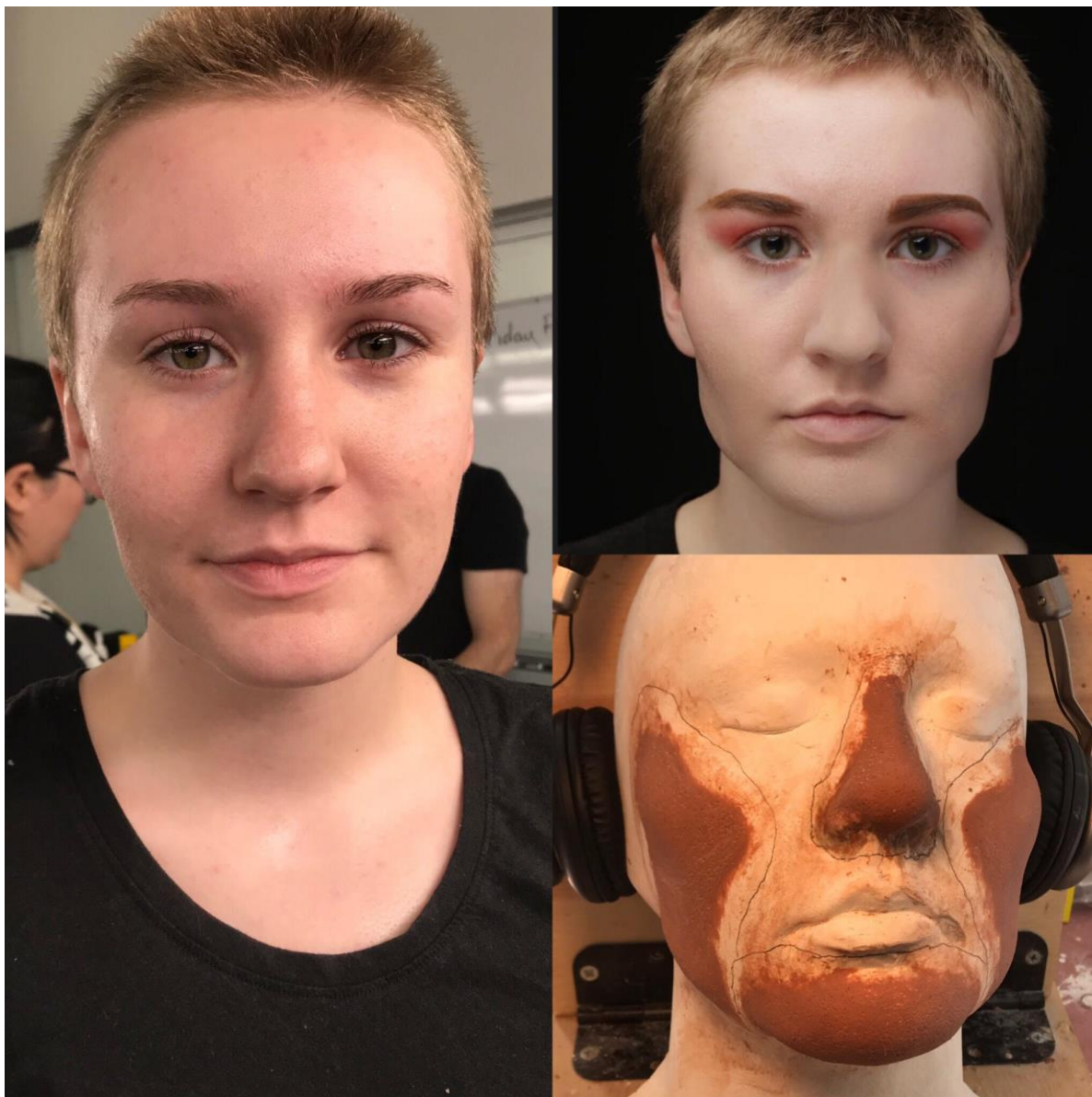


Figura 113: Processo de transformação do rosto na *Cinema Make-up School*. Marcio Desideri (2019)

Logo após, desenvolvi pequenas próteses de silicones e *transfers* de *pros-aid*, para simular feridas (Figura 114, Figura 115 e Figura 116).



Figura 114: Prótese de silicone. Marcio Desideri (2019)



Figura 115: Processo de transformação do rosto na *Cinema Make-up School*. Marcio Desideri 2019



Figura 116: Aplicação de *transfer* de *pos-aide* na *Cinema Make-up School*. Marcio Desideri 2019

Na disciplina “Schacht and paint” aprendi sobre o processo de criação de personagens como monstros, bruxas etc. Iniciei com o desenho do personagem testando cores e formatos de um mesmo design, criando *dégradés* e misturas (Figura 117), além de aplicar cores sobre uma pequena escultura de gesso.



Figura 117: Diferentes croquis produzido por Marcio Desideri (2019)

No modulo “Special Effects” iniciei com o desenvolvimento de uma escultura de desenho do personagem, que desenvolvi anteriormente (Figura 118), para realizar a fabricação de peças feitas de *foam latex* para aplicação e pintura no rosto. Esculpi o rosto, pescoço e colo do peito, como também conchas realistas no alto da cabeça (Figura 119). Considerado um dos módulos mais difíceis do programa entre os alunos, consegui obter nota máxima com o trabalho final (Figura 120), sendo publicado em redes sociais e site da escola, também como merchandising no catálogo em um importante evento Grammy 2020 (Figura 121).



Figura 118: Desenho de criação de personagem na Cinema Make-up School por Marcio Desideri (2019).



Figura 119: escultura em argila sintética, criação de personagem na Cinema Make-up School por Marcio Desideri (2019).



Figura 120: Esculturas para acoplamentos no Cinema Make-up School criadas por Marcio Desideri (2019).



Figura 121: Resultado personagem com próteses de *foam latex* na *Cinema Make-up School* por Marcio Desideri (2019).

Outros módulos realizados foram o de *Bodypainting* e *Hairstyle*. No primeiro, desenvolvi técnicas de luz e sombra, degradês, texturas e preenchimento com estêncil, criando alguns desenhos realistas (Figura 122). No segundo aprendi elaborar alguns penteados clássicos e de época, na qual no trabalho final realizei um penteado vanguardista.

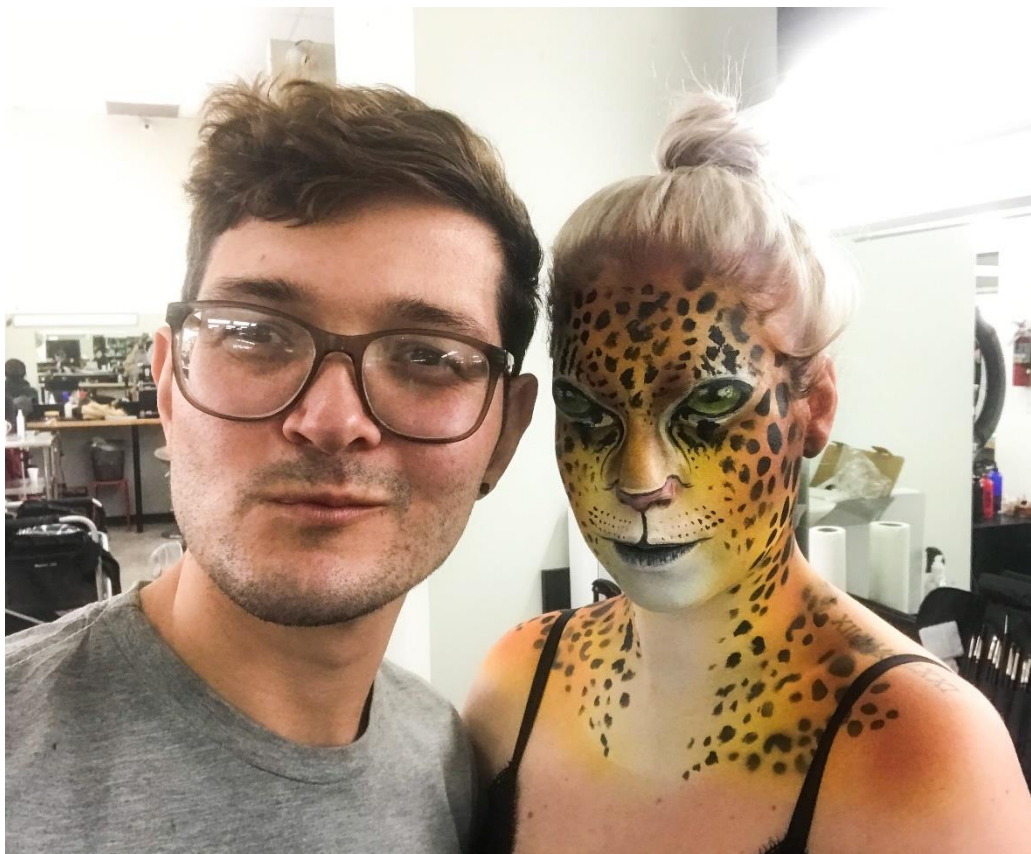


Figura 122: Resultado da personagem na *bodypainting classes* na *Cinema Make-up School*. Por Marcio Desideri (2019).

