

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO



Eliane Carla da Silva Viana

**A modelagem de miniaturas de fantasias dos
Bate-Bolas do Rio de Janeiro sob a perspectiva da
sustentabilidade comunicacional**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

DEPARTAMENTO DE ARTES E DESIGN

Programa de Pós-Graduação em Design

Rio de Janeiro
Abril de 2021

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO



Eliane Carla da Silva Viana

**A modelagem de miniaturas de fantasias dos
Bate-Bolas do Rio de Janeiro sob a perspectiva da
sustentabilidade comunicacional**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Design.

Orientador: Prof. Nilton Gamba Junior

Rio de Janeiro
Abril de 2021



ELIANE CARLA DA SILVA VIANA

A modelagem de miniaturas de fantasias dos Bate-Bolas do Rio de Janeiro sob a perspectiva da sustentabilidade comunicacional

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo

Prof. Nilton Gamba Junior

Orientador

Departamento de Artes e Design - PUC-Rio

Prof. Rita Maria de Souza Couto

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Prof. Flávio Glória Caminada Sabrá

Departamento de Moda – IFRJ

Rio de Janeiro, 12 de abril de 2021

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

Eliane Carla da Silva Viana

Bacharel em Desenho Industrial pela PUC-Rio com habilitação em moda, experiência na área de educação com ênfase em método e técnicas de ensino, sócia de um Atelier de moda, desenvolve trabalhos autônomos como figurinista para manifestações artísticas no teatro e cinema.

Ficha Catalográfica

Viana, Eliane Carla da Silva

A modelagem de miniaturas de fantasias dos Bate-Bolas do Rio de Janeiro sob a perspectiva da sustentabilidade comunicacional / Eliane Carla da Silva Viana ; orientador: Nilton Gamba Junior. – 2021.

183 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2021.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Cultura. 3. Bate-Bolas. 4. Modelagem. 5. Carnaval. 6. Covid-19. I. Gamba Junior, Nilton. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

Dedico às minhas maiores inspirações:
Minha mãe Severina da Silva Viana
Meu pai Pelopidas Nunes Viana
Meus filhos: Lucas Viana Jasbinschek
Larissa Viana Jasbinschek
Lara Viana Jasbinschek.

Agradecimentos

Agradeço a Deus, por ter colocado à minha frente pessoas abençoadas.

Ao meu orientador, professor Nilton Gonçalves Gamba Júnior, por estar sempre de braços abertos me apoiando nessa caminhada e me incentivando a seguir em frente e a sempre olhar para o outro.

Aos meus pais, Mainha Viana e Pelopidas Viana, pelo amor incondicional que me oferecem e pelo apoio em minhas decisões de vida. São meus exemplos.

Aos meus filhos, Lucas, Larissa e Lara, por estarem sempre ao meu lado me dando forças para prosseguir, mesmo quando tudo parecia impossível. Meus amores.

Às minhas irmãs, Erica e Elaine, por me incentivarem, e ao José e o Roberto pela parceria, e a Emelly minha afilhada por me dar força sempre.

Ao CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico), pela concessão de bolsa de mestrado que foi fundamental para a minha dedicação ao programa de pós-graduação e à pesquisa.

À PUC-Rio, por ter me acolhido, e ao quadro de funcionários e amigos, que sempre estão solícitos à nos ajudar, Wagner, Rodrigo, Jullyane, Roberto, Chrystiane, Diego, Mônica, Romário, Verônica, Shirley, Cristiane, Rogério, Hana, Paulão, Cid, Diogo, Felipe, Léo e Andrew.

Aos meus colegas do DHIS que tornaram essa jornada bem mais leve, Camilla, Paula, Nath, Ricke, Humberto, Davison, Desirée, Marcelly, Jô, Miguel, Aline, Mayara, Priscila, Fernanda, Igor, André, Kleber, Diogo, Andrea, Dudu, Mariana.

A Luciano Oliveira, Renato-Tona, Anderson Buda, Marcelo Índio, Neide da Silva, Ednaldo Silva, Equipe Bruno Magia, Marcio Gonçalves, pela participação na pesquisa e apoio, pois estavam sempre solícitos a nos atender.

À Camilla e Paula por serem estas pessoas tão especiais, que me incentivaram em momentos tão precisos, também a Nat, Rick e Vinícius pelo apoio e paciência.

A Hana, Anelise e Leonardo que sempre me apoiaram e me encheram de palavras de encorajamento que me fizeram seguir em frente, e a tia Lu, Noemi e Janeth, amigas que sempre me escutam.

Aos professores do Departamento de Artes e Design que quando souberam da minha decisão de ingressar no mestrado me apoiaram e incentivaram, principalmente, Gamba Junior, Jackeline Farbiarz, Nathalia Cavalvante, Claudia Montalvão, Eliane Garcia, Simone Formiga, Rita Couto, Luiza Novaes, Claudia Bolshaw, Jorge Langone Vera Bernardes, Walvyker Souza, Luiza Marcier, Vera Nojima, Aline Monçores, Augusto Seibel, Carlos Eduardo, Claudia Vianna, Cristine Nunes, Deborah Christo, Elaine Radicet, Felipe Rangel, Irina Aragão, Izabel Oliveira, João Bonelli, Silvia Helena, e a todos aqueles que sempre acreditaram e torceram por mim, em especial a Ana Branco por ensinar a ser grata sempre.

Aos membros da banca examinadora pela disponibilidade de ler o trabalho e avaliar.

Enfim, por todos aqueles que passaram por minha vida e me incentivaram a seguir meus sonhos e ideais, deixando um pouquinho de si e levando um pouquinho de mim. Porque nesta vida estamos sempre aprendendo e ensinando.

Resumo

Viana, Eliane Carla da Silva; Gamba Junior, Nilton. **As modelagens de miniaturas de fantasias dos Bate-Bolas do Rio de Janeiro e a sustentabilidade comunicacional**. Rio de Janeiro, 2021. 183p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

A pesquisa documentada nesta dissertação apresenta o mapeamento de algumas das modelagens das fantasias de Bate-Bolas do Rio de Janeiro, estabelecendo uma relação entre o design e a manifestação cultural para realizar uma análise das possibilidades de representação da fantasia em diferentes escalas. A pesquisa se baseia na noção de sustentabilidade comunicacional que visa a recortar no estudo de um festejo a sua dimensão sustentável quanto a aspectos simbólicos e a produção de sentidos no entorno de sua difusão. O problema da escala aparece na pesquisa ao ser proposto souvenirs que possam disseminar a cultura dos Bate-Bolas de forma positiva e lúdica. Utilizando o design participativo, realizamos uma pesquisa intervenção que inclui líderes de turmas e brincantes que fazem parte do setor produtivo bate-boleiro. Como metodologia, realizamos entrevistas com pessoas envolvidas na produção das fantasias, registros de processos em visita a barracões, observação participante em saídas das turmas, projetos online e dinâmicas de produção colaborativas. A presente pesquisa integra o projeto Motirô, uma parceria com o Museu da Pessoa, que registra festejos representantes da cultura popular e relata o impacto que sofreram com o distanciamento social provocado pela pandemia da COVID-19 – dentre deles, os Bate-Bolas. O estudo propicia um diálogo entre o design participativo e o conceito de linguagem pedagógica das coisas, do autor Pier Paolo Pasolini (1990) que descreve a importância da materialidade na memória individual e coletiva. O resultado final foi a participação dos brincantes na construção dos souvenirs com o foco na representação simbólica do festejo e que utilizam materiais utilizadas nas fantasias, reciclando sobras desses recursos da produção.

Palavras chave

Cultura, Bate-Bolas, Modelagem, Carnaval, Covid-19.

Abstract

Viana, Eliane Carla da Silva; Gamba Junior, Nilton. **Modeling miniatures of Rio de Janeiro's Bate-Bolas costumes from the perspective of communicational sustainability.** Rio de Janeiro, 2021. 183p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

The dissertation presents the mapping of some of the modeling of Rio de Janeiro's Bate-Bolas fantasies, establishing a relationship between design and cultural manifestation to carry out an analysis of the possibilities of representing fantasy at different scales. The research is based on the notion of communicational sustainability, which aims to focus on the study of a celebration its sustainable dimension in terms of symbolic aspects and the production of meanings around its diffusion. The scale problem appears in the research when souvenirs are proposed that can disseminate the culture of Bate-Bolas in a positive and playful way. Using participatory design, we conducted an intervention research that includes class and play leaders who are part of the productive sector. As a methodology, we conducted interviews with people involved in the production of costumes, records of processes visiting sheds, participant observation in class exits, online projects and collaborative production dynamics. This dissertation is part of the Motirô project, a partnership with the Museu da Pessoa, which records celebrations representing popular culture and reports the impact they suffered from the social distance caused by the epidemic of COVID-19 among them, Bate-Bolas. The study provides a dialogue between participatory design and the concept of pedagogical language of things by the author Pier Paolo Pasolini, which describes the importance of materiality in individual and collective memory. The end result was the participation of those who played in the construction of the souvenirs, with a focus on the symbolic representation of the celebration and using materials used in costumes, recycling leftovers from these production resources.

Keywords

Culture, Bate-Bolas, Modeling, Carnival, Covid-19

Sumário

1 Introdução	16
1.1 Estrutura da dissertação	20
2 A modelagem da fantasia dos Bate-Bolas	22
2.1 Uma manifestação popular	22
2.2 Os tipos e a modelagem	27
2.3 Processo produtivo	33
2.4 Modelagem e planificação em projeto	42
3 Sustentabilidade comunicacional	51
3.1 Demandas da manifestação	51
3.2 O design e estratégias de visibilidade social	56
4 Motirô: Campo no contexto da pandemia	60
4.1 Campo e covid-19	60
4.1.1 O campo antes da covid-19	61
4.2 Motirô – entrevistas	66
5 O souvenir e modelos finais	78
5.1 O pequeno e o souvenir	78
5.2 Modelos finais e modificações	85
5.3 Conclusões preliminares	142
6 Considerações finais	146
7 Referências bibliográficas	152
8 Anexos	154
8.1 Entrevista com Luciano Oliveira – Turma Fascinação	154
8.2 Planilhas distribuídas pela Nathalia Valente para os Bate-Bolas Anderson Buda e Marcelo Índio	163

8.3 Sequências operacionais	165
8.4 Autorizações	175
8.5 Perguntas e respostas ao questionário sobre materiais	178

Lista de figuras

Figura 1: Crianças brincam de Clóvis em ruas de Madureira- 1986.	24
Figura 2: Crianças da turma Animação de Curicica-2018.	25
Figuras 3 e 4: Criança (menina) - Império Serrano e Estúdio montado.	27
Figura 5: Bate-Bolas Pirulito.	30
Figura 6: Bate-Bolas Saia-rodado - Sombrinha.	31
Figura 7: Bate-Bolas Bujão.	32
Figura 8: Bate-Bolas Capa.	33
Figura 9: Infográfico Anderson-Buda.	35
Figura 10: Infográfico Marcelo-índio.	35
Figura 11: Imagem impressa em papel.	36
Figura 12: Desenho em preto e branco para entender onde entra cada cor de glitter.	37
Figura 13: Placa para colar tecido.	37
Figura 14: Impressão com tinta laranja.	38
Figura 15: Placa glitterada para fantasia.	38
Figura 16: Luciano na glitteragem manual.	39
Figura 17: Sapato encomendado pela turma Animação.	39
Figura 18: Fluxograma processo produtivo turma Animação.	42
Figura 19: Modelagem planejada tipo Bate-Bolas Saia rodado tipo Sombrinha- adereço da Turma Animação 2019.	43
Figura 20: Modelagem planejada do Bate-Bolas Saia Rodado tipo bola-bandeira da turma Fascinação 2018.	45
Figura 21: Modelagem planejada do Bate-Bolas Pirulito.	45
Figura 22: Saia rodado quanto aos acessórios (bola e bandeira) Turma Fascinação 2020 / (Sombrinha e adereço), Turma Animação 2020.	46
Figura 23: Patchwork lycra- Turma Fascinação 2020 / Pintura à mão- Turma Animação2020 / Sublimação- Turma do Hospício Lotado2020.	47
Figura 24: Materiais que mais se repetem.	49
Figura 25: Aviamentos mais recorrentes.	50
Figura 26: Tênis de marca fazem parte do conjunto da fantasia.	55

Figura 27: Reunião de final de semestre do DHIS, para apresentação do andamento dos trabalhos realizados com os Bate-Bolas.	58
Figura 28: Fotos do Congresso <i>MXDesign</i> - Palestra e exposição.	59
Figura 29: Visita a Campo Pré Covid em 2019.	62
Figura 30: Visita a Campo Pré Covid em 2020.	62
Figura 31: As ciências humanas no combate às pandemias.	65
Figura 32: Flyer do projeto Motirô.	68
Figura 33: Renato-Tona em entrevista.	69
Figura 34: Modelo das Claquetes dos entrevistados desenvolvido pelo DHIS.	74
Figura 35: Anderson- Buda na entrevista.	74
Figura 36: Luciano Guimarães na entrevista.	75
Figura 37: Doraneide da Silva na entrevista.	76
Figura 38: Marcio Gonçalves na entrevista.	76
Figura 39: Ilustração de Renato Tona feito por Eliane Viana e ilustração de Marcelo Índio feito por Camilla Serrão, ambos para divulgação do projeto Motirô no Instagram.	77
Figura 40: Dados coletados da tabela apresentada no artigo “O souvenir como objeto de estudo nos periódicos científicos de turismo e nos programas de turismo stricto sensu no Brasil”	80
Figura 41: Relação dos souvenirs com a tabela - Dados coletados da tabela apresentada no artigo “O souvenir como objeto de estudo nos periódicos científicos de turismo e nos programas de turismo stricto sensu no Brasil	81
Figura 42: - Mosaico de imagens de souvenirs de vários países.	82
Figura 43: - Souvenirs de alguns locais do Brasil.	84
Figura 44: Primeiros desenhos pensando em bases.	86
Figura 45: Base e estudo em papel seda.	87
Figura 46: Imagens dos tecidos, modelagem e material cortado do tipo Pirulito.	88
Figura 47: Imagens dos tecidos, modelagem e material cortado do tipo Bujão.	89
Figura 48: Imagens dos tecidos, modelagem e material cortado do tipo Saia Rodado.	89

Figura 49: Luvas e sapatos, possuem altura de 2 cm.	90
Figura 50: Vista de cima e de baixo do tipo Bujão, com franzidos.	90
Figura 51: Desenhos com altura de 10 cm, e pensando como poderia ficar o final.	91
Figura 52: Costura, e enchimento de luvas e sapatos.	92
Figura 53: Modelagem modificada: círculo com raio de 10cm.	92
Figura 54: Mangas bufantes e luvas do tipo bujão.	93
Figura 55: Parte superior do Pirulito, material desfia muito.	93
Figura 56: Partes costuradas e peça do tronco central para costurar a cabeça.	94
Figura 57: Tipo Pirulito.	95
Figura 58: Tipo Saia-Rodado.	95
Figura 59: Tipo Bujão.	96
Figura 60: Desenho da forma a partir das imagens das fantasias, pelo celular.	97
Figura 61: vestido e mangas do Bujão, com estudo de curvas e retas	98
Figura 62: Teste do tipo Saia Rodado, composição com as partes e as linhas do desenho.	99
Figura 63: Pernas e corpo do pirulito com a representação da fantasia ao lado.	100
Figura 64: molde do colete desenhado na fita utilizando as bordas da mesma.	101
Figura 65: Mosaico com peças que poderiam ser usadas como detalhes que estavam faltando	102
Figura 66: Tipo Saia-Rodado com os respectivos materiais utilizados.	103
Figura 67: Tipo Bujão com os respectivos materiais utilizados.	104
Figura 68: Tipo Pirulito com os respectivos materiais utilizados.	104
Figura 69: Os tipos Saia-Rodado, Bujão e Pirulito juntos, para análise do conjunto.	105
Figura 70: Imagens representando o cheio e o vazio, o negativo e o positivo.	107
Figura 71: Modelagem do souvenir tipo Pirulito.	109
Figura 72: Imagens de testes com o tipo Pirulito com materiais coloridos.	110