Durante esse aprendizado, também fui modelo de outros alunos, onde meu rosto foi modificado variadas vezes (Figura 123). Por ter uma pele sensível passei por algumas dificuldades de adaptação com os produtos, contraindo reações alérgicas. Em contrapartida, experimentei o outro lado ao ser maquiado, ampliando minha compreensão e atentando mais aos cuidados na pele a serem tomados, quando estiver aplicando em outra pessoa.



Figura 123: Caracterizações em Marcio Desideri (2019).

Devido a facilidade para adquirir esses produtos e quantidade de lojas sobre maquiagens de efeitos especiais ao redor da escola em Los Angeles, nota-se um grande investimento nessa indústria que está acoplada a cultura americana, o cultivo dos filmes hollywoodianos, a influência na sociedade, e as grandes produções de maquiagem nas datas comemorativas. Na escola, por exemplo, geralmente as salas de aula estão lotadas de alunos que almejam uma oportunidade e planejam sua carreira como maquiadores de Hollywood. Nota-se uma grande valorização dos maquiadores que também possuem variadas premiações, como indicações ao Oscar, fato que se diferencia muito na maneira

que a maquiagem é vista no Brasil, como também a falta de cursos específicos nesse plano.

Durante a apresentação de um workshop na *Cinema Makeup School* (Figura 124) com o reconhecido maquiador de filmes hollywoodianos Rick Baker (MIB-Homens de preto (1997), de Barry Sonnenfeld; *The Grinch* (2000) de Ron Howard 2000 e *Gremlins* (1984) Joe Dante) foram reveladas as dificuldades e desafios em criar de acordo com as necessidades de cada filme, envolvendo o diretor, o ambiente e as limitações técnicas. Além disso, a relação com o ator muitas vezes é conflituosa, devido ao longo tempo de maquiagem, aproximadamente de 6 a 8 horas e a aplicação de próteses que podem afetar a expressão do ator, fato que, por exemplo, gerou discussão com do ator Jim Carrey no processo de caracterização do filme *The Grinch*.



Figura 124: Workshop com Rick Baker e Ve Neil na Cinema Makeup School em 2019.

Assim, é possível concluir que os resultados obtidos e o progresso durante o curso foram de grande valia aos objetivos da pesquisa, pois possibilitaram uma ampliação considerável no campo do conhecimento, contribuindo para o processo criativo, além de melhorar minhas habilidades técnicas, cujo intuito impacta diretamente no desenvolvimento desta pesquisa.

Durante a pesquisa de campo em Los Angeles, percebi o quão urgente e importante é a abordagem desse tema. Existe uma imensa indústria de que promove grande parte da economia de um país de primeiro mundo, fundada no entretenimento. O nome dessa indústria denomina-se Hollywood. Aprofundando nessa estrutura, encontramos caminhos para uma análise histórica desde diretores, produtores, atores e os maquiadores, principal foco dessa pesquisa. Assim, a evolução da maquiagem ao longo dos anos constituiu uma fundamental base para o desenvolvimento desse segmento, dado que Hollywood reconhece, porém carece de um aprofundamento e conteúdo histórico amplo feito por pesquisadores interessados em melhor compreendê-lo, já que apresenta alguns mitos sobre possíveis riscos de extinção da maquiagem de caracterização cinematográfica em paradoxo com uma disseminação exagerada dessa função. No Brasil, entretanto, com o crescimento nessa área, não temos conteúdo suficiente, história e pesquisas, o que necessita urgentemente de informação fundamentada para que seja realizado um estudo cuidadoso sobre esse fenômeno de crescimento da informalidade e funcionalidade da maquiagem, com vasta análise sobre origens, desenvolvimentos, aplicações, artistas, obras, culturas e linguagem, vindo a contribuir para a extensão do conhecimento, planejamento, relação e incentivo econômico. Esta pesquisa visa contribuir para isso, problematizando o processo criativo, revelando uma complexa estrutura de redes de criações e nomenclaturas a serem mais exploradas e, posteriormente, podendo amplificar o campo para novas análises e novos rumos.

CAPÍTULO 7: CONCLUSÃO

No percurso que realizamos e que foi desenvolvido nos capítulos dessa pesquisa, podemos concluir o progresso e as descobertas que obtivemos, com o ponto de vista do maquiartista sobre o processo criativo da maquiagem nas artes visuais, bem como compreender o que é um maquiartista. Nessas condições, podemos destacar que o neologismo maquiartista, revelado ao longo da pesquisa, viabilizou um campo abrangente de vertentes que a maquiagem proporciona nas artes visuais. Do mesmo modo, procedimentos e técnicas híbridas que transcendem o senso comum do universo da maquiagem de embelezamento, incentivam a valorização dessa prática, possibilitando novas descobertas.

Com as experiências adquiridas durante a pesquisa de campo em Hollywood e com o curso realizado do programa mestre da maquiagem na *Cinema Makeup School* em Los Angeles, ampliamos a práxis de ser um maquiartista e a sua fundamental presença na indústria cinematográfica. Pudemos acompanhar fatos históricos que revolucionaram esse segmento, desde os primórdios dos filmes de horror de Hollywood, com exemplos do maquiartista pioneiro Lon Chaney, do célebre Jack Pierce aos mais recentes como Rick Baker e Joe Harlow, como também fizemos uma comparação com os maquiartistas brasileiros, encontrando semelhanças e diferenças, ampliando o entendimento desse campo, o que foi enriquecedor para essa pesquisa. Além disso, revelamos variados maquiartistas brasileiros de campos diferenciados como o teatro, o cinema, a televisão, em eventos, em editoriais, entre outros. Podendo assim, questionar e destacar a flexibilidade de atuação do maquiartista, comprovando que a maquiagem pertence ao campo expandido das artes visuais e que ainda carece de definições abrangentes. Dado que ao analisarmos a arte contemporânea, encontramos um território amplo e pouco desvendado para a maquiagem. Assim através do hibridismo nas artes encontramos caminhos que ampliaram a visão da maquiagem.

Descobrimos uma nova tendência de cineastas maquiartistas que se utiliza da maquiagem como a protagonista da narrativa na linguagem cinematográfica em filmes que produziram, destacando desse modo o ponto de vista peculiar desses cineastas. Com isso, contestamos a potencialidade dos maquiartista nas artes visuais, que nessa pesquisa revelou-se fundamental.

Através das redes de conexões acompanhamos o processo criativo de Marcio Desideri e compreender a complexidade de elementos que se integram na construção de uma obra realizada pelo maquiartista. Para tanto, trouxemos outros exemplos de maquiartistas internacionais e nacionais, revelando fatos curiosos no processo criativo, problematizando as relações com a rede de profissionais e artistas que inferem na construção de uma caracterização. Além disso, trouxemos situações inusitadas que influenciam na criação das obras, acrescentando um vasto campo de uso da maquiagem nas artes visuais. Assim, esclarecemos nosso objetivo em revelar a urgência de novas descobertas na área e pesquisas que fundamentem esse conhecimento e o disseminem.

Apesar dos dogmas e dúvidas referente ao futuro da maquiagem prostética em filmes, em contrapartida com uso da computação gráfica apresentados nessa pesquisa, foi fundamental analisarmos fatos que revelam a integração desses meios e a nova geração de maquiartistas híbridos, que se atualizam constantemente para acompanhar as novas tecnologias. Por meio da carta que Marcio Desideri recebeu de uma das famosas escolas de maquiagem de Hollywood, de Joe Blasco, pudemos questioná-la ao fazermos uma análise de filmes, do mercado cinematográfico e citações de maquiartistas revelando novos paradigmas deste segmento, sem que ocorra uma total extinção da maquiagem prostética, conforme afirma a carta. Analisamos também o uso da computação gráfica em conjunto com a maquiagem em uma recente produção brasileira e internacional. Ademais, pudemos comprovar que o uso constante e excessivo da computação gráfica provocou um efeito reverso de rejeição do grande público, surgindo um movimento por parte de alguns diretores que optaram por efeitos práticos realizados pelo plano físico para transmitir uma maior verossimilhança dos efeitos especiais.