Figura 73: Modelagem do souvenir tipo Saia Rodado colorido.	111
Figura 74: Imagens de alguns testes do tipo Saia Rodado.	112
Figura 75: Imagens de testes com o tipo Bujão colorido.	112
Figura 76: Modelagem do souvenir tipo Bujão colorido.	113
Figura 77: Materiais cedidos que foram utilizados nas fantasias.	114
Figura 78: testes para entender como simular a tela das máscaras.	116
Figura 79: Forma como foi coberta a máscara.	117
Figura 80: Máscaras que foram para impressão no voil.	118
Figura 81: Modelagem final do tipo Pirulito já com alterações.	119
Figura 82: Modelagem final do tipo Saia Rodado já com as alterações.	120
Figura 83: Modelagem final do tipo Bujão já com alterações.	121
Figura 84: Souvenir Pirulito.	123
Figura 85: Souvenir Bujão.	124
Figura 86: Souvenir Saia-Rodado.	125
Figura 87: Uso como ímã de geladeira.	126
Figura 88: Uso como chaveiro.	126
Figura 89: Uso como enfeite para casa/lembrança de viagem.	127
Figura 90: Todos os materiais que iriam para os kits.	129
Figura 91: Materiais do kit individual.	130
Figura 92: Kit do material para entrega individual.	131
Figura 93: Entrega dos kits no Madureira Shopping. Na foto estão presentes a Neide da Silva, o Ednaldo Silva, o Bruno Silva e o Marcelo índio.	132
Figura 94: Souvenires levados para apresentar e tirar dúvidas.	132
Figura 95: Evento com o prefeito Eduardo Paes e os Bate-Bolas no Palácio Rio 450. Na foto: Eliane, Ednaldo Silva e Gamba Junior e os souvenires.	133
Figura 96: Souvenir Saia Rodado feito por Ednaldo Silva.	134
Figura 97: Souvenires tipo Pirulito, Bujão e Saia-Rodado feito por Neide da Silva.	135
Figura 98: Informações sobre os tags e o provável texto do verso.	137
Figura 99: Modelos dos tags, com frente e verso.	137
Figura 100: Explicação dos materiais que podem ser utilizados em cada <i>tage</i> características.	138
Figura 101: Informações das tags com a forma das fantasias.	139

Figura 102: <i>Tags</i> mais votados.	139
Figura 103: Imagem sobre os souvenirs no site.	141

1 Introdução

A cultura é composta por um conjunto de costumes, crenças e valores de um grupo social, sendo essencial para a formação e manutenção de sua história. Dessa forma, não se restringe a um modelo predeterminado, mas sim ao conteúdo e à mensagem que se quer reproduzir. Com base nesse pensamento, a proposta apresentada aqui se ancora na linha de pesquisa *Design: Comunicação, cultura e artes*, e diz respeito a um projeto de pesquisa já iniciado na graduação, envolvendo os brincantes do carnaval do Rio de Janeiro: os Bate-Bolas. A pesquisa realizou um estudo das modelagens desses brincantes para estabelecer a relação entre o design e a manifestação cultural.

Outrossim, vale ressaltar que o estudo começou a partir do grupo de pesquisa GANDHIS¹ que tem como coordenador o doutor Nilton Gamba Junior em um projeto de pesquisa sobre os Mascarados Afroiberoamericanos², que culminou no projeto final de graduação da pesquisadora, intitulado “Formas, rumos e movimentos”, sobre o estudo das fantasias dos Bate-Bolas. O projeto resultou em uma coleção de peças estilo alta costura, baseado nos mesmos, e foi apresentado no II Seminário Carnaval em Andamento da UERJ em 2018, e também no SID 10- *Seminário Internacional de Investigación em Diseño – Diseño para la diversidad*, na Colômbia em 2018.

Em 2019, apresentamos os primeiros estudos de formas no *MX Design – Identidades em Transición*, no México, atendendo assim a um de seus objetivos que é a visibilidade dessa manifestação cultural e patrimônio cultural do Rio de Janeiro. Esta pesquisa visa a dar continuidade ao estudo sobre os Bate-Bolas, investigando sobre a modelagem de miniaturas de fantasias dos brincantes,

¹ Grupo de estudos de Arte Narrativa do DHIS- Laboratório de Design de Histórias do Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio.

² Projeto de pesquisa do laboratório DHIS, em parceria com: Faculdade de Belas Artes U.Porto, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Instituto Politécnico de Leiria, Universidade Iberoamericana

levando em consideração a experiência adquirida por mim na área de modelagem, a fim de transformar os resultados obtidos em soluções que possam favorecer a manifestação cultural e acrescentar dados e alternativas ao estudo da modelagem nesse contexto.

Entretanto, a cultura está associada a ideia daquilo que é belo ou culto. Porém, esse conceito deve ser discutido, visto que o belo e o culto são perspectivas sócio-históricas localizadas. Portanto, por meio da história e das artes, a cultura transmite e valoriza as diversas visões que, juntas, formam um percurso singular de cada região – a cultura local. Alguns aspectos contextualizaram a pesquisa, como a sustentabilidade, conceito desenvolvido mais à frente, que fez parte da trama que começamos a tecer.

Como mencionado nos títulos dos artigos, essa pesquisa envolve o estudo da cultura por meio de uma manifestação em particular: Os Bate-Bolas das regiões periféricas do Estado do Rio de Janeiro. Esta manifestação cultural que existe a vários anos é patrimônio cultural do Rio de Janeiro e precisa ser valorizada e preservada. Várias são as técnicas utilizadas para que tal evento aconteça, e através de pesquisa bibliográfica, pesquisa documental, de campo, de questionários e entrevistas, bem como por dinâmicas e oficinas, foi possível observar vários processos, em especial as intervenções que podem acontecer através do estudo das modelagens dos Bate-Bolas e sua relação com o design. O tema abordado será *a modelagem de miniaturas de fantasias dos Bate-Bolas do Rio de Janeiro sob a perspectiva da sustentabilidade comunicacional*

, sendo de extrema importância que essa manifestação continue existindo. A relevância da temática se justifica diante da necessidade de preservação da nossa memória cultural, e ainda, para que possamos, através de diretrizes que surgiram através da pesquisa, encontrar meios para fortalecer a difusão da manifestação. As modelagens, os Bate-Bolas e a sustentabilidade social, são entrelaçados nessa trama que foi tecida. E assim como descrito por Gamba Junior (2013):

Pasolini afirma que seu trânsito da teoria para a ficção ou para a poética, e vice-versa, vem justamente da percepção da matéria-prima comum, a linguagem, e de suas dimensões enunciativas distintas, com potencialidades diferentes, expondo novos com os que reapresentam questões da linguagem de uma área para outra. (p. 48).

Dessa forma, a linguagem através das narrativas criadas pelos brincantes é apresentada em forma de história contada através de suas fantasias, seus enredos e seus contextos. Esse pensamento se relaciona a fala de Bakhtin (1993) quando afirma que “nem mesmo posteriormente os especialistas do folclore e da história literária consideram o humor do povo na praça pública como um objeto digno de estudo do ponto de vista cultural, histórico, folclórico ou literário” (p. 3). E ainda afirma o autor que “entende-se facilmente que, dessa maneira, a poderosa influência exercida pela cultura cômica popular sobre a literatura, sobre o “pensamento em imagens” da humanidade, permaneça quase completamente inestudado” (*Op. Cit.*, p. 47).

Contudo, baseado no exposto acima, em que a palavra *imagem* aqui é representada pelas formas encontradas nos brincantes, esta pode ser analisada como parte importante na construção da cultura dos povos. Entretanto, o problema encontrado é que muito dessa cultura popular na qual estão inseridos os Bate-Bolas, ainda precisa ser estudada, e como na cultura material as formas, cores, materiais e processos são um acervo vivo desta manifestação, cada estudo que se debruça sobre a materialidade dos Bate-Bolas contribui também para sua memória. Existem questões que são de relevância para o estudo do Design e sua interação com a Cultura a Comunicação e as Artes, as quais a pesquisa pretende através do Design viabilizar a sustentabilidade comunicacional do evento.

Assim, é formulada a hipótese de que a adaptação da escala das formas das fantasias pode criar oportunidades de produtos como souvenirs (redução de escala), que podem ser utilizados para a sustentabilidade comunicacional da manifestação cultural, fortalecendo a memória do evento. A pesquisa sobre o estudo da modelagem de miniaturas de fantasias dos brincantes com rituais de máscaras em suas performances, particularmente os Bate-Bolas do Rio de Janeiro, visa a contribuir para o enriquecimento do estudo dessa manifestação cultural.

O presente trabalho pode contribuir na pesquisa em design para um entendimento melhor da questão da modelagem e sua possível relação com as demais áreas do conhecimento e aonde podemos reunir aspectos culturais, artísticos e comunicacionais para serem representados nesse contexto, ampliando os usos da modelagem para além do vestuário. Dessa forma, com esse espectro ampliado de aplicações, pode se tornar uma ferramenta mais potente do raciocínio projetual, contribuindo para o ensino, pesquisa e extensão. Quanto aos sujeitos da pesquisa,

as contribuições são muitas e estiveram sob o guarda-chuva da terminologia sustentabilidade comunicacional.

Acreditamos que com o mapeamento sobre as diversas modelagens existentes nos grupos pesquisados e sua categorização, conseqüentemente, também na busca da inter-relação existente entre o design e a modelagem, podemos ampliar o estudo na área da cultura popular.

Como objetivo geral, buscamos uma reflexão sobre o impacto na sustentabilidade comunicacional da manifestação cultural dos Bate-Bolas do Rio de Janeiro pela introdução de um novo artefato (souvenir) e todo o seu processo fabril. Paralelamente, a dissertação também objetivamos levantar as relações que existiram entre as modelagens das fantasias e o design de objetos em diferentes escalas.

Nos objetivos específicos pretendemos: (1) descrever as manifestações de Bate-Bolas; (2) investigar as modelagens de fantasias mais utilizadas pelas turmas de Bate-Bolas; (3) identificar a confecção e situação atual dos sistemas de produção das fantasias; (4) conceituar sustentabilidade comunicacional e diagnosticar demandas de visibilidade, memória e difusão da manifestação, e; (5) levantar exemplos de contribuições do design para a sustentabilidade comunicacional.

Esses objetivos específicos visaram a contribuir com a sustentabilidade comunicacional dos Bate-Bolas, trabalhando o design em escala diferenciada e desenvolvendo representações dos Bate-Bolas em escala reduzida, para que assim pudéssemos contribuir para a sustentabilidade social da manifestação, permitindo a experimentação sobre a descrição formal e simbólica das fantasias para outros meios de divulgação.

Foram realizados encontros para compartilhar e discutir as ideias desenvolvidas com a parceria dos responsáveis pelas turmas, sempre buscando a participação deles na pesquisa, com a finalidade de que a cooperação fosse mútua e representativa para os envolvidos no processo e para a cultura Bate-boleira e a comunidade acadêmica.

A pesquisa definiu o trabalho de campo com os Bate-Bolas e pessoas envolvidas no processo, a fim de obter dados sobre como é a forma de trabalho e criação das peças e algum item que pôde ser observado a partir deles, propondo uma dinâmica que possibilitou verificar a maneira como acontecia o processo, para então podermos através de uma sequência operacional que permitiu validar os dados pesquisados, apoiar no desenvolvimento das peças realizadas com os

“cabeças de turmas³”, como são chamados os responsáveis por cada turma, ou pessoas envolvidas na produção, já que as oficinas precisaram ser suspensas no momento, estas considerações puderam ser realizadas com eles virtualmente.

As entrevistas realizadas serviram tanto para organizar uma “sequência operacional” quanto para estudar a forma como foram adaptadas para a escala reduzida, como também serviram para entender as relações sociais envolvidas, a potencialidade que o evento tem e qual a melhor maneira para impactar socialmente no evento, tendo então que entender esse contexto, e analisar também projetos culturais similares, e tratando como dados para poder desenvolver melhor a sustentabilidade comunicacional.

1.1 Estrutura da dissertação

A pesquisa está dividida em seis capítulos, sendo a Introdução o primeiro deles.

No capítulo dois *A modelagem dos Bate-Bolas*, é descrita a importância da modelagem na fantasia dos Bate-Bolas e o percurso histórico do festejo. Se identificou a estética, funções e performatividade das manifestações atuais, onde são mapeados os estilos de modelagens mais adotados na maioria das turmas de Bate-Bolas, além da documentação e as planificações dessas modelagens, nos quais ocorreram o exame e registro do sistema de produção das fantasias. As técnicas abordadas neste capítulo serão: pesquisa bibliográfica e documental, análise formal das fantasias, registro das modelagens em desenho técnico, entrevistas semiestruturadas.

No capítulo três *Sustentabilidade comunicacional*, se introduziu o conceito de Sustentabilidade comunicacional, e se descreve a relevância e potencialidades do festejo. Neste capítulo se identifica os obstáculos encontrados pelos brincantes e pelo entorno social da manifestação. Também se apresenta a descrição de metodologias de projeto voltados para a comunicação multissensorial, além da identificação e análise de exemplos de projetos culturais nesta área. Isso se deu através de pesquisa bibliográfica, pesquisa documental, entrevista semiestruturada.

³ Termo usado pelos Bate-Bolas, que representa o líder da turma.

Este capítulo tende a delimitar melhor os objetivos da pesquisa a partir do aprofundamento conceitual de seu objetivo.

O capítulo quatro *Motirô: campo no contexto da pandemia*, apresentou quais as soluções encontradas neste novo contexto de isolamento social vivido no segundo ano de pesquisa (2020). Aponta como estava sendo realizado o campo até o momento de mudança de modos de viver e de se conectar com o outro, e as mudanças e adaptações necessárias, com o uso de ferramentas, até então, não pensadas por muitos para uma nova realidade – agora virtual – de troca de informações e experiências que poderão fortalecer a prática de campo e da pesquisa acadêmica. Também se insere novas práticas a serem vividas e, com a adoção do projeto Motirô, novas formas de trazer informações dos parceiros e colaboradores da pesquisa.

No capítulo cinco *Os souvenirs e modelos finais*, foram propostos modelos de protótipos em escalas reduzidas para análise dos profissionais responsáveis pelo desenvolvimento das fantasias dos Bate-Bolas, momento em que foram testados materiais que puderam ser utilizados no desenvolvimento dos processos, em escala reduzida, apontando contribuições possíveis para a apresentação e/ou veiculação e divulgação dos mesmos, através de técnicas como pesquisa documental, dinâmicas de validação dos protótipos – virtuais e presenciais, entrevistas semiestruturadas, criação de diretrizes de ordens de produção, utilizando como base o design colaborativo com os responsáveis pelo desenvolvimento das fantasias dos Bate-Bolas

O último capítulo *Considerações finais*, encerra esta dissertação, com apresentação das considerações finais sobre a pesquisa.

2

A modelagem da fantasia dos Bate-Bolas

Neste capítulo se aborda sobre a relevância e impacto da modelagem na forma final, e possibilidade de estilização da forma pela modelagem em um âmbito mais amplo. Traz um estudo específico dessas relações nas fantasias de Bate-Bolas, e de como a relação entre design e modelagem contribui na imagem representativa dos brincantes e sua contextualização histórica dentro do festejo. Se descreve também o percurso histórico do festejo, identificando a estética, funções e performatividade das manifestações atuais.

Oportuno mencionar que foi realizada uma investigação sobre as fantasias mais utilizadas pelas turmas, com o intuito de identificar o atual sistema de produção das fantasias para mapear estes estilos e planificar para documentá-los, examinando e registrando também o sistema de produção das mesmas.

Estas ações se deram através de pesquisas bibliográficas e documentais, análises formais, registros com desenho técnico e entrevistas semiestruturadas.

2.1 Uma manifestação popular

Quando se pensa em carnaval no Rio de Janeiro logo vem à cabeça os desfiles das escolas de samba, os blocos de rua, as marchinhas de carnaval, o samba. Porém, existe uma parcela considerável de pessoas que se mobilizam o ano inteiro para a confecção de suas fantasias e que saem no carnaval vestidos de “Clóvis”⁴ ou Bate-Bolas, como são mais conhecidos, por saírem vestidos com suas fantasias e máscaras acompanhados de uma bexiga de plástico que batem no chão e assustam as pessoas. Entretanto, poucas pessoas sabem que os Bate-Bolas movimentam uma grande economia local na periferia carioca, com atualmente mais de mil turmas estimadas só na cidade do Rio de Janeiro, mas também em outros municípios do

⁴ Clóvis: nome dado aos primeiros Bate-Bolas, que surgiu da palavra alemã “Clowns” que significa palhaço. PEREIRA, Aline Valadão Vieira Gualda. Tramas simbólicas: a dinâmica das turmas dos bate--bolas do Rio de Janeiro. Dissertação (mestrado em Artes) Instituto de Artes UERJ. Rio de Janeiro, 2008. p. 24.

estado. As turmas podem ter entre cinco, dez integrantes a centenas deles, mostrando o tamanho da cadeia produtiva envolvida neste festejo. Ainda assim, muitas pessoas, inclusive os próprios cariocas desconhecem, e até mesmo tem uma visão muitas vezes distorcida por conta da mídia, que ressalta e apresenta apenas o lado violento dessa manifestação cultural. Muitos denominam o carnaval dos Bate-Bolas como o “carnaval invisível” do Rio de Janeiro.

Não sabe-se ao certo qual a principal origem dos Bate-bolas, mas sabemos que tiveram diversas influências, internas e externas ao Brasil, como em Santa Cruz, onde se acredita que a manifestação dos bate-bolas tenha surgido por dois motivos principais: o Matadouro de Santa Cruz e o hangar de zepelim, na década de 30. O matadouro é figura importante por fornecer as bexigas de boi que depois de secas ao sol e costuradas, formavam a “bola” que era batida ao chão e provocava o barulho para assustar as pessoas. Eram os trabalhadores militares alemães do hangar de zepelim, por sua vez, que teriam contribuído para o surgimento da brincadeira, junto a denominação de “clowns” palavra alemã que significa “palhaços” e que foi usada para descrever as fantasias carnavalescas da época, em Santa Cruz. O caráter bufante e colorido das fantasias remetia às fantasias usadas por palhaços e tinha alguma relação também, com os uniformes usados por esses trabalhadores com tênis e calças bufantes presas com meias soquetes. Há, também, uma relação dos clóvis com influências de fantasias europeias medievais que tinham as máscaras e as bexigas de boi como elementos principais. (PEREIRA, 2008, p. 24).

As turmas competem pela beleza das fantasias confeccionadas por cada grupo durante o ano inteiro e estabelecem uma identidade e reconhecimento entre elas. Cada turma escolhe seu tema, que é trabalhado nas peças para que a fantasia possa contar uma história através das imagens e materiais escolhidos para representar aquele tema.

Não vamos aprofundar as questões que diferenciam imagem e texto, mas cabe sintetizar um ponto que resume a abordagem desse estudo: é raro não produzir imagens (imaginário) a partir de textos e é difícil também a não produção de textos a partir da leitura de imagens em um circuito cognitivo que não pode separar de forma absoluta essas experiências. (GAMBA JR., 2013, p. 46).

Para quem vive o Bate-Bola, entretanto, a manifestação gira em torno do orgulho de fazer parte de uma turma, da união e compromisso que há por trás dessa brincadeira. Porém, o carnaval também se revela como um contexto de subversão de inúmeras relações sociais, relações de desigualdade e de preconceitos que está longe de ser uma verdade confortável. Como cita Souza (2018, p. 49), “é arriscado encarar conflitos de frente (...), a gente acaba descobrindo coisas sobre nós mesmos,

e sobre outras pessoas que amamos, que não são de algum modo ‘verdades confortáveis’”. A fantasia propicia, mesmo que temporariamente, a capacidade de ser outro. Quando as classes sociais não se diferem, uma vez Bate-Bola, a sua identidade não importa naquele momento, a imagem da bola ao chão, enfatiza a chegada de alguém que veio para brincar ou assustar, independentemente de sua identidade pessoal, relevância ou irrelevância social.

Os festejos começaram como brincadeiras de crianças e jovens nas ruas da periferia do Rio, e atingiram grandes proporções. Hoje, há toda uma performatividade nas saídas dos brincantes que geram grandes expectativas em todas as pessoas envolvidas, tanto nos que assistem às “saídas de turmas”, como são chamados os momentos de interagir com a localidade, quanto e principalmente, naqueles que participam ativamente. O objetivo é a superação a cada ano, quando sempre buscam por novidades e inovações, a fim de conseguir o título de melhor fantasia do ano. Nas figuras 1 e 2 a seguir é possível identificar grandes diferenças no festejo quando começou e nos dias atuais, respectivamente.



Figura 1: Crianças brincam de Clóvis em ruas de Madureira- 1986.

Fonte: Pereira (2008)



Figura 2: Crianças da turma Animação de Curicica-2018.

Fonte: Acervo autora

Com o passar do tempo, tanto as fantasias quanto o festejo foi se especializando e aprimorando suas técnicas, inovando em seus produtos, e criando uma cadeia de valores que gera renda a inúmeras pessoas da periferia do Rio de Janeiro. Olhando pelo viés do Design, ressignificaram as fantasias e todo o festejo, transformando e inovando em diferentes áreas, e segundo Bonsiepe (2011), “a inovação do produto e o redesign cumprem uma função econômica importante, e nenhuma empresa de peso introduz um novo produto sem cuidar da demanda por parte dos consumidores” (p. 22).

Os Bate-Bolas fizeram o redesign ao longo dos anos nas fantasias, que se diversificaram. A partir do tipo Pirulito (fantasias presentes na figura 1) surgiram inúmeros outros modelos, e também criaram demanda para o próprio “produto”, como também uma demanda cultural, com manifestações de preservação dessa cultura, que é uma carência nas periferias do Rio. Esta força que vem do povo, é enfatizada nas palavras de Didi- Huberman (2011) quando afirma que “a partir do momento que o povo está fisicamente reunido nas festas públicas, no teatro, no hipódromo ou no estádio, o povo está lá e constitui uma potência política” (p. 99). Ou seja, esse povo constituído aqui pelos brincantes e simpatizantes do festejo

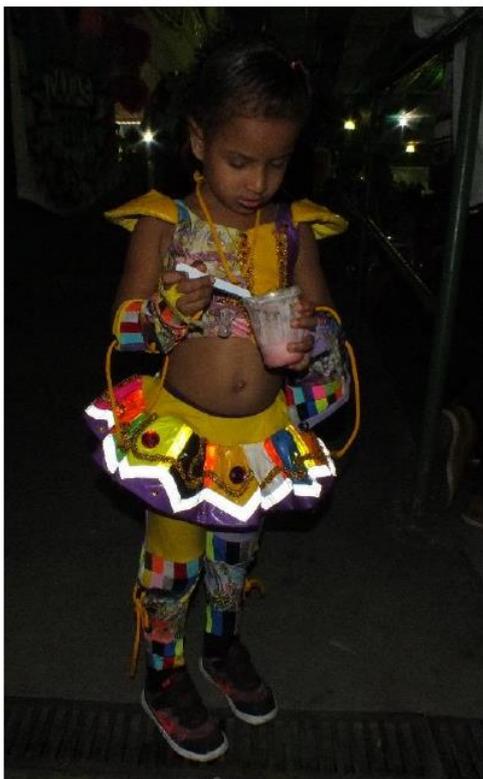
gerou um evento cultural que representa a alegria e o medo das pessoas do subúrbio do Rio de Janeiro.

O início da pesquisa sobre os Bate-Bolas na PUC-Rio aconteceu em 2017, quando a equipe do Laboratório de Design de Histórias da PUC Rio – DHIS foi ao Grêmio Recreativo e Escola de Samba Império Serrano para fazer a cobertura de entrega de troféus para as turmas que foram premiadas em 2016. Na época, foi realizada a catalogação de várias turmas, com identificação dos responsáveis, entrevistas no local, fotos em um estúdio montado no camarote que havia sido reservado para a equipe da PUC Rio, e fotos das turmas que estavam participando do evento, com registros de fantasias no contexto. Nesse dia foram registrados vários líderes de turmas que continuam a fazer parte do projeto de pesquisa sobre Mascarados Afroiberoamericanos, e contribuem com seus conhecimentos e vivências a respeito da manifestação, formando, dessa maneira, uma parceria com o laboratório DHIS para juntos buscarmos soluções plausíveis, viáveis, sustentáveis e inteligentes para a preservação da cultura.

Essa parceria visa a diminuição dos impactos da desigualdade social no festejo, informando, dando visibilidade e promovendo a manifestação cultural, assim como afirma Souza (2009):

Igualdade não é ‘cortesia’, ou ‘informalidade de maneiras’, como na caricatura que Almeida faz dela. Igualdade e desigualdade se decidem por chances concretas de acesso a bens materiais e simbólicos escassos e que pressupõem luta e competição social. (pp. 75-76.)

Abaixo estão duas das inúmeras fotos que foram tiradas no evento de premiação em 2017, realizado no Império Serrano. A figura 3 retrata uma das crianças que estavam no evento, com fantasia infantil, e; a figura 4 apresenta a estrutura que foi montada de fundo infinito para o registro de imagens do DHIS sobre Bate- Bolas.



Figuras 3 e 4: Criança (menina) - Império Serrano e Estúdio montado.
Fonte: Acervo DHIS

2.2 Os tipos e a modelagem

O foco desta seção está na modelagem sob o olhar do design, com técnicas criativas de utilização de escalas e formas com um campo específico que é a visibilidade e a sustentabilidade comunicacional dos Bate-Bolas. O estudo sobre eles dá margem a trabalhar com inúmeras possibilidades, dentre elas, a *forma*. É uma característica muito importante, pois todos os estilos em sua maioria tratam-se de peças muito volumosas, que fazem as fantasias se tornarem mais imponentes – e muitas vezes assustadoras – e lindas, ou seja, se verifica a presença de uma dicotomia.

Quatro tipos de Bate-Bolas foram examinados, levando em consideração a forma, os volumes retilíneos e curvilíneos, as retas, as convexidades e concavidades, e também a tridimensionalidade. A relação que a matemática tem com a modelagem vem de tempos atrás:

O século XIX, porém, traz um grande avanço à modelagem e confecção do vestuário. Waugh (1964) relata os principais fatos desse avanço, destacados a seguir. A alfaiataria fica mais concentrada na modelagem e ajuste, buscando métodos para garantir que os trajes tenham bom caimento e ajuste, mantendo seu estilo e elegância. Surge, então, a fita métrica, que com seu uso, leva à observação das relações existentes entre as medidas de várias partes do corpo. Ainda conforme a autora, a partir dessas observações matemáticas, surgiu uma nova abordagem de modelagem do vestuário, baseada em regras geométricas e princípios sobre as proporções anatômicas da figura humana. Um exemplo disso é a publicação de um trabalho de Henry Wampen, matemático alemão, intitulado *Mathematical Instructions in Constructing Models for Draping the Human Figure*, em 1863 que, conforme Waugh (1964), aplicava princípios sobre a proporcionalidade entre a altura e a largura do corpo humano. Apesar de ser um livro científico, serviu de base para vários sistemas de modelagem, inclusive para o processo de gradação de moldes, que consiste em gerar moldes de diferentes tamanhos, partindo de um tamanho – base, muito utilizado na indústria de confecção de vestuário atualmente. (ITALIANO *et al.*, 2015, p. 69).

Com um olhar para a modelagem, para os volumes e as escalas, a partir de um determinado modelo de metodologia de estudo, foi possível fazer analogias através do estudo da forma proposto por Hannah (2015), que trata da estrutura das relações visuais de Rowena Kostellow, proporcionando um tipo de reflexão sobre as formas, os vazios, o dentro, as escalas. Essa reflexão ajudou a olhar para o objeto, utilizando a metodologia de análise pelo viés da modelagem.

Assim como comenta Judy Collins⁵, “os conceitos de Rowena utilizam a linha, o plano, o volume para o uso do espaço” (HANNAH, 2015, p.16). E segundo Emilio Ambasz⁶:

Mais que tudo, ela se preocupava em dar a cada aluno um método para simplificar problemas aparentemente desconexos e integrá-los numa organização sistemática de relacionamentos. Em essência, ela nunca esquecia que a palavra “método” vem do grego “*methodos*” (“o caminho”). (*Op. Cit.*, p.10).

As categorias de Kostellow que Hannah aponta no livro serviram para analisar a forma, o bufante, os tipos de encaixe, o que resolvem como produto final, o problema das áreas, o equilíbrio, o peso, etc. Esse estudo das categorias e das relações que podem existir entre seus conceitos e a modelagem das fantasias dos Bate-Bolas mostra que a modelagem gera um tipo de conhecimento e de reflexão

⁵ Judy Collins – Cantora e compositora.

⁶ Emílio Ambasz – Arquiteto e designer, ex-curador de Arquitetura e Design do Museu de Arte Moderna, Nova York.

sobre a forma e seus conceitos básicos – como a linha, o plano, o volume, podendo ocorrer mais desdobramentos sobre o uso da forma e a relação com as categorias descritas por ela.

Examine todas as linhas em seu projeto, inclusive as criadas pelos planos. Analise como elas se relacionam umas com as outras no que se refere a espaço e posição. Nesse problema, é de máxima importância a relação entre as superfícies – a transição de uma superfície para outra. Ao trabalhar com superfícies, você aprende como o olho percorre as formas e o espaço (HANNAH, 2015, p. 129).

No estudo da modelagem, as linhas e os planos são de extrema importância. Sendo assim, para que se consiga o volume desejado no produto final, esses itens precisam ser bem analisados. Baseado nos estudos sobre volumes retilíneos, volumes curvilíneos e volumes retilíneos e curvilíneos de Kostellow, foram traçados alguns esboços sobre quatro tipos de Bate-Bolas que são os mais utilizados pelas turmas.

Foi realizado um estudo dos estilos de modelagens dos mais adotados na maioria das turmas de Bate-Bolas e a documentação e as planificações dessas modelagens, examinando e registrando o sistema de produção das fantasias.