Ao contextualizar o maquiartista em comparação entre o Brasil e Estados Unidos obtivemos informações importantes nas quais apresentam as diferenças que prejudicam o desenvolvimento desse ofício. Além disso, resgatamos maquiartistas brasileiros que muitas vezes permaneciam no oculto e encontrar informações completas sobre eles foi um fato desafiante e dificultoso nessa pesquisa. Por outro lado, aumentou a nossa indignação pela escassez de informação em relação ao grande número de maquiartistas brasileiros e a proliferação de trabalhos realizados.

A partir do levantamento da indústria cinematográfica brasileira, ao analisar o recente abrupto progresso, identificamos uma suposta tendência que Marcio Desideri

denominou de “Tropicallywood”. Dessa maneira, com esse neologismo que criamos, pudemos compreender a potência do cinema brasileiro, os ícones que foram criados pela maquiagem, como também a importância dos maquiartistas nesse contexto.

Ademais, encontramos valiosas informações do universo do maquiartista, principalmente as que foram proporcionadas pela experiência da pesquisa de campo realizada em Hollywood, contribuindo significativamente para compreendermos os desdobramentos do ofício.

Através da arte contemporânea pudemos acessar alguns caminhos para compreender o maquiartista híbrido, deslocando-o do nicho do embelezamento e entretenimento. Mesmo que o maquiartista ainda não seja oficializado nas artes visuais, a nossa proposta foi problematizar essa questão e trazer soluções e exemplos que o legitimem. Já com a linguagem da maquiagem, pudemos compreendê-la como uma linguagem visual artística, o que facilitou a análise de suas vertentes e de como essa linguagem, interage com o corpo. A teoria do “corpomídia” esclareceu-nos o processo criativo e a incorporação, reconhecendo o corpo além do suporte, sendo que assim, o uso dessa linguagem determina o maquiartista. Pretendemos, ainda, continuar as pesquisas dessa área, como também realizando experimentações e fundamentando problemas, que encontramos e que já encontramos nesse percurso.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Daniel. **Cresce mercado consumidor de produtos que cultuam personagens da cultura pop.** FECOMERCIODF, 2018. Disponível em: <https://www.fecomerciodf.com.br/cresce-o-mercados-consumidor-de-produtos-que-cultuam-personagens-da-cultura-pop/> Acesso em: 05 de maio de 2020

ANZIEU, Didier. **O eu-pele.** São Paulo. Casa do Psicólogo, 1989

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual.** São Paulo: Pioneira, 2005.

ARRUDA, Lilian. **Entre tramas, rendas e fuxicos:** O figurino na teledramaturgia da Tv globo. Globo, 2007.

BARBOSA, Juliana. **Imagens em movimento:** a estética criadora do carnavalesco Paulo Barros. UEL 2011. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/eneimagem/anais2011/trabalhos/pdf/Juliana%20dos%20Santos%20Barbosa.pdf> Acesso em: 10 de Julho de 2020

BARCINSKI & FINOTTI, André e Ivan. **Zé do Caixão. Maldito:** A Biografia. Rio de Janeiro: Darkside, 2015.

BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo:** um estudo sobre Bauhaus e a teoria de Goethe. São Paulo: Senac, 2009.

BASTEN, Fred E. **Max Factor:** o homem que mudou as faces do mundo. São Paulo: Matrix, 2012.

BERGAN, Ronald. **Ismos para entender o cinema.** São Paulo: Globo, 2010.

BENTZ, Ione. **Semiótica da comunicação: Cultura e Comunicação: significados em trânsito.** São Paulo: Intercom, 2013

BRAGANCA, Klaus`Berg N. **O Estilo Horrível:** análise dos mecanismos de produção de encanto em quatro filmes de horror de José Mojica Marins. 2008. 175 p. (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea) Salvador: UFB, 2008.

BURWICK, Kevin. **Jim Carrey's behavior on the Grinch set sent makeup artist to therapy.** 2018. In Movieweb. Disponível em: <https://movieweb.com/grinch-stole-christmas-jim-carrey-set-behavior-therapy/> Acesso em: 10 de janeiro de 2021

BURKE, Peter. **Hibridismo Cultural.** Rio Grande Do Sul: Unisinos, 2003.

CAMARGOS & MENDONÇAS, **Da Imagem Visual do Rosto Humano:** simetria, textura e padrão. Saúde Soc. São Paulo, v18, n-3, p 395-410, 2009.

CAMELLA, Elaine(org). **Mídias, multiplicações e convergências.** São Paulo: Senac 2009.

CARVALHO, Bernardo. **Tunga usa maquiagem em escultura**. 1994. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1994/3/15/ilustrada/15.html> Acesso em : 25 fevereiro de 2021.

CASCIONE, Silvio. **Trabalho Informal cresce em meio ao aumento das demissões**. 2015. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/reuters/2015/03/19/trabalho-informal-cresce-em-meio-a-aumento-das-demissoes.htm> Acesso em: 24 de fevereiro de 2021

COHEN, Renato. **Perfomance como Linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

CORREA, Elizeu de Miranda. **As múltiplas faces da comissão de frente no contexto da opera de rua (1928-199)**. 2011 p 85 .(Mestrado em História) São Paulo: PUC. 2011

CORSON, Richard. **Stage Makeup** (8ª ed.). New Jersey: Prentice Hall, 1990.

DANTO, Arthur C. **Após O Fim Da Arte** . São Paulo: Odysseus, 2006.

DEBRECENI, Todd. **Special Makeup Effects for Stage and Screen: Making an Applying Prosthetics**. Burlington: Focal Press, 2018.

DEHO, Maurício. **Cinema de terror nacional vive sua fase mais promissora com grana e globais**, 2018. Disponível em: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2018/08/14/grana-inedita-e-globais-cinema-de-terror-nacional-vive-sua-fase-mais-promissora.htm> Acesso em: 19 de agosto de 2020.

DESIDERI, Marcio. **Escamas: Experimentações com cinema autoral**. 2012. 91p. (Bacharelado em Artes Visuais). São Paulo: Instituto de Artes da Unesp, 2012.

_____. **Personagens de um mundo imaginário**. (Exposição realizada no Senac Lapa Faustolo). São Paulo: SENAC. Julho, 2018.

DUCAN, J. **The Winston Effect**. London: Titan Books, 2006.

ECO, Umberto. **História da beleza**. Rio de Janeiro: Record, 2012.

_____. **História da feiura**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

ELDRIDGE, Lisa. **Face Paint: The History of Makeup**. New York: Abrams, 2015.

ESSMAN, Scott. **Oscar Contender: Best Make-Up 1917 Naomi Donne In: Bellow the Line: Voice of the Crew**, 2020. Disponível em: <http://www.btlnews.com/awards/oscar-contender-best-make-1917-naomi-donne/> Acesso em: 17 de julho de 2020

_____. **Jack Pierce** : Universal Man of Monsters. The Makeup-Artist Magazine. Los Angeles. California Off Set. Vol. 21, Dezembro, 1999.

_____. **Jack Pierce** : The Man Behind the Monsters. Special Commemorative Magazine. Glendora. California Visionary Media. Vol. 21, Dezembro, 2000..

FAITANIN, Paulo. **Acepção Teológica de “Pessoa” em Tomás de Aquino.** Aquinate, nº 3, (2006), 47-58.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado:** Por uma filosofia do design e comunicação. Rio de Janeiro: Ubu 2018.

GARCIA, Wilton. **Corpo e Arte:** Estudos contemporâneos. São Paulo: Nojosa, 2005.

GLADIRNA, Carolyn. **Judy Hair and make-up pro reveals how Renee Zellweger became Judy Garland.** In: HOLLYWOOD REPORTER. 2019/. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/judy-hair-makeup-pro-reveals-how-renee-zellweger-became-judy-garland-1253786>_Acesso em: 13 de setembro de 2020

GLIOCHE, Reinaldo . **CCXP 2018 mostra que há espaço para convenção crescer e melhorar no futuro.** IG Gente. 2018 Disponível em: <https://gente.ig.com.br/cultura/2018-12-10/ccxp-2018-saldo-positivo.html>

GOLDBERG, Roselee. **A arte da performance.** São Paulo: Martins Fontes, 2015

GOMBRICH, Ernest. E. **História Da Arte.** São Paulo: LTC,2000.