As formas das fantasias são muito específicas desse tipo de festejo, pois geralmente são muito volumosas, mas apesar da grande variedade de turmas e da imensa criatividade que todos os anos invadem as ruas com suas fantasias, existem os tipos específicos mais vistos, e vamos estudar aqui sobre quatro dos mais utilizados: O Pirulito, o Saia rodado, o Bujão e o Capa.



Figura 5: Bate-Bolas Pirulito.

Fonte: Acervo DHIS

O Bate-Bolas estilo Pirulito é o mais antigo dos quatro. Clássico, é um dos primeiros tipos que surgiu, e consiste num macacão trabalhado em listras, contém também uma jaqueta que geralmente era customizada pelo próprio dono ou responsável. Na época de grande uso desse tipo de Bate-Bolas, as bolas ainda eram feitas de bexiga de boi, inicialmente provenientes do matadouro do bairro de Santa Cruz, de onde se tem seus primeiros relatos (PEREIRA, 2008, p. 24). No estudo das linhas nesse modelo, as proporções são inerentes, e as linhas possuem volumes mais retilíneos. O macacão é elaborado com volumes mais proporcionais e seu eixo é bem central. Utilizando-se da forma, como se observa no esboço na figura 5, ao lado da fantasia, continua com volumes retilíneos, facilmente identificados.



Figura 6: Bate-Bolas Saia-rodado - Sombrinha.
Fonte: Acervo DHIS.

O Bate-Bolas estilo Saia-rodado pode ser de dois tipos: (1) o bola e bandeira, como se observa na figura 6 acima. Porém, as turmas que adotam este tipo usam uma bandeira, que representa a turma, e a bola – que originou o nome –, característica dos Bate-Bolas, e; (2) o tipo Bicho e sombrinha, usadas pelas turmas que adotam a sombrinha, geralmente bem trabalhada (figura 6), e um adereço representando o tema do ano, normalmente um bicho de pelúcia ou outro adereço. Outra diferença entre os dois tipos é a casaca, colocada por cima da peça, que podem ser com plumas na frente e gliterado nas costas, ou também gliterado na frente e nas costas da casaca.

Neste modelo, os volumes retilíneos e curvilíneos são mais bem representados através do esboço acima na figura 6, o que converge com Hannah (2015) quando afirma que devemos pensar “em equilíbrio visual dependente e independente. Cada volume em sua composição deve agir positivamente a todos os outros volumes” (p. 93). Apesar de aparentemente na fantasia observarmos apenas os volumes curvilíneos, dado ao grande volume das mangas e saia, a forma deste modelo apresenta em sua maioria linhas retas e planos em sua maioria reta.



Figura 7: Bate-Bolas Bujão.
Fonte: Acervo DHIS.

O Bate-Bolas tipo Bujão, como é possível se verificar na figura 7, é um dos maiores, podendo ir até os tornozelos ou escondê-los, e tem algumas variações de modelo. Porém, em geral ele é menos visto, por ser bem mais pesado e ocupar mais espaço, sendo mais presente nos bairros de Santa Cruz e Paciência. Geralmente preserva as listras, porém, estão sempre inovando em cores e materiais.

Os exercícios da convexidade, assim como o da concavidade, segundo Kostellow, baseia-se em formas orgânicas: “Eles proporcionam a oportunidade de explorar as propriedades de forma única e específica” (HANNAH, 2015, p. 130). Quanto ao volume apresentado por este tipo de Bate-Bolas, o curvilíneo é facilmente verificado e sua relação com a concavidade da forma. As retas com o modelo planejado são melhores visualizadas, porém, no processo de modelagem todas essas listras presentes na fantasia são costuradas em planos retilíneos. Ou seja, na verdade, o volume se dá na peça pronta, e essa “convexidade é a característica de um volume ou de uma forma positiva que se insere num espaço.” (*Idem*).

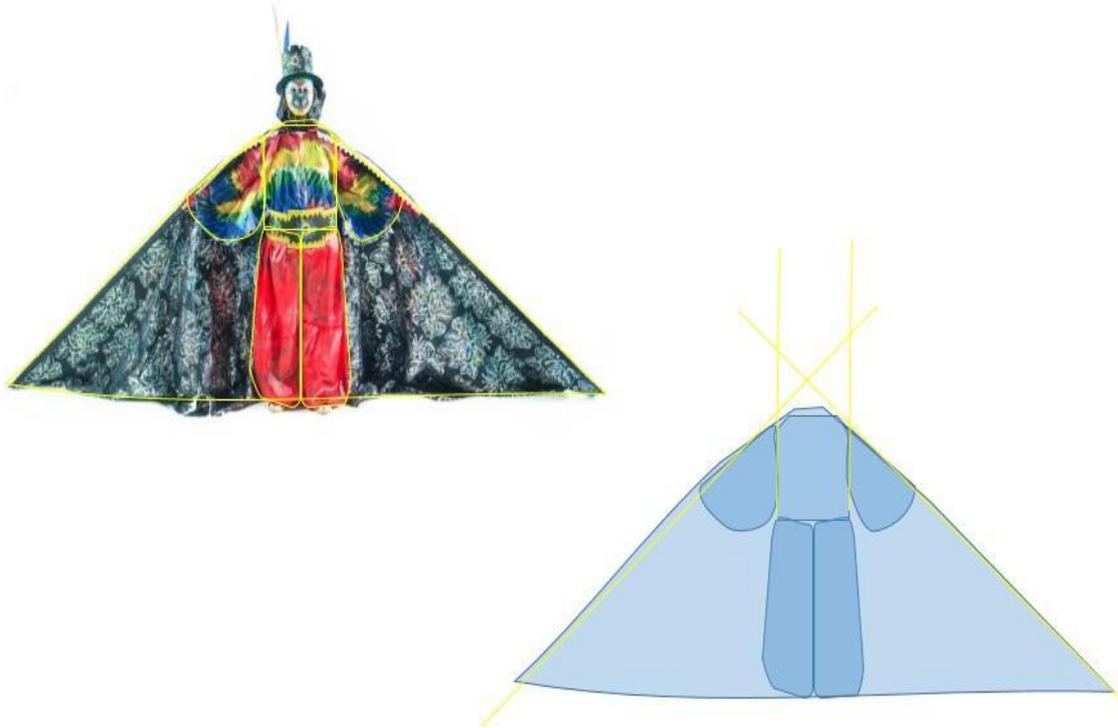


Figura 8: Bate-Bolas Capa.
Fonte: Acervo DHIS.

O tipo de Bate-Bolas Capa, (figura 8) é um segmento menos usado pelos brincantes atualmente, porém, foi muito comum na década de 80. Funciona com uma grande capa, que é utilizada com o auxílio de um cabo de madeira, que entra na extremidade da capa, para que quando aberta se assemelhe a um grande morcego. Este modelo é todo pintado com purpurina na capa, na parte das costas e necessita de muita força para caminhar com ele, pelo peso que é preciso levantar para abrir a capa.

Os volumes retilíneos são mais presentes e visíveis, e o eixo de equilíbrio se concentra entre os braços do brincante e seu corpo. O conceito de balanço dependente se aplica bem a este modelo, em que “os grupos de planos devem “se somar” de modo a criar uma sensação de equilíbrio visual quando vistas de todas as direções” (HANNAH, 2015, p. 109).

2.3 Processo produtivo

O processo produtivo das fantasias dos Bate-Bolas difere-se tanto em relação ao tipo quanto à forma. Aqui nos detemos ao estudo da modelagem dos três

tipos mais utilizados: o *saia-rodado*, o *pirulito* e o *bujão*. Quanto à forma, cada “cabeça de turma” (ou líder da turma) lida com a produção das fantasias, pois alguns optam por terceirizar a produção, cuidando então da concepção e coordenação de todos os envolvidos no processo; já outros fazem quase toda a fantasia e contratam apenas alguns profissionais para realizarem tarefas que são mais específicas, e há ainda os que realizam totalmente o processo de produção e também trabalham para outras turmas.

Como toda a pesquisa foi feita no DHIS e com o grupo de pesquisa dos Mascarados Afroiberoamericanos, que possuem vários outros projetos agregados, cujos focos de estudo também culminam nos Bate-Bolas, cada um em seu segmento, foi possível observar as diferentes formas de organização do processo produtivo de alguns cabeças de turma. Algumas destas observações foram validadas pela bolsista PIBIC Nathália Valente, em projeto de pesquisa no desenvolvimento de um modelo de infográfico que serviria para juntamente com os líderes de algumas turmas, determinar de que forma cada um lidava com o seu processo produtivo.

Assim, foi possível observar e aplicar o questionário a um dos participantes. É importante esclarecer que geralmente ao final de cada semestre no período pré-pandêmico, marcávamos encontros presenciais com os parceiros envolvidos que ocorriam na PUC Rio. Nesses encontros apresentávamos os desenvolvimentos dos projetos com o tema dos Bate-Bolas, para validação dos mesmos e para levarmos as soluções encontradas para as pesquisas realizadas, e para dar ciência a todos sobre o andamento dos projetos que estávamos realizando. Dessa forma, foram úteis todas as informações obtidas neste dia, para toda a equipe do DHIS que estava trabalhando com o tema Bate-Bolas.

Nas figuras 9 e 10⁷, se apresenta o resultado do infográfico dos Cabeça de turma (1) Marcelo-índio da Turma do Índio, cuja fantasia é o estilo saia-rodado com sombrinha e adereço, e (2) Anderson-Buda, que também possui a fantasia saia-rodado, porém com adereços bola e bandeira. Em entrevistas realizadas com ambos os líderes, foi possível identificar as diferenças em seus modos de produção, de acordo com os processos que podem ser realizados pelas turmas ou encomendado. Vários são os aspectos que diferenciam as turmas, o infográfico nos dá uma ideia

⁷ As figuras 9 e 10 estarão em anexo, cada uma em uma folha, para melhor conferência dos dados.

de como estes processos podem ser diferenciados, a depender de cada líder e suas preferências de uso e escolhas das técnicas utilizadas, mesmo com as fantasias do mesmo tipo.

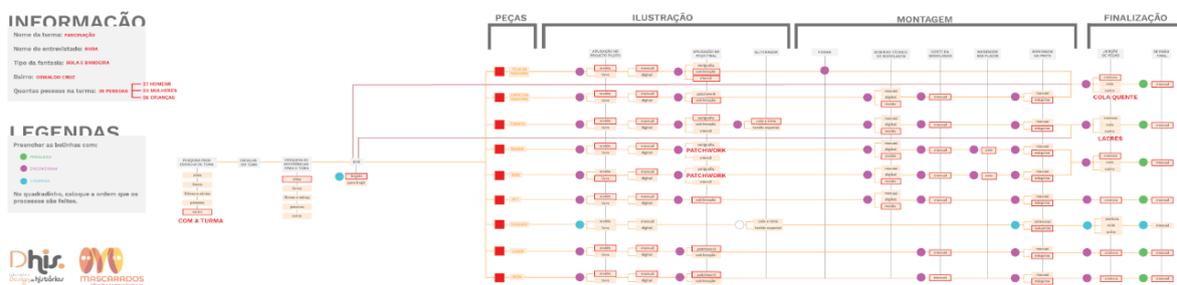


Figura 9: Infográfico Anderson-Buda.

Fonte: PIBIC Nathália Valente

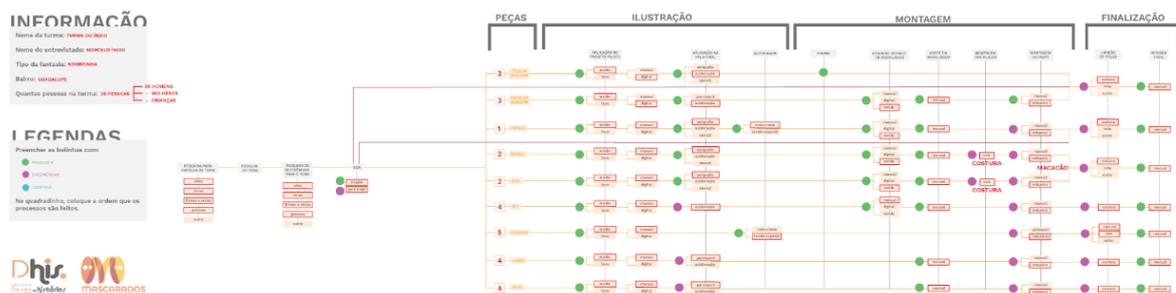


Figura 10: Infográfico Marcelo-índio.

Fonte: PIBIC Nathália Valente

Processo produtivo pelo cabeça de turma da Animação, Luciano

Luciano Sergio Guimarães Bem de Oliveira, tem 30 anos e é cabeça de turma da Turma Animação Original – Curicica, RJ. Fundou sua turma com apenas 15 anos, vendo a necessidade de movimentar as ações dentro do seu bairro, ajudar seus amigos e criar uma turma em Jacarepaguá. A turma dele faz o tipo de fantasia saia-rodado com sombrinha e adereço, e é uma fantasia produzida com processo manual de gliteragem. Ele nos concedeu acesso ao seu barracão e uma entrevista⁸ sobre o seu processo produtivo que está em parte relatado abaixo.

Primeiramente é escolhido o tema, feito um primeiro rascunho da ideia em papel do que se deseja na fantasia, depois é passado para um desenhista que refina

⁸ A entrevista transcrita encontra-se em anexo, e no final da mesma está um link para acesso aos áudios.

o que foi pensado, então essa imagem vai para o computador é aprimorada e impressa para avaliação (figura 11). Se estiver de acordo com a proposta, é impressa em papel um desenho com todos os traços nos quais serão distribuídas as cores, para a pessoa que vai aplicar o glitter entender os espaços de cada cor (figura 12).

Logo após, passa-se cola em uma placa (figura 13), prende-se o tecido, onde é passada uma tinta branca no brim para cobrir os poros do tecido, ficando como uma tela para poder usar as cores. Em seguida é realizada uma marcação dos traços do desenho em uma cor laranja (figura 14) que é impressa. Depois é realizada a glitteragem⁹ da casaca e das placas que compõem a saia e as mangas (figura 15); se faz o contorno com o glitter preto e logo após são enviados para a costureira (que está com eles a 14 anos!) para a finalização das fantasias.

As larguras que serão as placas que compõem a fantasia determinam a altura das saias e mangas, e variam de acordo com o modelo que se deseja que fique o tipo Saia rodado. Essa variação é determinada pelo responsável da turma e/ou equipe, assim também como a quantidade de placas que serão usadas nas fantasias, determinando também a quantidade de volume que irá ficar a saia e as mangas.



Figura 11: Imagem impressa em papel.

Fonte: Acervo autora

⁹ Glitteragem: técnica que consiste em aplicar o glitter na casaca.



Figura 12: Desenho em preto e branco para entender onde entra cada cor de glitter.
Fonte: Acervo autora



Figura 13: Placa para colar tecido.
Fonte: Acervo autora



Figura 14: Impressão com tinta laranja.

Fonte: Acervo autora



Figura 15: Placa glitterada para fantasia.

Fonte: Acervo autora

A sequência das etapas do processo produtivo ocorre de acordo com o tipo de fantasia de cada turma, e do tipo de técnica empregada. Luciano, que utiliza um processo manual, opta por iniciar pela glitteragem (figura 16), já que é um procedimento que demanda mais tempo. A costura é uma técnica usada em praticamente todo o processo de confecção da fantasia, desde a máscara costurada ao capuz, passando pela parte central que eles chamam de macacão, até as meias e luvas, e em alguns casos também na confecção dos calçados, como é o caso da Turma Animação (figura 17).