GORTON, Neill. **80s Anthology.** Prosthetics Magazine. Redruth UK, Vol. 8. Autumn. 2017

_____. **Nonsense advice on your prosthetics problems from one of the industry straightest talkers** .Prosthetic Magazine. Redruth UK Vol 1, 2015

GUNN, James. **Por que James Gunn preferiu não usar fundo verde para lutas em esquadrão suicida.** In: ROLLING STONE. 2019/. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/por-que-james-gunn-preferiu-nao-usar-fundo-verde-para-lutas-em-esquadrao-suicida>_Acesso em: 22 de setembro de 2020.

HALLAWHEEL, Philip **À Mão Livre – A linguagem Visual.** São Paulo: Senac. 2017

HAWKING, Stephen. **O Universo numa Casca de Noz.** Rio De Janeiro: Intrínseca, 2016

HUSTON, Tommy. **Never Sleep Again.** New York: Permuted Press, 2016

IZEL, Adriana. **Computação gráfica perde espaço em filmes e séries.** In: UAI. 2019/. Disponível em: <https://www.uai.com.br/app/noticia/artes-e-livros/2019/12/27/noticias-artes-e-livros,254453/computacao-grafica-perde-espaco-em-filmes-e-series.shtml> Acesso em: 27 de setembro de 2020.

JOYNER, Jazmine **How Guillermo Del Toro made his dreams and monster come true.** 2017. Disponível em: <https://www.syfy.com/syfywire/how-guillermo-del-toro-made-his-dreams-and-monsters-come-true>_Acesso em: 7 de setembro de 2020.

JUNG.C.C. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo** /; [tradução Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva]. - Perrópolis, RJ : Vozes, 2000

JUNG, C. **O eu e o inconsciente.** Obras completas de C. G. Jung. Volume VII/2. Rio de Janeiro : Vozes, 2004.

KATZ, Helena; GREINER, Christine. **Por uma teoria do corpo mídia**. In: GREINER, Christine (Org.). O corpo: pistas para estudos interdisciplinares. São Paulo: Annablume, 2005.

LANDIS, John. **Monsters in the movies: 100 years of cinematic nightmares**. LONDON: Dorling Kindersley, 2011.

LIBBEY, Dirk. **Birds of Prey actually considered filming with a real hyena**. In: CINEMA BLEND. 2020/ Disponível em: <https://www.cinemablend.com/news/2493846/birds-of-prey-actually-considered-filming-with-a-real-hyena> Acesso em: 19 de dezembro de 2020.

MAGALHAES, Mônica F.. **Maquiagem e pintura corporal: uma análise semiótica**. 236p, (Doutorado em Estudos Linguísticos) Niterói: Universidade Federal Fluminense, Instituto de Letras, 2010.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como extensões do homem: Understanding Media**. São Paulo: Cultrix, 1964.

NAZARRO, Joe. **From the thing to thriller** - remembering the eighties creatures effects revolutions. Prosthetic magazine. Redruth UK. Vol. 8. Autumn, 2017.

OLIVON, Beatriz. **Cinema brasileiro começa a virar um bom negócio**. EXAME 2010 Disponível em: 2010 <https://exame.com/negocios/cinema-brasileiro-comeca-a-virar-um-bom-negocio/>

OLIVEIRA, Mariana **C'est la vie – maquiagem de efeitos especiais: da produção à execução**. Trabalho de conclusão de curso. 71 pg. Unesp, Bauru: 2017.

OLIVEIRA, Leonel Moreira (1986). **Moderna Enciclopédia Universal**. Vol.2,15. In M. Oliveira (dir. lit.). Lisboa: Círculo de Leitores. OLIVEIRA, Leonel (2007). Enciclopédia Larousse. Vol.2,6,15. Lisboa: Temas e Debates.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. 3.ed. São Paulo: Perspectiva 2008.

PEDROSA, Israel. **O Universo da cor**. Rio de Janeiro: Senac, 2004.

PEDROSA, Israel. **Da cor a cor inexistente**. São Paulo: Senac, 2014.

PIOLA, Elise. **Traduire, réécrire, recréer ?** “Histoire du maquillage. Des Égyptiens à nos jours”. 370p (Curso di Laurea Magistrale in Lingue Moderne per la Comunicazione e la Cooperazione Internazionale). Università Degli Stud di Padova, 2017.

PRECIADO, Paul. **Manifesto Contrassexual**. São Paulo: N-1 edições, 2014.

REYNOLDS, Helen. **A Fashionable History of Makeup and Body Decoration - Fashionable History of Costume**. New York: Raintree, 2003.

RICKITT, Richard. **Special Effects: The History and Technique**. New York: Billboard Books, 2007.

RYU, Jac H. **Reality & Effect: A Cultural History of Visual Effects.** 2007. 250 p. (Doctor of philosophy) Georgia State: University College of Arts and Sciences, 2007.

ROCHA, Mariano. **Vavá Torres, o mago da caracterização da rede globo abre uma oficina de maquiagem no rio de janeiro.** 2007. Disponível em: <https://www.hairbrasil.com/imprimir/article/vava-torres-o-mago-da-caracterizacao-da-rede-globo-abre-uma-oficina-de-maquiagem-no-rio-de-janeiro>_Acesso em: 20 de julho 2020

ROJAS & DUTRA, Juliana e Marcos. **As Boas Maneiras é o filme de terror brasileiro que você não sabia que queria assistir.** In: VICE 2018/. Disponível em: https://www.vice.com/pt_br/article/zm8k89/as-boas-maneiras-e-o-filme-de-terror-brasileiro-que-voce-nao-sabia-que-queria-assistir_Acesso em: 3 de outubro de 2020.

RUSSO, Camila Garcia. **Gloria em caps Look.** Vogue Brasil. N 506, outubro 2020. Globo Condé Nast. São Paulo

RUSSO, Francisco. **Comédias impulsionam o bom momento do cinema brasileiro.** Adorocinema 2014 Disponível em : <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-106095/>_Acesso em: 20 de dezembro de 2020.

SALLES, Cecília. A. **Redes de criação.** São Paulo: Horizonte, 2006.

SAMAIN, Elienne. **Como Pensam as Imagens?.** São Paulo: Unicamp, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das mídias.** São Paulo: Experimento, 1996.

_____. **O que é Semiótica.** São Paulo: Brasiliense, 2003.

_____. **Leitura de Imagens: Como eu ensino.** São Paulo: Melhoramentos, 2012.

SAVINI, Tom. **Savini: The Biography.** Dark Ink. Edição do Kindle. 2019

SEMLYEN, Phil De . **A History Of CGI In The Movies.** In: Empire 2010/. Disponível em: <https://www.empireonline.com/movies/features/history-cgi/>_Acesso em: 14 de junho de 2020.

SHAPIRO, Carolyn. **Desability as Deconstruction: Reading the prosthetic in the work of Matheuw Barney.** (Falmouth School of Art), Falmouth University, Cornwall, UK, 2011.

SILVA, Vagner Gonçalves da. **Artes do corpo.** São Paulo: Summus, Selo Negro, 2004.

SMITH, Dick. **Citizen Seiderman.** The Makeup-Artist Magazine. Los Angeles. California Off Set. Vol. 21, Dezembro, 1999.

SOUZA, Felipe. **Foto de Famosas sem maquiagem: a psicologia da persona.** In: .*Psicologia Online* 2013/ Disponível em: <https://www.psicologiamsn.com/2013/05/foto-de-famosas-sem-maquiagem-a-psicologia-da-persona.html> Acesso em 20 de fevereiro de 2021.

SULLIVAN, Katherine. **War for the planet of the Apes** : Spotlights the power of CGI. In: PETA. 2017. Disponível em: <https://www.peta.org/blog/war-for-the-planet-of-the-apes/>_Acesso em: 25 de julho de 2020

TAYLOR, Roger L. **Arte Inimiga do povo**. São Paulo: Conrad Livros, 2005.

TAYLOR, Al;Roy, Sue. **Making a Monster**. New York: Crown, 1980.

TAVARES, Monica. **Os circuitos da arte digital**: entre o estético e o comunicacional?. São Paulo: Ars, 2007.

TOMKINS, Calvin **Duchamp**. São Paulo: Cosac Naif, 2013

TORRES, Vavá .**Maquiadores famosos**: Vavá Torres. 2013. Disponível em : <https://invictamaquiagem.wordpress.com/2013/08/04/maquiadores-famosos-vava-torres/>

TINELLI, Simone. **Maquiador**: Manual prático da maquiagem. Santa Cruz do Rio Pardo: Viena, 2016.

WESTMORE,M. **Westmore`s Wisdom**. The Makeup-Artist Magazine. Los Angeles. California Off Set. Vol. 21, Dezembro, 1999.

VALENTE, 2015. **Arte -Ciência**: processos criativos “Heurística híbrida e processos criativos híbridos: uma reflexão sobre as metodologias da criação no contexto do hibridismo em artes”. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015.

VALLEJO, Liliana. **Uma arte a ser desvendada**. UNIRIO. 2016. Disponível em [//www.unirio.br/comunicacaosocial/arquivos/emfoco/caracterizacao_EscoladeTeatro.pdf](http://www.unirio.br/comunicacaosocial/arquivos/emfoco/caracterizacao_EscoladeTeatro.pdf) f. Acesso em: 3 de agosto de 2020.

VILLAÇA, Nízia. **A Edição do Corpo**. São Paulo: Estação das Cores e Letras, 2011.

VIEIRA, Sérgio. **Avanço Geek**. IstoÉ dinheiro. 2020, Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/avanco-geek/>_Acesso em: 6 de agosto de 2020.

VIDAL, Lux Boelitz. **Pintura corporal e a arte gráfica entre os kayapo-xikrin do catete**. In: *Grafismo Indígena: Estudos de Antropologia Estetica*[S.l: s.n.], 1992.

APÊNDICE

Histórico de produção de Marcio Desideri

Durante a graduação de artes visuais no Instituto de Artes da Unesp desenvolvi trabalhos experimentais de pinturas corporais com vídeo performance. O primeiro trabalho realizado foi um vídeo chamado *Tempestade* 2010 para a disciplina de pintura do segundo ano. Esse vídeo participou de alguns festivais e exposições, como “Cine-Mube Vitrine Independente” (2010), “Faz lá o café” (2010) e “Fuzarca” (2010). A partir desse ponto outras possibilidades de experimentações foram surgindo, até quando comecei o primeiro trabalho de maquiagem nas Noites do Terror no *Playcenter* em 2010. Não tinha experiência com maquiagem profissional, mas na época procurava um emprego. Como o parque ficava praticamente ao lado do Instituto de Artes e adorava temas sobre terror, resolvi arriscar oferecendo meus serviços como assistente. Fui contratado como maquiador profissional. Apesar das inúmeras dificuldades técnicas que tive, logo comecei a desenvolver trabalhos ligados diretamente ao universo da maquiagem, criando monstros, zumbis, demônios e alienígenas. Nesse período utilizava produtos de baixo custo como algodão, papel higiênico, papel toalha e látex para fazer monstros, devido dificuldades financeiras do *Playcenter* naquela época, de 2010 a 2012, fato que influenciou muito na qualidade e resultado do trabalho. Portanto, posteriormente, com incentivos e outros trabalhos remunerados, foi possível ampliar os materiais utilizados, melhorando a qualidade, além de aprimorar as técnicas, através de cursos, resultando em novos rumos para minha produção. Anteriormente ao período das Noites do Terror do *Playcenter*, fazia alguns *freelancers*, como fotógrafo de eventos, book e decoração de interiores. Certamente isso favoreceu para que eu conseguisse criar meu próprio portfólio, com uma boa qualidade, contribuindo para que os meus trabalhos tivessem uma ampla repercussão na mídia, como revistas nacionais e internacionais, jornais e programas de TV.

Com as aulas de técnicas de argila da graduação, desenvolvi técnicas para criação de esculturas para próteses no rosto de personagens. Durante esse percurso, aprimorei habilidades de pinturas, desenvolvimento de próteses, embelezamento, caracterização de envelhecimento e utilização de acessórios. Além disso, pude ampliar a compreensão das diferentes finalidades de um trabalho de maquiagem, os materiais adequados, o tipo de

iluminação, o figurino, a movimentação do modelo, o tipo de câmera a ser usada para fotografia e filmagem, como também, o formato do rosto, texturas da pele, tempo de duração da maquiagem na pele, tempo de preparo, planejamentos, e etc. Logo após o *Playcenter* fechar, fui indicado para trabalhar na *Fox Channel Brasil* em 2013, criando zumbis para representar a série americana *The Walking Dead*, em estreia das temporadas.

No quarto ano de graduação, em 2012, fui convidado para participar de uma ópera organizado pelo corpo discente e docente do Instituto de Artes da Unesp “Dido e Aeneas”¹⁰⁴ (Figura 125) Desse modo, aprimorei meus conhecimentos de criação de personagens com o compartilhamento de ideias entre o diretor, atores, iluminadores e figurinistas. Um dos maiores desafios foi criar a feiticeira, na qual era preciso uma careca falsa para esconder seus longos cabelos e lhe dar um aspecto andrógino e alienígena, além de integrar a maquiagem com o figurino. Usei como inspiração para a feiticeira borboletas e mariposas, relacionando com o figurino, que se vê na imagem a seguir:

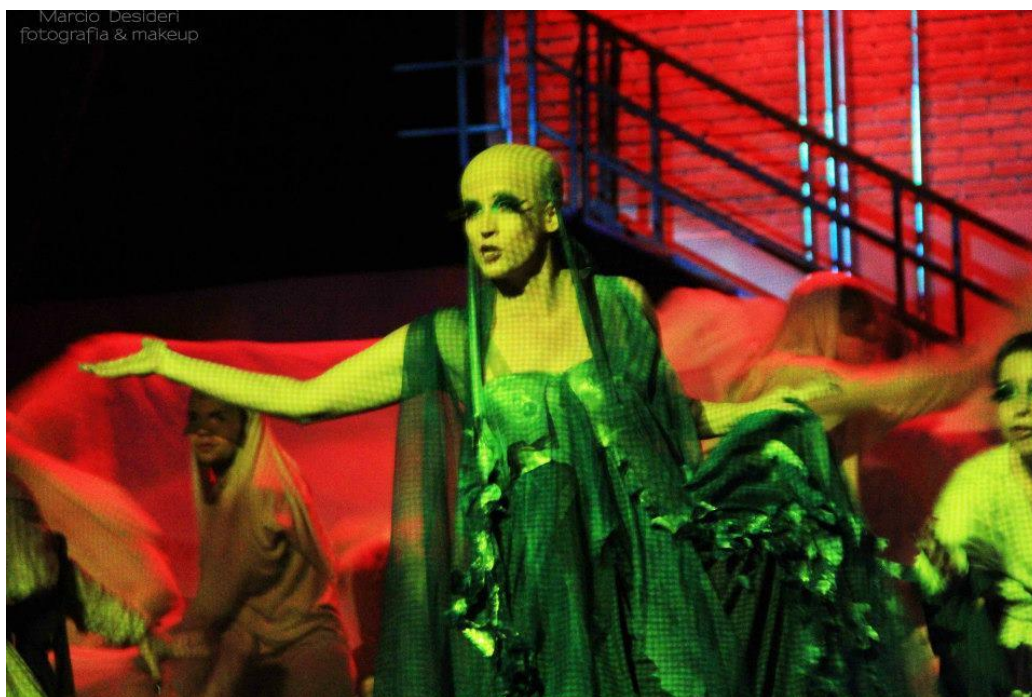


Figura 125: Opera Dido e Aeneas. Henry Purcell, 2012

¹⁰⁴ Dido e Aeneas . Henry Purcell 2012. Instituto de Artes da Unesp. Dir. Artistic Abel Rocha. Cood. Geral Marcia Guimarães. Dir. Cênica Eduardo Frin. Dir. Arte Rosangella Leote.

Em seguida, fui convidado por uma aluna do curso de Artes Cênicas para participar de um musical do “Corcunda de Notre Dame” (2013), em que criei as gárgulas e o corcunda, misturando técnicas de pintura corporal e próteses. Vários testes e adaptações foram necessários para realização desses personagens, pois em reuniões com a diretora a versão das gárgulas deveria ser algo sombrio, mas ao mesmo tempo divertido, com aspecto inocente, amigável, mesmo com sua monstruosidade, visto que essa montagem seria infanto juvenil. Nesse trabalho busquei referências do universo dos filmes de Tim Burton. A Figura 126 refere-se ao resultado final do trabalho:



Figura 126: Gárgulas do Musical: O Corcunda de Notre Dame. Marcio Desideri (2013)

Durante as realizações desses trabalhos foi interessante perceber as semelhanças dos projetos em que eu era convidado a realizar, como se minha forma de maquiar passasse a ter uma identidade e pudesse ter uma assinatura. Logo, em eventos, exposições, publicações em revistas e shows, após realização das maquiagens, o público presente me retornava dizendo já ter identificado àquelas maquiagens como minhas criações, mesmo sem saber de início, quem era o maquiador-autor. Nesse sentido, iniciei um período de trabalhos em que eu pudesse ter uma maior liberdade criativa autoral, usando temas que envolvessem identidade, sexualidade, gênero, mutações, insetos, formas orgânicas, extravagância de cores e surrealismo.