Figura 16: Luciano na gliteragem manual.
Fonte: Acervo DHIS



Figura 17: Sapato encomendado pela turma Animação.
Fonte: Acervo autora

As modelagens mudam, a depender da largura que se deseja deixar o comprimento das mangas ou da saia para maiores ou menores; se irão ter vários tipos de tecidos em faixas horizontais, ou ainda se serão placas unidas verticalmente em um só material na parte externa.

No caso da Turma Animação foi enumerada da forma que o cabeça de turma Luciano reputa ser o mais prático possível, visando a atender às demandas que surgem durante o processo de produção da fantasia. Assim, ele elencou da seguinte forma:

1. Pintura da casaca e das placas da fantasia;
2. Costura da parte da frente da casaca;

3. Pregação das plumas na frente da casaca (este modelo de casaca, tem plumas na frente do colete e nas costas é utilizada a técnica da glitteragem);
4. Quase que paralelamente acontece a costura do corpo (macacão), pois à medida que a glitteragem vai acabando, é passado para costurar e montar a peça;
5. É feito o desenho da máscara e enviado para a produção da tela;
6. Quando volta da tela é enviada para prender no capuz;
7. Quase ao mesmo tempo são pintadas as meias e enviadas para costura. (A pintura nas meias é realizada por essa turma, também existe o patchwork de lycras e a sublimação).

Modelagem no tipo Saia rodado

As placas contam uma história. Existe uma narrativa que é seguida, e, no caso da Turma Animação, Luciano nos conta na entrevista realizada em 03/10/2019 que eles estavam produzindo sobre o tema de Natal rico e Natal pobre, e cada tela representava uma ação, que fazia parte do enredo desenvolvido por ele. As mangas são compostas de 5 placas com desenhos diferentes, de 1m x 0,50m cada uma, e a saia tinha um total de 10 placas de 1m x 0,60m cada uma, em um total de 20 metros de tecido por fantasia. Cada placa levava em torno de 32 tonalidades de cores de tinta e de glitter.

Nas palavras de Gamba Jr. (2013) “a pesquisa em Design de histórias se coloca exatamente nessas áreas de conhecimento que não só falam de comportamentos, hábitos e cultura, mas especialmente da materialidade, da imagem como veículo de conhecimento” (p. 20). Assim, através da imagem é contada uma história, é transmitida uma mensagem que a cultura conta em seus festejos e dissemina, então, conhecimento à medida que toda essa produção também ensina ofícios e capacita pessoas para determinadas técnicas utilizadas na produção das fantasias, além de levar cultura à sociedade envolvida e contar histórias através de suas fantasias, que, talvez, nunca seriam procuradas por essas pessoas envolvidas senão pela apresentação de suas histórias nas manifestações.

Tamanhos

Nas fantasias, Luciano aumenta apenas a parte interior do macacão, que é a parte que fica por baixo da casaca. Os macacões são confeccionados nos tamanhos médio e grande. A casaca é mais folgada e cabe em várias numerações, então não precisa modificar. Quanto as peças em lycra, como as meias, são de tamanho único. Quanto a confecção para crianças, Luciano afirma que é mais delicado, pois a variação de tamanhos e espessuras são bem diferentes, portanto, a variação é bem maior.

Destino das peças depois do carnaval

Após o carnaval, as peças são vendidas para outras turmas, ou são vendidas em partes, como por exemplo o boá que é uma parte mais cara da fantasia é aproveitado para que outras turmas usem, utilizando tingimento para dar uma outra cor, ou utilizando como é adquirido mesmo. A fantasia também pode ser utilizada por outras turmas, que podem fazer atualizações e intervenções para o uso no próximo carnaval. São recicladas, acrescentam-se detalhes ou as modificam e saem no ano seguinte. E segundo Luciano “fica bem bonito e eu tenho oportunidade de ver a nossa arte *né*, com mais tranquilidade, de novo no corpo de outras pessoas”.

Máquinas utilizadas

Reta industrial

Overlock

Máquina para sublimação

A seguir se apresenta um esquema desenvolvido segundo informações fornecidas por Luciano do seu processo produtivo (figura 18). Esse sistema de produção é um processo mais detalhado e específico da sua produção individual que pode variar de acordo com cada turma, quais os materiais adotados no ano para a fantasia ou o tipo de Bate-Bolas que é trabalhado, ou ainda se é terceirizado ou produzido no barracão. Tudo isso influencia a ordem em que as tarefas irão acontecer. O gráfico é uma derivação do elaborado por Nathalia Valente, porém, mais adaptado para esta pesquisa, baseado na entrevista com Luciano.

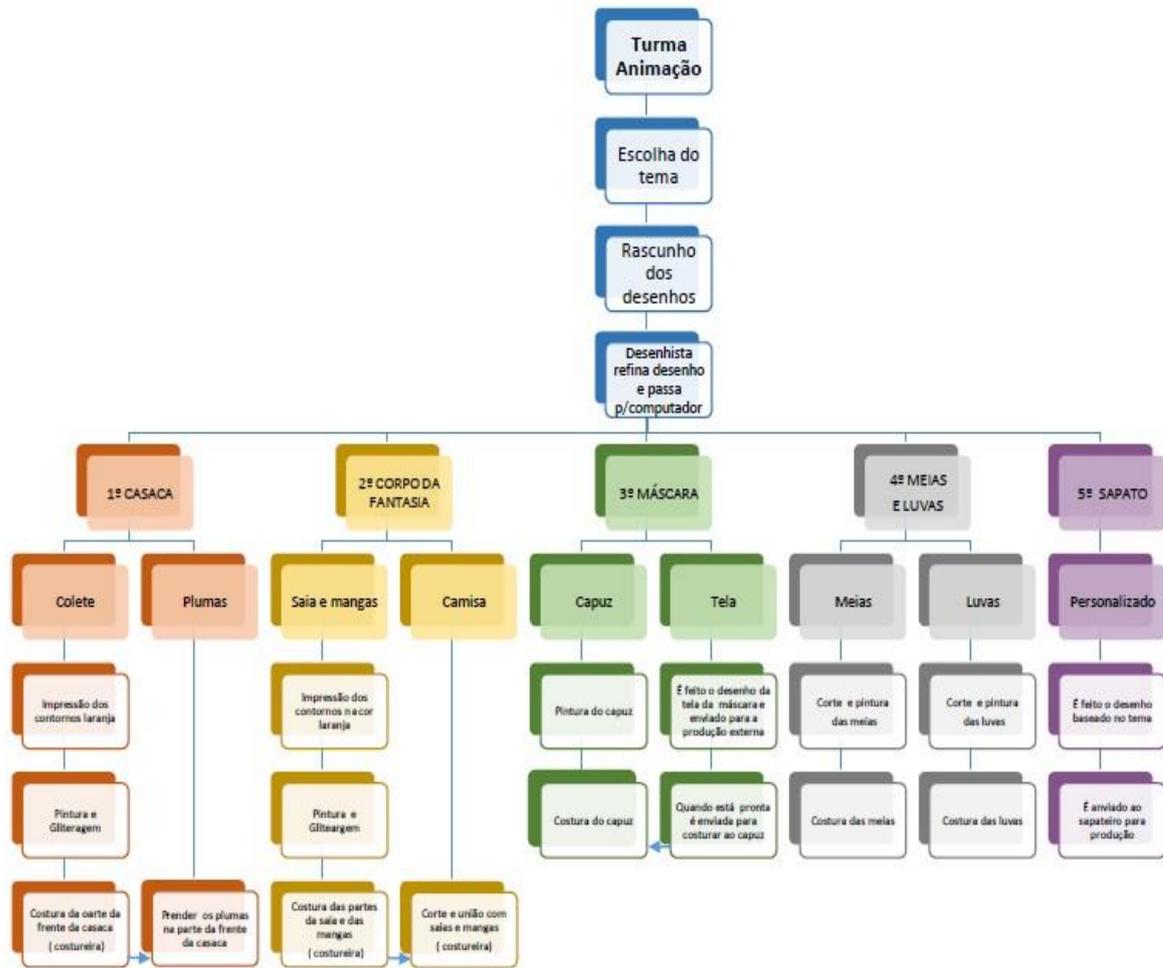


Figura 18: Fluxograma processo produtivo turma Animação.
Fonte: Acervo autora

2.4 Modelagem e planificação em projeto

A modelagem planificada representa o molde bidimensional em um plano, dessa forma a representação imagética difere da forma como é analisada *a priori* o modelo. A modelagem dos Bate-Bolas é peculiar, e representativa da manifestação. O resultado final da modelagem em tamanho real, principalmente nos modelos Bujão e Saia-rodado, são bem diferentes de sua representação visual com a peça já pronta.

Nos utilizamos da pesquisa intervenção quando visitamos alguns barracões, exposições dos Bate-Bolas, fomos a algumas ilhas de produção¹⁰, e fizemos registro

¹⁰ Locais diferentes dos barracões onde são produzidos itens específicos, como as máscaras, por exemplo.

de saídas de turmas. Com a visita e participação em vários desses eventos, entramos em contato com vários líderes que se tornaram colaboradores em várias pesquisas realizadas pelo DHIS. Algumas fantasias foram doadas por alguns destes líderes, que contribuem com a pesquisa sobre Mascarados Afroiberoamericanos, para que pudéssemos por exemplo, fazer a pesquisa de seus materiais, modelagens, desenhos, realizar registros fotográficos, etc. Assim, iniciou-se a criação do acervo DHIS, que concentra algumas fantasias e acessórios dos brincantes.

O acervo foi disponibilizado a todos os integrantes do DHIS que precisassem ter acesso as fantasias para dar continuidade ou finalizar suas pesquisas. Alguns dados foram coletados com os demais integrantes do laboratório utilizando do Design participativo. Uma das modelagens, o Saia-rodado estilo sombrinha-adereço (figura 19) foi desenvolvida a partir de informações do líder da Turma Animação, Luciano Oliveira, que trabalha com a glitteragem manual.

Saia Rodado sombrinha

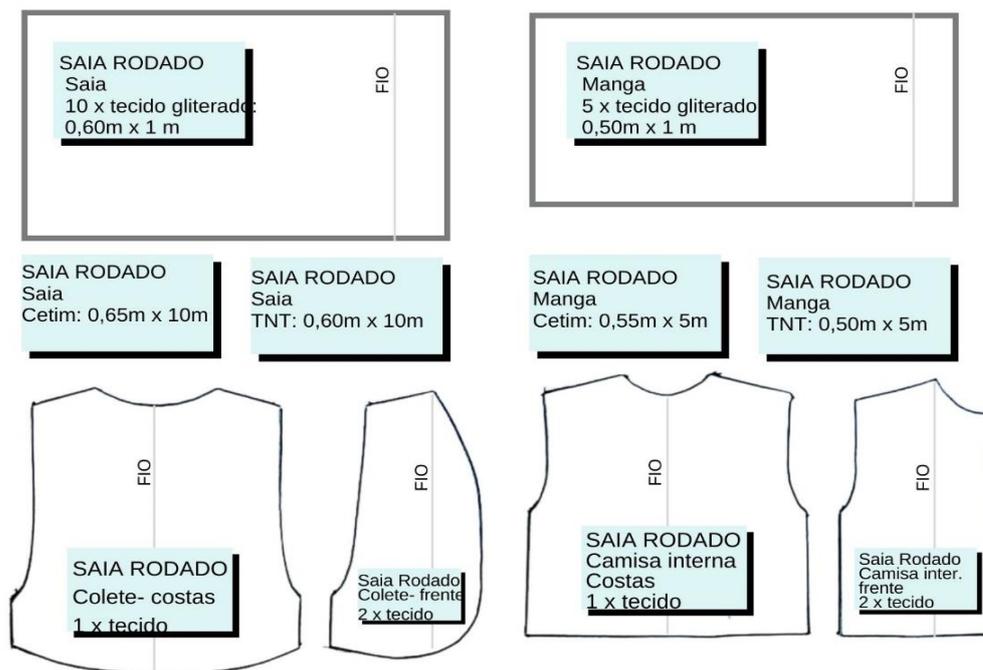


Figura 19: Modelagem planejada tipo Bate-Bolas Saia rodado tipo Sombrinha- adereço da Turma Animação 2019.

Fonte: Acervo autora

Porém, como no processo dele são utilizadas grandes placas de material glitterado, diversificando um pouco da modelagem do Saia-rodado estilo bola-bandeira que foi doada para o acervo, tanto em relação às partes da saia, como no

colete, resolvemos abordar também essa modelagem para entendermos um pouco mais essa variação. Foi desenvolvida a planificação da modelagem conforme as informações cedidas por ele, e depois foi levada para que juntos pudéssemos adicionar o que estava faltando, como as metragens de forro e tecido tnt por exemplo. Também nos foi mostrado a modelagem das costas gliteradas, sendo possível entender também essa etapa.

Na figura 20 é possível observar a planificação da modelagem da fantasia tipo Saia-rodado estilo bola-bandeira, que foi analisado em estúdio, medido e desenhado. Este modelo possui várias faixas, e as medidas foram anotadas da fantasia que se encontra no acervo. O tipo Pirulito é um dos modelos mais tradicionais e serviu de base para os demais modelos, com muitas variantes, tanto com o acréscimo de acessórios para o macacão, quanto na própria modificação da modelagem. Encontra-se planificado na figura 21, cuja análise partiu da fantasia pirulito que também se encontra no acervo.

Não foi possível a planificação do tipo bujão, pois logo após analisar as modelagens dos três tipos citados, sobreveio a pandemia de COVID-19, não sendo possível acessar o acervo do DHIS, localizado no campus da PUC-Rio. A planificação destes três tipos foi possível devido a um prévio estudo da fantasia no acervo, observando-as minuciosamente para o entendimento de suas modelagens. O acervo conta com algumas peças e acessórios que contribuem com sua materialidade para o melhor entendimento do mundo Bate-boleiro. É preciso especificar que as diferenças de modelagens dos tipos Saia Rodado, sombrinha e bola, não são fixas, apenas foram catalogadas de fantasias que estavam disponíveis no momento de análise das modelagens. Estas variações podem ocorrer por diversos fatores, tais como: mudança de volume que se deseja, materiais que se pretende aplicar, temas, ou até mesmo um modelo diferente de modelagem. Muitas são as variáveis envolvidas, e a diferenciação aqui foi mostrada para o melhor entendimento de que existem modelagens diferentes dentro do mesmo tipo de Bate-Bolas de acordo com o que se deseja alcançar no resultado final da fantasia.