Foram lançados também alguns editoriais que realizei, entre eles, com o tema “A hora de tomar Chá” (2015), “A Pele Que Me Habita (2016”) (ambos participaram do prêmio Avon De Maquiagem) e “Crisálidas – O Novo Luxo” (2017). No primeiro, através

de personagens, recrio a cena de tomar um chá, questionando práticas sustentáveis, de autoconhecimento e valorização da cultura de uma maneira lúdica. Já no segundo, são questões referentes a “pele” que se veste, com um conceito de criar novas personalidades, mais relacionado com o filme *Piel que habito* (2011), Almodóvar. No terceiro, é discutido a questão da identidade de gênero. As Figuras 127, 128 e a 129 mostram alguns exemplos das maquiagens realizadas nessas produções.



Figura 127: Hora de tomar chá, de Marcio Desideri (2015).



Figura 128: A pele que me habita, de Marcio Desideri (2016)



Figura 129: Crisálidas, de Marcio Desideri (2017).

Por três anos consecutivos fui professor do curso de maquiagem cênica no SENAC, o que me despertou para um maior aprofundamento no tema. Com escasso conteúdo didático e periódicos para transmitir aos alunos, foi necessário desenvolver um material próprio. Portanto, essa situação me impulsionou ao aprofundamento de pesquisas nessa área, consecutivamente ingressei no mestrado. Iniciei um curso de Docência no Ensino Superior de Pós-Graduação Latos Senso no Senac e desenvolvi uma pesquisa

intitulada: “Desafios e contradições na formação do professor artista”, devido as dificuldades que passei durante a docência em encontrar o equilíbrio do professor como mediador, estimulador de criatividade, integrando conhecimento, métodos, flexibilidade, técnicas e incentivo, em paralelo com a carreira de artista, dada a dificuldade em conciliar agenda de produções, aprimoramento de técnica e práticas constantes.

Ainda durante o período de docência no SENAC foi realizada uma exposição “Personagens de um mundo imaginário”¹⁰⁵ em conjunto com os meus alunos, com obras de acervo próprio e o que eles produziram durante as aulas, interligado com uma palestra em que os convidei ao palco para construção de um personagem em frente ao público. Foi interessante perceber o estilo de cada um e as variações.

Ao longo das produções e pesquisas que realizei, surgiram alguns questionamentos que alteraram o meu percurso gradativamente. Dentre os principais foi que, ao analisar meu processo criativo e formação de artista, surgiu um forte questionamento referente a técnica que utilizo, no caso, a maquiagem. Seria eu, um maquiador, um artista ou maquiartista? Ao se limitar apenas o uso do termo maquiagem como dado no senso comum, estaria eliminando outras vertentes da maquiagem, como pintura facial, corporal, maquiagem cênica, cinematográfica e de efeitos especiais?

Na própria área da maquiagem existe a ideia de que o maquiador que faz trabalho artístico, como por exemplo, pintura corporal, caracterização, e próteses não seria um bom maquiador de beleza, ou seja, maquiagem para noivas, editoriais etc. Isso também vale para o sentido contrário. O maquiador, ao trabalhar com acoplamentos, próteses, esculturas e efeitos especiais (ferimentos, sangue artificial, texturas), não se desenvolveria com maquiagem que se baseia em desenhos, traços e esfumados. Aí podemos compreender a amplitude dessa área, na qual o maquiador pode escolher qual segmento quer especializar, ou desenvolver todas essas aptidões e, assim, também esclarecer essas limitações do senso comum.

¹⁰⁵ DESIDIERI, Marcio. “Personagens de um mundo imaginário”. Exposição realizada no Senac Lapa Faustolo. São Paulo: SENAC. Julho, 2018.

Em suma, na publicação de um dos maquiadores mais famosos de Hollywood, Michael Westmore acentua a importância do desenvolvimento de todas essas aptidões do maquiartista, para que tenha maior capacidade de superar desafios futuros nessa área.

Escultura, moldes e aplicação eram especialidades e continuam sendo considerada na programação de um curso de graduação. Atualmente todo maquiador artista de cinema e televisão deveria ser capacitado para aplicar hematomas, olhos pretos, cicatrizes, uma maquiagem de beleza natural, um efeito pontilhado de barba, um rosto branco, careca de plástico, envelhecimento, e aparar uma barba, uma barba rala, e limpar. colocando um bigode, etc. Como um maquiador artista você deve ter conhecimento o suficiente para realizar todos os desafios apresentados. (WESTMORE, 1999, p.49, tradução nossa).¹⁰⁶

Com uso de novas tecnologias possibilita-se a edição do corpo em processos de pós-produção, incluindo modificações digitais, ou seja, além das alterações feitas sobre o corpo manualmente, elas ainda podem ser alteradas novamente, criando sentidos, sejam nas cores, montagem, duplicações, espelhamento e fragmentações. Na Figura 130, por exemplo, além da maquiagem e acoplamentos de papel, foi realizado uma pós-produção digital através do espelhamento de imagens e escurecimento do fundo.

¹⁰⁶ [...]Sculpting, molding, and appliance application were a specialty and it still is consider in this field a graduate course. Every motion picture and television make-up artist today should be able to apply bruises, black eyes, scars, a clean beauty makeup, a grease stipple beard, a white face, bald caps, age accenting, and lay a beard, a chopped hair beard, and clean and dress a moustache, etc...As a make-up artist you must have enough knowledge to execute every challenge that is presented. (WESTMORE,1999. p.49) ¹⁰⁶.



Figura 130: Crisálidas de Marcio Desideri 2017

Assim, podemos supor uma maquiagem digital sobre a artesanal e possivelmente que esses questionamentos a respeito do artista e das novas possibilidades possam direcionar para uma visão ampliada em busca de mais respostas do meu processo criativo.

Para compreender os processos utilizados por mim dentro da maquiagem nas artes visuais é importante, em primeiro lugar, considerar as redes de conexões. Como dito anteriormente, já que cada projeto de maquiagem sofre alterações, intervenções e influências na criação, existe uma série de conexões que revelam um caminho em que uso como base, conforme mapa da Figura 131.



Figura 132: “*Pan’s Labirinty*” Guillermo Del Toro (2006). Fonte: <http://jornalismojunior.com.br/abracando-a-escuridao-a-tristeza-e-a-brutalidade-em-o-labirinto-do-fauno/>



Figura 133: “*The Shape of Water*” Guillermo Del Toro (2017). Fonte: <https://www.wired.com/story/shape-of-water-fish-man-design/>



Figura 134: *Creasom Peak*, de Guillermo Del Toro (2017). Fonte: <https://www.pinterest.com/jimisixx58/special-effects/>



Figura 135: *Valerian*, de Luc Besson (2017). Fonte: <http://www.cineploc.com.br/2017/08/critica-valerian-e-cidade-dos-mil.html>

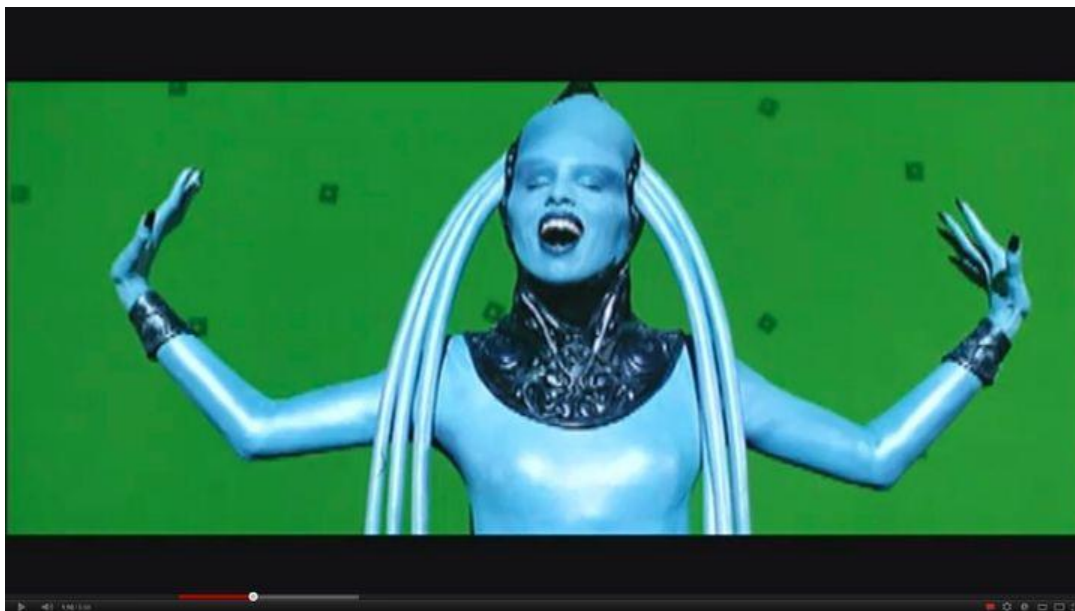


Figura 136: *Fifth Element*, de Luc Besson (1997). Fonte: https://www.huffpost.com/entry/sci-fi-movie-soundtrack-favorites_n_1416100