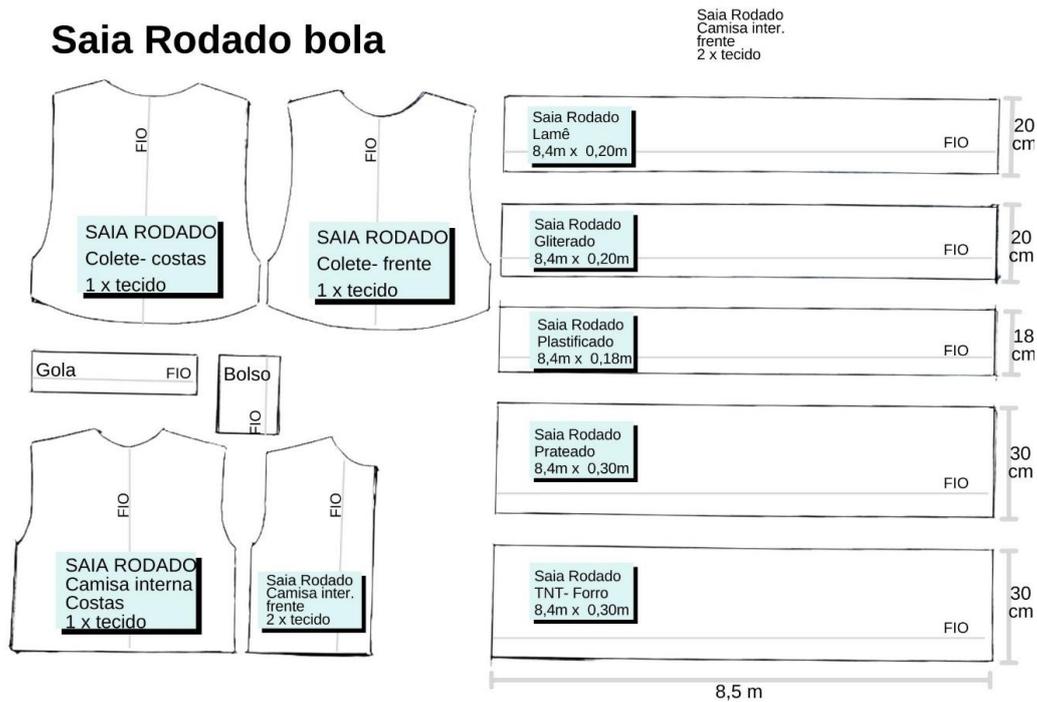


Figura 20: Modelagem planejada do Bate-Bolas Saia Rodado tipo bola-bandeira da turma Fascinação 2018.

Pirulito

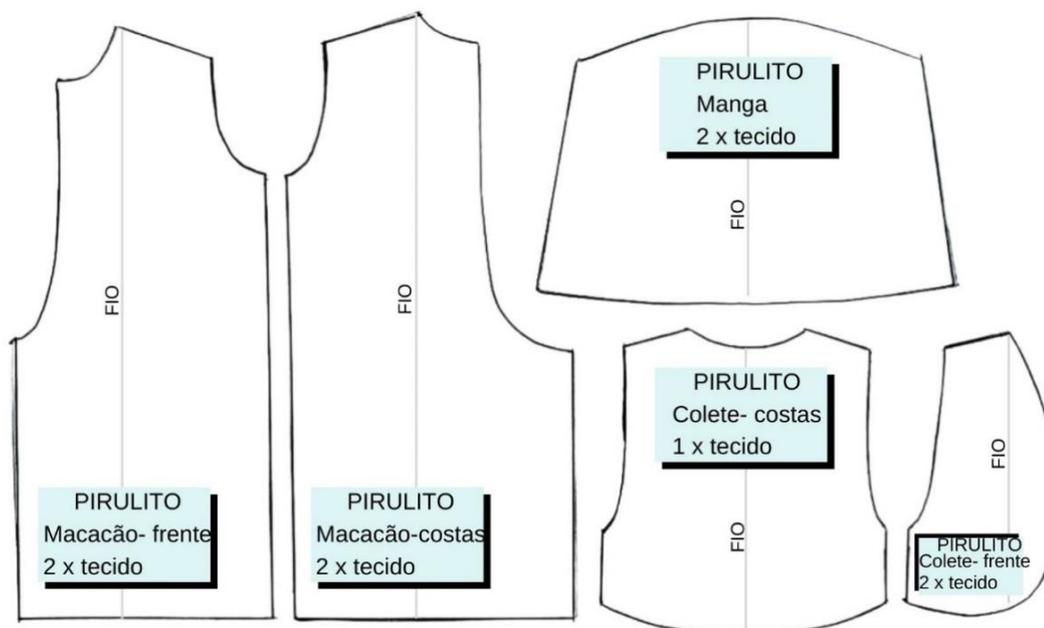


Figura 21: Modelagem planejada do Bate-Bolas Pirulito.

Fonte: Acervo autora

As modelagens do Sai- rodado tem algumas variações, de acordo com a altura que se deseja que fique no corpo, e também com as técnicas utilizadas por

cada turma. Esta modelagem especificada na figura 19, é uma modelagem de turma como a Animação, que aplica a glitteragem em toda a saia manualmente, utilizando-se de placas que são totalmente glitteradas previamente. Existem outros tipos como a modelagem da figura 21, que divide as partes das saias e mangas em diversos materiais, e utilizam também outros aviamentos e materiais que compõem estas partes.

Os brincantes competem entre si, em buscam de apresentar o melhor trabalho, mais criativo e inovador. Estas características são bem presentes nas turmas, a ponto de todos esconderem uns dos outros suas fantasias e só revelarem nas saídas, que são bem planejadas com a sociedade local, em um grande festejo com fogos de artifício e toda uma performatividade para alegrar o folião e todos aqueles que prestigiam o evento.

A fantasia é elaborada pensando nos detalhes, e segundo a pesquisa de campo realizada anteriormente, todos os acessórios são cuidadosamente pensados, de acordo com o tema escolhido. O tipo Saia-Rodado se divide em turmas do tipo bola e bandeira ou bicho/adereço e sombrinha.



Figura 22: Saia rodado quanto aos acessórios (bola e bandeira) Turma Fascinação 2020 / (Sombrinha e adereço), Turma Animação 2020.

Fonte: Acervo DHIS.

Na figura 22 acima, estão representados os dois tipos, sendo possível especificar que as meias possuem 3 tipos de técnicas diferentes (figura 23): A sublimação, a pintura na malha e o patchwork na lycra. Cada turma adota a técnica

que para si é a mais apropriada e que atenda as suas necessidades, segundo sua fantasia. Abaixo estão alguns exemplos das meias de algumas turmas, quanto à técnica empregada.



Figura 23: Patchwork lycra- Turma Fascinação 2020 / Pintura à mão- Turma Animação2020 / Sublimação- Turma do Hospício Lotado2020.

Fonte: Acervo da autora; Luciano Oliveira.

Geralmente, as costureiras que trabalham com as fantasias não são as mesmas que trabalham com as meias: as das fantasias trabalham com tecidos planos e as que fazem as meias trabalham com malharia, e se especializam mais com tipos de materiais elásticos. E em meio a tantos detalhes envolvendo partes de um sistema que nos incita a seguir em frente com a investigação dessa cultura, e dos vários atores envolvidos na trama, trazemos o pensamento de Hannah (2015):

Sempre pergunte a si mesmo: ‘Essa ideia para um projeto é interessante? Ela expõe um conceito de projeto? O processo de resolver esses problemas é como a reflexologia- é como pressionar um ponto no pé. Você sabe que está apertando no lugar certo porque sente dor.’ (p. 96).

É assim que pensamos neste sistema que se desdobra e revela várias facetas, e nessa investigação vamos descobrindo várias formas e maneiras de se contar a história dos Bate-Bolas, assim como afirma Hannah (2015): “As linhas têm muitos usos no design. Podem ser usadas como os eixos de formas sólidas, para descrever planos e volumes e para delinear.” (p. 111). A linha também está bem presente nas meias, que delineiam as costuras, formando desenhos com os encontros da técnica do patchwork na lycra. Uma das mais conhecidas personagens que trabalham com o patchwork de lycras, é a dona Júlia, que, com vários anos de experiência, fabrica

meias, luvas e capuzes para várias turmas. Entramos em contato para realização de entrevista com a mesma, mas em decorrência do contexto da pandemia, bem como a dificuldade do envolvimento com a tecnologia devido sua idade, não se concretizou. Entretanto, existe um vídeo que foi captado pela Equipe do Bruno Magia (responsável por muitos vídeos sobre Bate-Bolas) que retrata a dona Julia em seu local de trabalho habitual envolvida em seus afazeres com as malhas¹¹.

Para o desenvolvimento das fantasias existe todo um planejamento pensado para que as etapas se voltem para sua realização. Neste processo, uma das etapas necessárias é pensar no material que pode ser utilizado naquele ano, como explicado por alguns dos Bate-Boleiros Cabeça de turma, tem que se pensar no tema e logo em seguida começar a traçar as primeiras ideias. Com base nas ideias e na pesquisa que realizam, pensam quais materiais podem adotar para a fantasia, podendo também adotar materiais que acreditem ser interessantes, caso os veja ou encontre nesta fase de pesquisa, ou depois, caso ainda possam ser incluídos.

Segundo questionário enviado para algumas pessoas envolvidas com a produção das fantasias, sejam como líderes, ou participantes do processo produtivo, conseguimos fazer uma seleção de alguns materiais que são mais utilizados. Geralmente, a variedade dos materiais é enorme e diversificam-se a cada ano, pois as turmas estão sempre buscando por novas formas de surpreender sua comunidade e as demais turmas de Bate-Bolas. Porém, segundo as respostas obtidas, alguns materiais são mais recorrentes. Então, em resumo às perguntas temos:

“Geralmente os materiais são guardados nos barracões, em locais secos e muitas vezes em sacolas escuras, depois que passam pela modelagem e corte, alguns são reaproveitados, ou descartados, guardados, ou doados para outras turmas. O Material gliterado, quando realizado por eles, é guardado todo o glitter restante, se não for realizado pela turma, é algo que já vem pronto e sob medida, então não há sobras. A maioria deles afirmou que sobra material, e que estes são reutilizados ou repassados para outras turmas que possam utilizar, como por exemplo, *nylon* dublado, *glitter*, galões, tecidos, cola, espuma, tnt, *lycras*, cetim, entre outros. De um ano para o outro todos mudam as cores, os temas e os tecidos. Os materiais que não podem faltar na fantasia são: o boá, máscara, lycra, casaca pintada, tecidos, e principalmente muita criatividade. Os materiais que são melhor reutilizados são as telas, o nylon dublado, cetim e tnt, e os que são utilizados apenas uma vez, são o glitter aplicado nas casacas, lycras utilizadas e linhas...”

¹¹ Vídeo disponível em https://www.youtube.com/watch?v=XtN_8VFD6aM

Apesar da variedade de materiais utilizados na fantasia e a diversidade que se verifica a cada ano, alguns deles são mais utilizados, e se repetem; segundo o questionário aplicado são os que estão presentes na figura 24 a seguir:

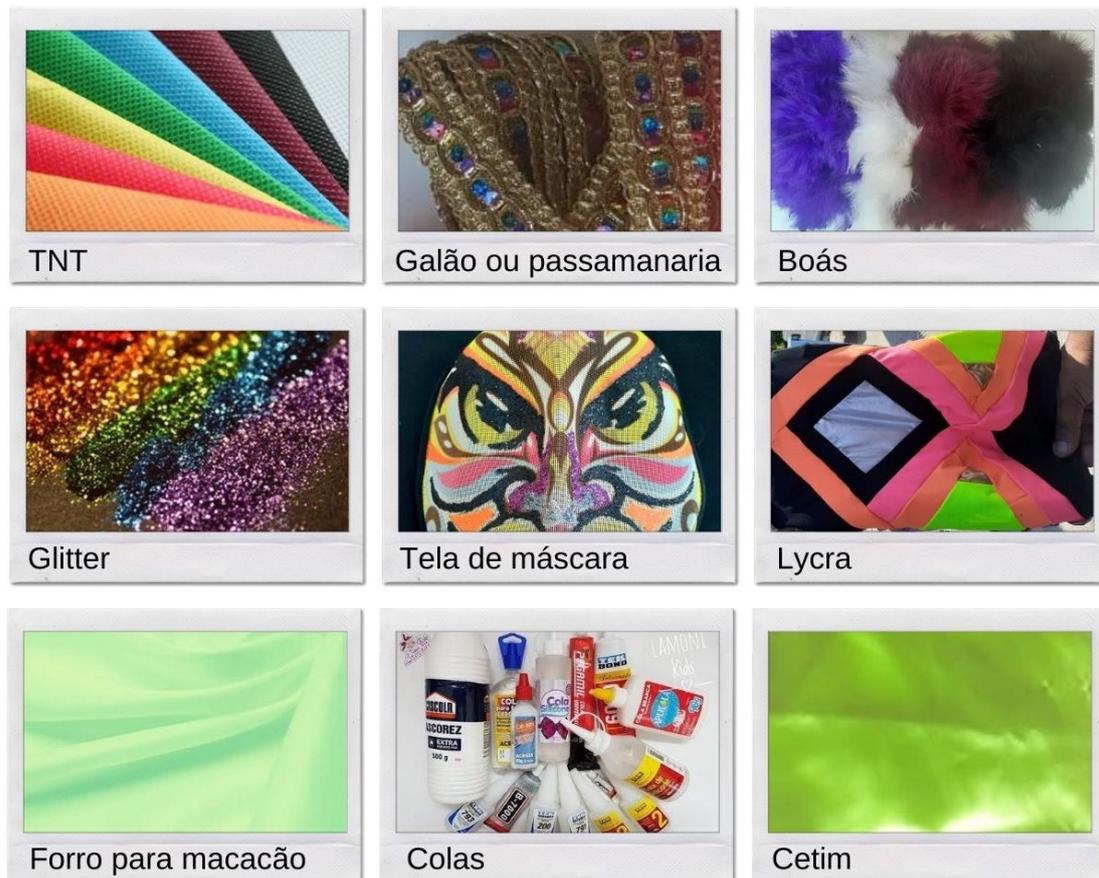


Figura 24: Materiais que mais se repetem.

Fonte: imagens de acervo dos pesquisadores e imagens de sites da internet.

Geralmente, são utilizados vários aviamentos, de acordo com o tema ou a expertise do líder para adotar ou não determinados materiais para compor a fantasia. Porém, dentre eles, existem alguns que são mais recorrentes, e os mais citados foram os que estão representados da figura 25 a seguir:



Figura 25: Aviamentos mais recorrentes.

Fonte: Imagens dos pesquisadores e imagens da internet

3 Sustentabilidade comunicacional

Os termos “sustentabilidade” e “comunicacional” associados propõem uma analogia que se origina na relevância que a área do Design tem assumido nos esforços contemporâneos de uma lógica coletiva e sustentável. Esta designação indica que, assim como estabelecemos parâmetros para as ações físicas, biológicas, econômicas, também seria possível discutir, sob um paradigma similar, critérios para se pensar o contexto atual da comunicação visual.

A elaboração do conceito de “sustentabilidade comunicacional” parte da obra de LYOTARD (1998) sobre a produção de conhecimento, em que destacamos os processos de legitimação alicerçados na linguagem. Lyotard expande a noção de “paradigma” propondo uma reflexão sobre as tendências culturais de maior ou menor valorização de determinadas áreas do saber. O processo descrito pelo autor começa com a compreensão da ciência como um produto da linguagem e, assim, regido por princípios correlatos tais como contextos sociais, subjetivos e relações de poder. (GAMBA; SARMENTO, 2019)

Neste capítulo foi possível conceituar a sustentabilidade comunicacional, diagnosticando também demandas de visibilidade, memória e difusão da manifestação, através da descrição da relevância e das potencialidades do festejo, verificando quais os obstáculos encontrados pelos Bate-Bolas e pelo contexto social da manifestação. Também, se apresentam levantamentos sobre exemplos de contribuições do design para a sustentabilidade comunicacional, através de metodologias de projetos voltados para a comunicação multissensorial, e culturais nessa área.

3.1 Demandas da manifestação

Quando se trata do tema de sustentabilidade, vem à mente a sustentabilidade ambiental e econômica, tão discutidas atualmente em um sistema mais global de conscientização do melhor uso dos bens de consumo. Apesar do que está sendo tratado na pesquisa, vamos tangenciar tanto a sustentabilidade econômica quanto a

ambiental, ainda que tenhamos feito um esforço ligado a diminuição de descartes, reaproveitamento de materiais, e também viabilidade econômica, esclarece-se que este não foi o foco da pesquisa documentada nesta dissertação, mesmo sendo partes importantes no processo, e de também constar no trabalho. Esse tangenciamento se dá pela inviabilidade de tempo no momento para mapear toda a cadeia produtiva.

Esclarecido isto, o foco de estudo foi a análise dos símbolos visuais, e de como a comunicação que esses objetos podem proporcionar com o meio é capaz de dar uma sustentabilidade à comunicação da cultura dos Bate-Bolas para sua própria localidade e para outras regiões de comunicação dos Bate-Bolas.

Partindo desse pressuposto, nos alinhamos a Pasolini (1990) quando descreve sobre suas primeiras lembranças visuais, e como estas comunicaram e trouxeram a si lembranças sobre seu estilo de vida e da sua relação com os objetos, mostrando a importância deles e de sua representação para os indivíduos: “Naquela cortina se resume e toma corpo todo o espírito da casa em que nasci” (p. 125). Essa importância que a materialidade exerce na vida das pessoas e apresenta resquícios de memórias, tanto individuais quanto coletivas, ficou bem clara quando em entrevistas realizadas com alguns Bate-Bolas era visível a emoção em relembrar suas origens descrevendo as suas primeiras fantasias. Isso se dá também nos dias atuais, quando minuciosamente planejam determinados desenhos que irão compor as fantasias, e com eles pretendem contar as histórias que desejam.

No texto *Gennariello*, Pasolini (1990, p. 131) menciona que sua cultura o coloca numa postura crítica em relação às coisas modernas, enquanto que para seu aluno é tão natural, e é tido como verdade absoluta. Assim, também é visível a diferença entre a geração que saía de pirulito – e queria apenas assustar e brincar nas ruas – da geração de hoje que tem outras questões envolvidas, além da brincadeira. Ser a fantasia mais bonita, por exemplo, é uma das questões que diferenciam as duas gerações, não que a alegria não esteja presente atualmente, pois acreditamos que é o motor que os move – essa alegria e paixão pelos Bate-Bolas –, mas existem também outras questões que estão envolvidas quando resolvem criar as suas fantasias, e não apenas a saída para assustar e divertir como outrora.

Várias modificações foram acontecendo, que transformaram uma brincadeira em um grande evento, como acontece hoje em dia. Por exemplo, fizemos o registro de uma saída de turma que havia toda uma performance para acontecer, pois o tema era *O cisne negro*, baseado no filme de mesmo nome, e à

frente deles na saída vinha uma bailarina para representar a história do filme, dançando à frente da turma. Toda saída de turma, marcada em dia e horário do carnaval, dispõe de um grande aparato de fogos de artifício que anuncia a saída das turmas que são aguardadas pela comunidade com ansiedade, pois muitas das vezes as fantasias são reveladas apenas naquele momento, com o intuito de causar impacto visual e surpresa. Ou seja, diferentes estratégias de espetacularização da manifestação que ampliam seu poder de comunicação, mas colocam em risco algumas de suas características estruturais.

Outro aspecto sobre como o evento se comunica com a sociedade é a mutabilidade da fantasia. Como mudam muito as técnicas, materiais e formas, eles tornam a cultura viva, mas também, colocam em risco aspectos da tradição. Pasolini, nosso principal referencial nesses estudos sobre sustentabilidade comunicacional, aponta essa tensão entre liberdade e tradição como uma dupla de forças que devem se auto regular sem se destruir. Se a liberdade se exacerbar de forma a destruir a tradição ou a tradição for tão potente que inibe a liberdade, temos situações que podem prejudicar o rito.

Portanto, a sustentabilidade deste evento, na perspectiva da comunicação, deve considerar esse dado. Por isso, aqui, o estudo de linhas gerais de modelagens e formas, além de classificação de uma tipologia das fantasias, são recursos que viabilizam a introdução do novo ao mesmo tempo em que sedimentam as formas criadas como uma espécie de história da materialidade – imprescindível para a sustentabilidade do evento.

No ano de 2020, uma das turmas resolveu fazer a saída de toda ala infantil vestida do tipo pirulito, para lembrar os velhos tempos. Existe a modificação, a inovação dos materiais que cada vez são mais modernos, mas existe também o respeito por uma tradição que iniciou tudo isso, havendo então um respeito pelos ensinamentos das gerações anteriores. Da mesma forma, podemos ver grupos que resgatam o Bate-Bolas de capa com o intuito consciente de resgate e de fazer história. Essas atitudes são exemplos da consciência de muitos brincantes desse duplo vetor presente-passado, no sentido de valorização da cultura local.

Indústria de massa e produção local

A revolução dos meios de informação, trouxe mudanças radicais e decisivas para as culturas originais, assim como questionava e denunciava Pasolini (1990, p.

58) no texto *Aculturação e aculturação*. Essa presença da televisão nas casas passou a padronizar estilos e culturas, fazendo desaparecer as culturas originais. Esse ‘domínio’ que a televisão e os meios de comunicação contemporâneos exercem sobre a população é preocupante, pois cada vez mais se vê pessoas influenciadas por mensagens, imagens e experiências que são globalizadas e, geralmente, obedecem a certos fluxos coloniais. Nunca são diálogos equânimes entre culturas distintas, mas a difusão massiva de culturas hegemônicas. Pasolini já tinha essa visão lá no início quando viu os vilarejos e a cultura local serem absorvidos pelos centros, não só como projetos urbanos, mas como imaginário e cultura.

Igualmente, é possível ver essa questão da indústria de massa na cultura dos Bate-Bolas, quando na pesquisa dos temas no início do processo de criação, muitos optam por imagens representativas dessa indústria, que é levada ao subúrbio carioca pela mídia, e que, de certa forma, impõe essa cultura como ‘a melhor’ e passível de ser representada. Os enredos em sua maioria apelam à cultura de massa, com princesas e super-heróis, em que empresas internacionais produtoras de conteúdos como a Marvel, Disney, Pixar, entre outras, recebem lugar de destaque em muitos temas elaborados pelas turmas.

Além do uso frequente de temas relativos à cultura dos EUA, os tênis são outro aspecto dos simbolismos do festejo, uma vez na maioria delas é importante o uso de tênis de marcas multinacionais muito famosas, que faz parte do conjunto da fantasia (figura 26), e muitos deixam inclusive a etiqueta para fora, para provar para a sociedade que os assiste que aquele “pisante” é original e tem valor de mercado, sendo possível fazer uma relação dessa forma de agir, com o que Pasolini (1990) cita: “Os italianos aceitaram com entusiasmo esse novo modelo que a televisão lhes impõe segundo as normas da Produção criadora de bem estar” (p. 59).



Figura 26: Tênis de marca fazem parte do conjunto da fantasia.
Fonte: Imagem resgatada da internet, via WhatsApp.

Pasolini (1990, p. 133) traz no texto *Gennariello* a questão da indústria de massa e a importância do artesanato e da cultura local, quando ressalta a qualidade do artesanato, e de como a produção das coisas mudou quantitativamente, anunciando o consumismo desenfreado que viria com a troca da qualidade pela quantidade, que hoje depois de vários anos após a revolução industrial é possível entendermos as suas reais consequências: com um descarte excessivo, obsolescência programada e a desvalorização da cultura local, seus saberes e fazeres. É pensando na valorização dessa cultura e costumes, presente nas técnicas e formas, que é importante passar a arte de fazer Bate-Bolas às gerações.

Considerando que cada turma tem suas características e formas próprias de representar sua história, pesquisamos como a materialidade e a representação da memória em objetos pode servir para valorizar a cultura e a memória coletiva dos brincantes dessa manifestação, e que uma comunidade pode também ser valorizada com seus ofícios e saberes locais, com a oportunidade de disseminar a manifestação em outros momentos e de forma mais lúdica, para pessoas que, talvez, ainda não os conheçam ou têm uma visão distorcida do festejo.

Existem turmas, como vimos anteriormente, que os calçados são exclusivos e feitos artesanalmente. Por outro lado, não podemos simplesmente demonizar o uso das marcas de tênis industriais, sem uma reflexão profunda sobre como eles são sim uma referência cultural importante dos jovens da periferia urbana. Logo, a

dimensão simbólica do evento é complexa e sua sustentabilidade deve ser abordada da mesma forma.

A manifestação cultural dos Bate-Bolas, assim como os vagalumes de Didi Huberman (2011, p. 96), também reluz em meio aos holofotes do contrapoder, no sentido de sobreviverem no subúrbio, mesmo com todo preconceito e os holofotes da mídia que demonizam a manifestação. A mídia faz questão de elucidar casos isolados de violência que acontece nesses grupos, mesmo que na época do carnaval aconteçam várias ocorrências, provenientes do próprio festejo do carnaval do Rio de Janeiro. A violência que envolve Bate-boleiros, geralmente ganha destaque nas mídias. Essa também foi uma questão levantada por um dos entrevistados do Motirô, que pediu em favor de sua cultura e da paixão pelo festejo que as pessoas não julgassem, por conta de uma pessoa que age errado, toda uma manifestação cultural, que é composta por trabalhadores, mães e pais de família e muitas vezes de crianças e adolescentes.

3.2 O design e estratégias de visibilidade social

É necessário ser ambiental, econômica e socialmente sustentável. Sendo assim, no contexto da sustentabilidade social, esta pesquisa ressalta a *sustentabilidade comunicacional*, apontando a questão sobre a sustentabilidade da comunicação, levantando o seguinte questionamento: “A comunicação poderia poluir, intoxicar, falir e prejudicar processos ou sociedades?” (GAMBA & SARMENTO, 2019, p.1), bem como a comunicação pode influenciar a visão da sociedade em prol de certos pré-conceitos estabelecidos pelo seu uso, e influenciar positivamente ou negativamente a ponto de ser ou não sustentável?

Com uma representação visual que possa transmitir algumas das melhores características dos Bate-Bolas, pode-se reforçar o que foi escrito por Pasolini (1990) “(...) posso até ter a força de esquecer, ou de querer esquecer, o que me foi ensinado com as palavras. Mas não posso jamais esquecer o que me foi ensinado com as coisas.” (p. 131). Esse trecho retirado de *Gennariello* ressalta como as coisas ao nosso redor podem ensinar, às vezes muito mais que as palavras, e que a força da imagem permanece presente quando se busca por lembranças, não apenas da memória individual, mas também na coletiva.

Através da mensagem que os objetos podem passar, pretendeu-se estabelecer uma relação de pertencimento cultural da imagem que é representada pelo objeto em uma experiência que pode ser culturalmente sustentável, principalmente em seu contexto local, pois algumas pessoas, mesmo do subúrbio, ainda tem uma imagem distorcida da manifestação cultural dos Bate-Bolas e da participação nas mesmas, muitas vezes impedindo a participação dos seus entes queridos. Por exemplo, em uma das entrevistas realizadas para o projeto Motirô, o entrevistado Renato-Tona fala que sua mãe não o deixava participar quando criança, e ele comprou a fantasia e entrou sem ela saber na turma, mas que depois ela o apoiou e apoia até os dias atuais, por entender da importância que a cultura dos Bate-Bolas teve na vida do seu filho.

Assim também acontece com outras mães que também recebem esta comunicação distorcida e unilateral da mídia, e que gera reflexões confusas e preconceituosas, criando tabus, se assemelhando ao pensamento de Pasolini (1990), quando diz que “a educação que um menino recebe dos objetos, das coisas, da realidade física – em outras palavras, dos fenômenos materiais da sua condição social-, torna-o corporalmente aquilo que é e será por toda vida.” (p. 127).

A pesquisa em parceria possibilitou a troca de experiências e de vivências entre os Bate-Bolas e os pesquisadores, resultando em soluções plausíveis para o melhor desenvolvimento de projetos que representam o grupo cultural e suas questões de visibilidade social. Devido às pesquisas prévias do laboratório, em trabalhos que, de alguma forma promovem o evento, se fez uso da sustentabilidade comunicacional para promover e tornar visível aspectos que foram estudados, analisados e partilhados entre os pesquisados e também com os integrantes dos projetos – dos quais alguns também fazemos parte.

Foi possível beber da fonte de conhecimentos apresentados em alguns dos projetos, que promoveram também esta manifestação cultural, através de oficinas e encontros com os líderes de turmas, onde cada projeto com seus critérios e seleções de análise e aplicabilidade contribuíram de alguma forma com seu segmento ou contexto, em particular, para uma maior visibilidade da manifestação cultural dos Bate-Bolas.



Figura 27: Reunião de final de semestre do DHIS, para apresentação do andamento dos trabalhos realizados com os Bate-Bolas.

Fonte: Acervo DHIS.

Separamos abaixo alguns trabalhos na área do Design, que também produz estratégias de visibilidade social para a manifestação cultural, visando a contribuir na divulgação da cultura Bate-boleira e, dessa forma, divulgar os saberes e fazeres de um povo, que através do carnaval e da grande riqueza deixada por suas memórias coletivas do que é sair às ruas para assustar e divertir, geram uma economia que envolve uma enorme quantidade de pessoas do subúrbio carioca. Alguns trabalhos já foram realizados e defendidos durante os últimos períodos da pesquisa desta dissertação; alguns também apresentados em congressos, como na nossa palestra *Identities in transición: cultural Identity of the Rio de Janeiro 'Bate-bolas' manifestation - Communication sustainability and Design's approach to the study of Brazilian popular culture*, apresentada no *MX Design Conference 2019*, congresso sediado na Cidade do México, em que se apresentou cinco projetos do laboratório DHIS sobre Bate-Bolas, e também uma exposição de *Toys* do Humberto Barros e o almanaque de Paula Cruz, ambos com o mesmo tema, representando os Bate-Bolas .



Figura 28: Fotos do Congresso *MXDesign* - Palestra e exposição.

Fonte: Acervo DHIS.

Principais parâmetros da Sustentabilidade Comunicacional

- a) Capacidade de representar a forma na sua tensão entre inovação e tradição
- b) Autonomia do reconhecimento da forma, independentemente dos temas globalizados ou marcas de produtos
- c) Ampliação de contato com a fantasia e seus materiais para além das saídas de turma (temporal e espacialmente)
- d) Valorização de aspectos simbólicos como ludicidade, beleza, luxo e mistério em detrimento dos estigmas mais comuns de violência e criminalidade.
- e) Contextualização regional e temporal: associação ao carnaval carioca
- f) Tipologia e história.

4

Motirô: Campo no contexto da pandemia

A pandemia provocada pela SARS-Covid-19 assolou o mundo e nos fez parar e pensar sobre novas formas de fazer o campo, que até fevereiro de 2020 vinha sendo realizado com dinâmicas, registros e outras técnicas presenciais. A pandemia colocou em xeque toda a metodologia de campo colaborativa conduzida até então, e partindo de todas essas mudanças, este capítulo descreve como se deu a condução do trabalho de campo, e aborda como estava sendo realizado o campo até o momento do isolamento social obrigatório, além das mudanças e adaptações necessárias ao novo contexto com o uso de ferramentas que, até então, não haviam sido pensadas. Assim, uma nova forma de interação permitiu – ainda que com atrasos – a troca de informações e uma nova realidade, agora virtual, de troca de informações e experiências que vieram a fortalecer a prática de campo e da pesquisa acadêmica.

4.1 Campo e covid-19

Muito deste capítulo sobre as mudanças que a pandemia de Covid-19 trouxe para a pesquisa e dissertação, foi apresentado no *Colóquio Internacional de Design edição 2020*, realizado pela UEMG¹², juntamente com a Doutora Cristina Carvalho e o Doutor Nilton Gonçalves Gamba Júnior, com o tema: *O novo campo com o Covid-19: a pesquisa sobre os Bate-Bolas e as adaptações frente à pandemia*.