Para criação das obras, geralmente, faço uma organização dos temas que irei abordar e começo a criação de desenhos e croquis. Costumo ter uma pasta com muitas imagens, fotografias e ilustrações que uso como referências, além de anotações e ideias que surgem, muitas vezes em momentos inusitados. Dependendo do trabalho a ser desenvolvido, faço algumas experimentações no meu próprio corpo, para testar diferentes materiais e técnicas

Em suma, minha produção consiste numa diversidade de técnicas, influências e suportes, interligando design, desenho, pintura, fotografia, caracterização, vídeo, *stop-motion*, performance, ópera, musicais, teatro, cinema, escultura, estética, cenografia e moda. Já no campo conceitual, uso como referência o surrealismo, expressionismo alemão, ficção científica, ideologia de gênero, misticismo, segregação racial, sustentabilidade, homossexualidade e inclusão social. As bases da filosofia, psicanálise, biologia, astrologia e ufologia também estão interligadas e são importantes para o desenvolvimento da minha produção. Lembrando que, como sustenta Cecília Salles, “Ao adotarmos o paradigma da rede estamos pensando o ambiente das interações, dos laços da interconectividade, dos nexos e das relações que se opõem claramente aquele apoiado em segmentações e disjunções.” (SALLES, 2006, p.24).

Essas interações e interconectividades também podem se reconfigurar e multiplicar-se, gerando novos rumos e signos, o que transforma constantemente meu processo criativo.

Tornou-se interessante a observação de meu histórico profissional e pessoal durante as produções que realizei, já que nelas estão contidas, interações e trocas significativas com as circunstâncias na qual estava vivenciando. Ao representar minha rede conexões com o desenho, foi importante relembrar em 2008, o momento em que entrei no Instituto de Artes da Unesp e o quanto minha visão de arte mudou e redirecionou minha produção, já que na época não era maquiador e nem sonhava com isso. Portanto, com o tempo, o relacionamento com a maquiagem fez surgir um universo totalmente novo, mas que durante esse percurso, na graduação, o desenvolvimento das técnicas de pintura, desenho e escultura, que naquele momento não me faziam sentido, transformaram-se. Não me considerando um desenhista, a minha interação com esse meio, com os colegas de classe e o início das práticas foram fundamentais para que chegasse em pinturas complexas e detalhadas sobre o corpo. Os estudos sobre o corpo intensificaram-se a partir de um vídeo performance “Tempestade” (2010), na qual uma performer negra era pintada toda de branco interagindo com um cenário totalmente branco, que ao final, representei uma tempestade de cores, de vermelho e preto, na qual tintas caíam sobre ela. Esta performance realizada com os colegas de classe possibilitou novos caminhos.

Atualmente desenvolvi uma performance denominada “Mutações” (Figura 137) e (Figura 138) e que foi realizada durante a inauguração da exposição “Zonas De compensação 6.0”¹⁰⁷ do Instituto de Artes da Unesp, em Maio de 2019. Nessa performance com duração de 15 minutos, utilizei o espaço do teatro Reynúncio Lima do Instituto de Artes da Unesp, colocando ao centro do palco três módulos brancos em paralelo. Atrás do módulo central maquiei um ator, transfigurando seu rosto com algumas formas geométricas. Simultaneamente, a imagem era projetada na frente dos módulos. Depois, o ator Gibalín Gilberto, saía de trás e caminhava em direção ao público, guiado por uma luz de celular, que eu segurava. Nessa apresentação quis questionar a relação do corpo com a tecnologia, da virtualidade da imagem ao real e toda a produção que envolve na criação de uma ilusão de ótica. Ao final da apresentação, o ator retirava a maquiagem na frente da plateia.

¹⁰⁷ *Zonas de compensação 6.0*. Performance *Mutações*, realizada no Instituto de Artes Da Unesp no Teatro Reynúncio Lima com o Ator Gibalín Gilberto.



Figura 137: Mutações de Marcio Desideri (2019).



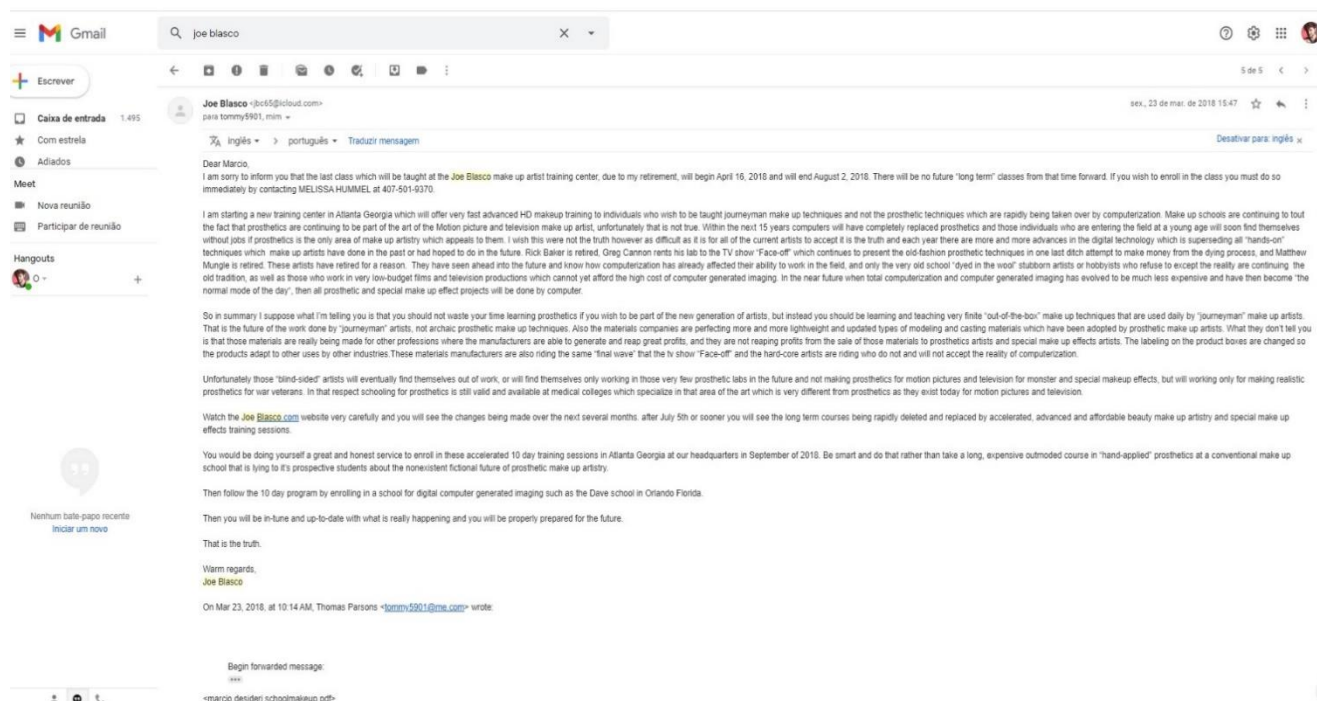
Figura 138: Mutações de Marcio Desideri (2019).

A maquiagem, portanto, é minha forma de produção artística, possibilitando expansão de campo, hibridizando outras técnicas e formatos, o que contribui na construção de novas imagens, através de fotografias, vídeos, performance e instalações.

A pesquisa de campo em Los Angeles contribuiu demasiado, ao expandir meu repertório, senso crítico, descoberta de novas nomenclaturas e aprimoramento de técnicas especializadas para produções hollywoodianas. A vivência em Hollywood foi fundamental para que houvesse assimilação da complexidade que envolve a maquiagem, favorecendo a absorção do nosso desenvolvimento no Brasil, revelando experiências, eventos importantes, processos criativos, experimentações e produções que foram realizadas.

ANEXO

Carta de Joe Blasco



Dear Marcio,

I am sorry to inform you that the last class which will be taught at the Joe Blasco make up artist training center, due to my retirement, will begin April 16, 2018 and will end August 2, 2018. There will be no future “long term” classes from that time forward. If you wish to enroll in the class, you must do so immediately by contacting MELISSA HUMMEL at 407-501-9370.

I am starting a new training center in Atlanta Georgia which will offer very fast advanced HD makeup training to individuals who wish to be taught journeyman make up techniques and not the prosthetic techniques which are rapidly being taken over by computerization. Make up schools are continuing to tout the fact that prosthetics are continuing to be part of the art of the Motion picture and television make up artist, unfortunately that is not true. Within the next 15 years computers will have completely

replaced prosthetics and those individuals who are entering the field at a young age will soon find themselves without jobs if prosthetics is the only area of make up artistry which appeals to them. I wish this were not the truth however as difficult as it is for all of the current artists to accept it is the truth and each year there are more and more advances in the digital technology which is superseding all “hands-on” techniques which make up artists have done in the past or had hoped to do in the future. Rick Baker is retired, Greg Cannon rents his lab to the TV show “Face-off” which continues to present the old-fashion prosthetic techniques in one last ditch attempt to make money from the dying process, and Matthew Mungle is retired. These artists have retired for a reason. They have seen ahead into the future and know how computerization has already affected their ability to work in the field, and only the very old school “dyed in the wool” stubborn artists or hobbyists who refuse to except the reality are continuing the old tradition, as well as those who work in very low-budget films and television productions which cannot yet afford the high cost of computer generated imaging. In the near future when total computerization and computer generated imaging has evolved to be much less expensive and have then become “the normal mode of the day“, then all prosthetic and special make up effect projects will be done by computer.

So in summary I suppose what I’m telling you is that you should not waste your time learning prosthetics if you wish to be part of the new generation of artists, but instead you should be learning and teaching very finite “out-of-the-box” make up techniques that are used daily by “journeyman” make up artists. That is the future of the work done by “journeyman” artists, not archaic prosthetic make up techniques. Also the materials companies are perfecting more and more lightweight and updated types of modeling and casting materials which have been adopted by prosthetic make up artists. What they don’t tell you is that those materials are really being made for other professions where the manufacturers are able to generate and reap great profits, and they are not reaping profits from the sale of those materials to prosthetics artists and special make up effects artists. The labeling on the product boxes are changed so the products adapt to other uses by other industries. These materials manufacturers are also riding the same “final wave” that the tv show “Face-off” and the hard-core artists are riding who do not and will not accept the reality of computerization.

Unfortunately those “blind-sided” artists will eventually find themselves out of work, or will find themselves only working in those very few prosthetic labs in the future

and not making prosthetics for motion pictures and television for monster and special makeup effects, but will working only for making realistic prosthetics for war veterans. In that respect schooling for prosthetics is still valid and available at medical colleges which specialize in that area of the art which is very different from prosthetics as they exist today for motion pictures and television.

Watch the Joe Blasco.com website very carefully and you will see the changes being made over the next several months. after July 5th or sooner you will see the long term courses being rapidly deleted and replaced by accelerated, advanced and affordable beauty make up artistry and special make up effects training sessions.

You would be doing yourself a great and honest service to enroll in these accelerated 10 day training sessions in Atlanta Georgia at our headquarters in September of 2018. Be smart and do that rather than take a long, expensive outmoded course in “hand-applied” prosthetics at a conventional make up school that is lying to it’s prospective students about the nonexistent fictional future of prosthetic make up artistry.

Then follow the 10-day program by enrolling in a school for digital computer-generated imaging such as the Dave school in Orlando Florida.

Then you will be in-tune and up to date with what is really happening and you will be properly prepared for the future.

That is the truth.

Warm regards,

Joe Blasco

Tradução da carta de Joe Blasco

Carta consultada em e-mail pessoal no dia 23 de março de 2018 às 10:14 da manhã: “Lamento informar que a última aula que será ministrada na Joe Blasco, centro de treinamento de artistas, devido minha aposentadoria, começará em 16 de abril de 2018

e terminará em 2 de agosto de 2018. Não haverá mais classes no futuro, durante um longo período a partir de então. Se você deseja se inscrever na turma, deve fazê-lo imediatamente entrando em contato com Melissa Hummel no número 407-501-9370. Estou iniciando um novo centro de treinamento em Atlanta, na Geórgia, que oferecerá treinamento rápido e avançado de maquiagem HD para indivíduos que desejam ser experientes em técnicas de maquiagem e não técnicas de maquiagem protética que estão sendo rapidamente dominadas pela computação gráfica. As escolas de maquiagem continuam divulgando o fato de que as próteses continuam a fazer parte da arte do maquiador artista para filmes e televisão, infelizmente isso não é verdade. Nos próximos 15 anos, os computadores substituirão completamente a maquiagem protética e os jovens profissionais que entrarem nesse campo, ficarão desempregados se essa for a única área da maquiagem artística que se enquadra a eles. Eu gostaria que essa não fosse a verdade, mas por mais difícil que seja para todos os artistas atuais aceitá-la, é a verdade, e a cada ano há mais e mais avanços na tecnologia digital que está substituindo todas as técnicas "práticas" que artistas já fizeram no passado ou esperavam fazer no futuro. Rick Baker se aposentou, Greg Cannon aluga seu laboratório para o programa de TV "Face-off", que continua apresentando as técnicas protéticas antiquadas em uma última tentativa de ganhar dinheiro com esse processo que está falindo, e Matthew Mungle se aposentou. Esses artistas se aposentaram por um motivo. Eles têm visto o futuro e sabem como a informatização já afetou sua capacidade de trabalhar no campo, e apenas a velha escola "conservadora" artistas obstinados ou entusiastas que se recusam a aceitar a realidade, continuam a antiga tradição, assim como aqueles que trabalham em filmes e produções de televisão de orçamento muito baixo, que ainda não podem arcar com os altos custos das imagens geradas por computador. Num futuro próximo, quando a total informatização e as imagens geradas por computador evoluírem para serem muito mais baratas e se tornarem "populares", todos os projetos de próteses e de maquiagem de efeitos especiais serão realizados por computador. Então, em resumo, suponho que o que estou dizendo é que você não deve perder seu tempo aprendendo próteses se desejar fazer parte da nova geração de artistas, mas, em vez disso, deve aprender e ensinar definitivamente "fora da caixa" técnicas de maquiagem que são usadas diariamente por "experientes" artistas de maquiagem. Esse é o futuro do trabalho realizado por artistas "experientes", não técnicas ultrapassadas de maquiagem protética. . Além disso, as empresas de materiais estão aperfeiçoando tipos cada vez mais leves e atualizados modelos de modelagem e processos de réplicas que foram adotados por maquiadores protéticos. O que eles não

dizem é que esses materiais estão realmente sendo feitos para outras profissões em que os fabricantes são capazes de gerar e obter grandes lucros, e não estão obtendo lucros com a venda desses materiais para artistas de próteses e efeitos especiais de maquiagem artistas. A rotulagem nas caixas dos produtos é alterada para que os produtos se adaptem a outros usos de outras indústrias. Esses fabricantes de materiais também estão adotando o mesmo “comportamento” que o programa de TV “Face-off” e os artistas mais exigentes estão fazendo, de não aceitar a realidade e o futuro da informatização. Infelizmente, esses artistas “cegos” acabarão por ficar sem trabalho ou apenas trabalharão nesses poucos laboratórios protéticos no futuro e não farão próteses para filmes e televisão para efeitos especiais de maquiagem e monstros, mas trabalharão apenas para fazer próteses realistas para ultrapassados. A esse respeito, a educação para próteses ainda é válida e está disponível em faculdades de medicina especializadas nessa área da arte, que é muito diferente das próteses, como existem hoje para filmes e televisão. Confira o site Joe Blasco.com cuidadosamente e você verá as alterações sendo feitas nos próximos meses, depois de 5 de julho ou antes, você verá os cursos de longo prazo serem rapidamente excluídos e substituídos por sessões de treinamento rápido, avançados e acessíveis sobre maquiagem artística e efeitos especiais de maquiagem. Você faria um serviço excelente e honesto para si mesmo ao se inscrever nessas sessões de treinamento rápido de 10 dias em Atlanta, Geórgia, em nossa sede, em setembro de 2018. Seja esperto e faça isso em vez de fazer um curso longo e caro, como "aplicando manualmente" próteses em uma escola de maquiagem convencional, que está mentindo para seus futuros alunos sobre o futuro fictício inexistente da arte de maquiagem protética. Em seguida, siga o programa de 10 dias se matriculando em uma escola para geração de imagens digitais geradas por computador, como a escola Dave, em Orlando, Flórida. Então você estará em sintonia e atualizado com o que realmente está acontecendo e estará preparado adequadamente para o futuro. Essa é a verdade. Atenciosamente, Joe Blasco.” (Arquivo pessoal, tradução nossa)