O projeto de pesquisa Mascarados Afroiberoamericanos integra diferentes recortes de abordagem que incluem alunos de iniciação científica, dissertações de mestrado e teses de doutorado que integram o DHIS. Como metodologia, várias técnicas são utilizadas, como por exemplo, a pesquisa bibliográfica, pesquisa documental, pesquisa de campo, questionários e entrevistas, dinâmicas e oficinas. Porém, várias etapas presenciais foram afetadas em 2020 pelo isolamento social

¹² Universidade Estadual de Minas Gerais

imposto pela pandemia. Aqui, destacamos a adaptação realizada para um recorte específico, a contribuição do projeto para a imersão no campo com líderes de turma e artesãs costureiras para a realização desta pesquisa sobre souvenirs.

Para mapear todo o rito e sua cadeia produtiva, uma parte da pesquisa de campo já havia sido realizada até o momento em que a situação atual se instaurou. O isolamento na quarentena gerou, porém, um prejuízo para a pesquisa de campo que fica dividida a partir de então, entre o período anterior à Covid- 19 e o período durante esta pandemia.

4.1.1 O campo antes da covid-19

As pesquisas de campo que aconteceram antes da pandemia consistiram de visitas a alguns barracões em prévias de saída para entender como aconteciam, não só o rito em si, mas diversas etapas da produção. Visitamos algumas ilhas de produção, como a ilha de máscaras (onde eram montadas as máscaras), e ilhas de glitteragem (onde partes dos coletes passavam pelo processo de aplicação manual de glitter em todo o desenho temático já traçado no colete). Também houve a visita à exposição na qual foram divulgados vários modelos de Bate-Bolas de anos anteriores, e também o registro de saídas de algumas turmas, realizado pelo laboratório DHIS com a equipe de pesquisa do projeto Mascarados Afroiberoamericanos.

No último carnaval de 2020, ainda foi possível realizar o registro da saída da Turma Fascinação, no bairro de Marechal Hermes, e o registro de um encontro de várias turmas de Bate-Bolas realizado no bairro de Santíssimo, onde foi montado um estúdio (que a maioria dos integrantes do laboratório DHIS envolvidos com pesquisa sobre Bate-Bolas estavam presentes) para capturar imagens dos grupos e sua grande variedade de temas e fantasias. Com a catalogação desses grupos, foi possível realizar um cadastro de mais turmas e participantes para a continuação da pesquisa de todos os envolvidos, inclusive para esta dissertação.



Figura 29: Visita a Campo Pré Covid em 2019.

Fonte: Acervo autora e acervo DHIS



Figura 30: Visita a Campo Pré Covid em 2020.

Fonte: Acervo autora e acervo DHIS

Feitos os registros, a próxima etapa seria a coleta de histórias de vida e os relatos sobre o processo produtivo. A pesquisa das histórias locais das pessoas comuns são uma maneira de resgate das memórias individuais e coletivas como

forma de contextualizar a produção de materiais e os ritos. Como afirma Simões & Lopes (2009),

Entendemos a educação não apenas como um programa de conteúdos, mas também como interlocução entre os sujeitos que a compõem. Essa leitura nos leva a pensar a pesquisa como a instância de resgate das memórias locais, de pessoas comuns, que constroem o país. Propomos a recolha de estórias¹³ e histórias, experiências e práticas que constituem a representação que determinadas comunidades têm de si e das coisas que a rodeiam. (p. 202).

Essa iniciativa reforça o que os autores apontam sobre os saberes e realidades locais:

Na investigação dos saberes locais, pensamos que o reconhecimento das práticas cotidianas é enriquecido pelo uso da pesquisa participante através de entrevistas abertas e a interação dos atores, contatos com as realidades locais e coleta de dados procurando elaborar uma descrição densa do objeto pesquisado. Este caminho nos permite romper a barreira das concepções previamente formuladas, do racionalismo absoluto e da eleição seletiva dos elementos a serem investigados, permitindo reconhecer nuances, desvios, práticas silenciosas e elaborações cotidianas. (*Op. Cit.*, p. 205).

Assim, após acabar o Carnaval, foram traçados mais alguns passos para serem realizados durante o semestre:

- ✓ Escolha de amostragem de entrevistados;
- ✓ Entrevistas pilotos com a primeira amostragem para escolha dos sujeitos da pesquisa;
- ✓ Entrevistas com líderes de turmas e costureiras envolvidos no processo produtivo e escolhidos para a dissertação;
- ✓ Verificação do processo produtivo das modelagens e costuras das fantasias – onde seriam realizadas idas aos barracões de confecção das fantasias e visita aos responsáveis pelo desenvolvimento das modelagens, gradação, costuras etc;
- ✓ Estudo da modelagem para a escala reduzida – por meio da análise das modelagens e do sistema produtivo que seria catalogado no processo anterior, seria estudado com esses responsáveis a

¹³ A autora ainda usa o termo *estórias*, mas ressalta que tal termo deixou de fazer parte do vocabulário em língua portuguesa após a última reforma ortográfica.

possibilidade de criação de um Bate-Bolas em escala reduzida para um trabalho de parceria criativa juntamente com os profissionais envolvidos;

- ✓ Produção final de um souvenir utilizando restos de materiais da cadeia produtiva;
- ✓ Retorno da técnica e processo de fabricação do artefato para a comunidade e validação de seu uso;

Logo após o carnaval, foi noticiado que em vários locais do mundo a Covid-19 se espalhou, e momentos depois foi então instaurado o isolamento social no Brasil. De acordo com a nova realidade, aulas presenciais foram suspensas e se tornou necessário buscar novas formas, agora online, para manter as orientações e as reuniões dos grupos para que não ocorresse defasagem nos estudos e pesquisas. Analisando as demandas para a pesquisa, o orientador sugeriu uma nova diretriz, modificando as técnicas possíveis de serem realizadas à distância, ao mesmo tempo em que, juntamente com a equipe mais familiarizada com recursos tecnológicos do grupo de estudos, buscava soluções para que as práticas online se tornassem mais disponíveis para a continuação das mesmas.

Desse modo, as novas diretrizes para a pesquisa documentada nesta dissertação e as demais pesquisas em parceria com o DHIS, envolveram um grande esforço coletivo do laboratório de pesquisa e uma parceria com o Museu da Pessoa, o que gerou um projeto de extensão denominado *Motirô – o festejo como testemunho*. Motirô é um vocábulo Tupi-Guarani que fala de trabalhos grupais e ofícios coletivos – o que gerou o termo “mutirão”. No projeto, a denominação tem a função de destacar nos festejos os seus ofícios e sua dimensão social. Assim, um trabalho de pesquisa de campo à distância atenderia a diversas pesquisas simultaneamente, contribuindo para o projeto Mascarados Afroiberoamericanos de uma forma mais ampla e para essa dissertação em particular.

Ao mesmo tempo, se unia três funções do depoimento: o depoimento-campo (que atende às pesquisas acadêmicas como fonte de dados e conteúdos); o depoimento-acervo (que formata os relatos para serem usados como memória museológica no acervo do Museu da Pessoa) e o depoimento-artefato (peças de divulgação produzidas a partir do material recolhido e que teriam a função de ampliar a visibilidade social dos depoimentos).

Foi realizado um levantamento do estado da arte de alterações em pesquisa de campo presenciais neste momento da pandemia para entender como os pesquisadores da área estavam resolvendo esta etapa. Porém, os resultados obtidos apresentavam majoritariamente pesquisas relacionadas à área de saúde, e poucas pesquisas nas áreas de humanidades. Foi encontrada uma investigação exemplar que citava exatamente a importância das Ciências Humanas na pesquisa e combate às pandemias. Jean Segata é professor do Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da UFRGS, e foi entrevistado para uma matéria, cujo alguns trechos se reproduzem a seguir:



Figura 31: As ciências humanas no combate às pandemias.
Fonte: Site UFRGS

“A importância das Ciências Humanas na pesquisa e combate às pandemias. [...] Eles partilham experiências e compõem ambientes singulares. Então, a pandemia precisa ser considerada como uma experiência vivida nos corpos e nas sensibilidades coletivas. Cada experiência conta; faz história. E nós seguimos essas histórias e aprendemos com elas. (...) O segundo ponto é que é preciso ter em mente que fenômenos globais são sempre atuados a partir de contextos locais. O global se realiza a partir de materialidades e práticas situadas. Como já nos ensinou a antropóloga Anna Tsing em seu livro *Friction*, converter dados locais em escala global é um modo perverso de fingir universalidade.” (SEGATA, 2020).

Assim, Motirô ganhava mais uma relevância, pois além de entrevistas sobre manifestações culturais, no roteiro de perguntas recolhia dados de como esses sujeitos e seus ritos sofreram com o impacto da pandemia. Neste contexto de pandemia, todos os pesquisadores que precisavam ou estavam a realizar as pesquisas de campo se viram reféns das adversidades decorrentes da doença que assolou o mundo, nos forçando a uma adaptação repentina a contextos antes não imaginados, a realidades virtuais que, em muitos casos, eram até então improváveis de se pensar estar vivendo ou fazendo parte. Muitos precisaram reavaliar as alternativas e rever novas formas de compor seus trabalhos, foi nesta fase de adaptação à nova realidade que nos foi imposta, à falta de apoio do governo em relação às áreas das ciências humanas e o impedimento de ir a campo para as validações necessárias, que pensamos em adotar as entrevistas online como alternativa de campo.

4.2 Motirô – entrevistas

Motirô objetiva colher, registrar e difundir depoimentos de artistas que trabalham nos ofícios envolvidos em todas as etapas desses ritos. Além de uma cartografia desses ritos, descreve também os desafios particulares desse momento histórico de pandemia. O projeto Motirô se deteve em levantamento técnico para registros online, técnicas de entrevistas à distância e contatos com o campo para seleção de amostragem.

Em meio ao atual momento de pandemia em que se realizariam os trabalhos de campo determinados para a dissertação, ocorreu o isolamento social em função da COVID-19, as entrevistas online se tornaram acesso viável e imprescindível à continuação da pesquisa. Nesse sentido, é que a parceria com o Museu da Pessoa foi fundamental para aplicarmos uma metodologia já sedimentada de entrevistas e registros de histórias de vida à distância. Os pesquisadores do DHIS fizeram uma imersão na técnica de escuta ativa já difundida pelo Museu da Pessoa, e foi realizado um método próprio para o Motirô em função dos objetivos do projeto de pesquisa.

Diferentes ferramentas tecnológicas foram disponibilizadas para o projeto Motirô para atender a diversidade de cenários sociais encontrados no campo. A

diversidade de acesso a recursos tecnológicos (softwares, dados móveis, internet a cabo, diferentes aparelhos) determinou diferentes ferramentas.

Houve toda uma preparação para que as entrevistas acontecessem, precisávamos seguir um roteiro que foi criado pela equipe do DHIS para que todo o processo das entrevistas ocorresse de forma mais uniforme possível dentre os integrantes do laboratório que iriam realizar as entrevistas. Geralmente, as entrevistas online aconteciam com o auxílio de outra pessoa que ficava encarregada de gravar, enquanto as perguntas eram feitas aos entrevistados.

A sequência que seguimos para que ocorresse o mais organizado possível era: ler o guia processual, criado pelo DHIS (permite conhecer as diretrizes necessárias para a realização passo a passo da pré- entrevista, o que fazer antes da entrevista, no dia da entrevista e após a entrevista). São instruções que precisaram ser seguidas, devido a existência de alguns documentos de licença de imagem, por exemplo, de cadastro das informações do entrevistado, que precisavam ser preenchidos antes da entrevista em si.

Portanto, como metodologia, as entrevistas do Motirô seguiam as seguintes etapas: primeiro, agendar dia e horário em uma agenda criada no drive do DHIS, para que a pessoa que iria dar o suporte tecnológico em relação à gravação da entrevista pudesse confirmar presença e marcar data e horário de disponibilidade do entrevistado também em outra agenda.

Depois de agendada, o próximo passo era enviar primeiramente ao entrevistado o flyer¹⁴ com explicação do projeto e o link com o site do Museu da Pessoa para que o mesmo entendesse o que era o Museu. Na figura 32, encontra-se o flyer do projeto desenvolvido pelo laboratório DHIS, que serviu para a disseminação do projeto e envio para os prováveis entrevistados que foram pré-selecionados, pensando em seus festejos e como ficariam seus ofícios em tempo de pandemia e isolamento social, e também serviriam de material para as pesquisas em desenvolvimento, incluindo esta dissertação, visto que as visitas presenciais eram improváveis.

¹⁴ *Flyer*: 1) são uma ferramenta de marketing amplamente utilizada para divulgar eventos, produtos e serviços. Obtido em: <http://blog.lojagraficaeskenazi.com.br/diferenca-entre-flyer-e-panfleto/> acesso em 03/03/2021 às 13:00. 2) Os flyers são, portanto, pequenos folhetos com imagens impactantes e mensagens rápidas com alta capacidade de espalhamento e de captação de clientes. <https://www.promopress.com.br/post/o-que-%C3%A9-flyer> acesso em 03/03/2021 às 13:10



Figura 32: Flyer do projeto Motirô.
Fonte: Acervo DHIS

Em seguida, se checava qual a melhor ferramenta que poderia ser utilizada para que a entrevista acontecesse, pois, dependendo do aparelho e do tipo de internet disponível do entrevistado, uma ferramenta poderia ser melhor que outra. Enviava-se previamente para o entrevistado responder o termo de autorização de uso de imagem, cadastro do personagem (que continha vários dados para cadastro) e nos enviar de volta. Além disso, pedíamos ao entrevistado que separasse fotos que para ele eram relevantes de seu ofício, ou que representasse o festejo, que para ele eram importantes.

No dia da entrevista foi necessário fazer alguns testes com o entrevistado para testar qualidade de som e vídeo, verificar se o ambiente estava propício para a gravação, para evitar ruídos, e conduzir quanto ao melhor enquadramento e local de apoio do aparelho escolhido, para captar melhor distância e luz para a filmagem. Tem toda uma explicação para conduzir a entrevista da melhor forma, para que o entrevistado pudesse se sentir à vontade e poder apontar sua opinião e mostrar suas peças escolhidas com a melhor relação entrevistado-entrevistador. Foi preciso também, ao final da gravação, filmar uma autorização do entrevistado concordando com a pesquisa e utilização de sua imagem no projeto Motirô. Terminando a

gravação, os entrevistados enviavam os links ou materiais que pudessem ilustrar os vídeos, se houvessem (as fotos eram enviadas com informações de cadastro de imagem, a respeito de cada uma, para que pudesse compor a história do entrevistado e ilustrar sua trajetória).

A primeira entrevista gravada foi realizada com sucesso, com a utilização da ferramenta *Stream Yard*, que permite o envio de um link para o entrevistado – que pode ser enviado pelo WhatsApp, ferramenta mais popularizada na amostragem do estudo –, facilitando o acesso, já que não precisava fazer download de nenhum aplicativo e poderia ser feito no próprio celular. A ferramenta disponibiliza algumas horas na sua versão gratuita, entretanto o DHIS fez uma assinatura para ter mais horas de utilização. Foram realizadas entrevistas pilotos para o teste da tecnologia e depois de alguns ajustes no roteiro de perguntas, partimos para a primeira série de entrevistas. A entrevista que vamos narrar aqui foi com Renato-Tona, responsável pela turma Coqueiro de Santíssimo.¹⁵

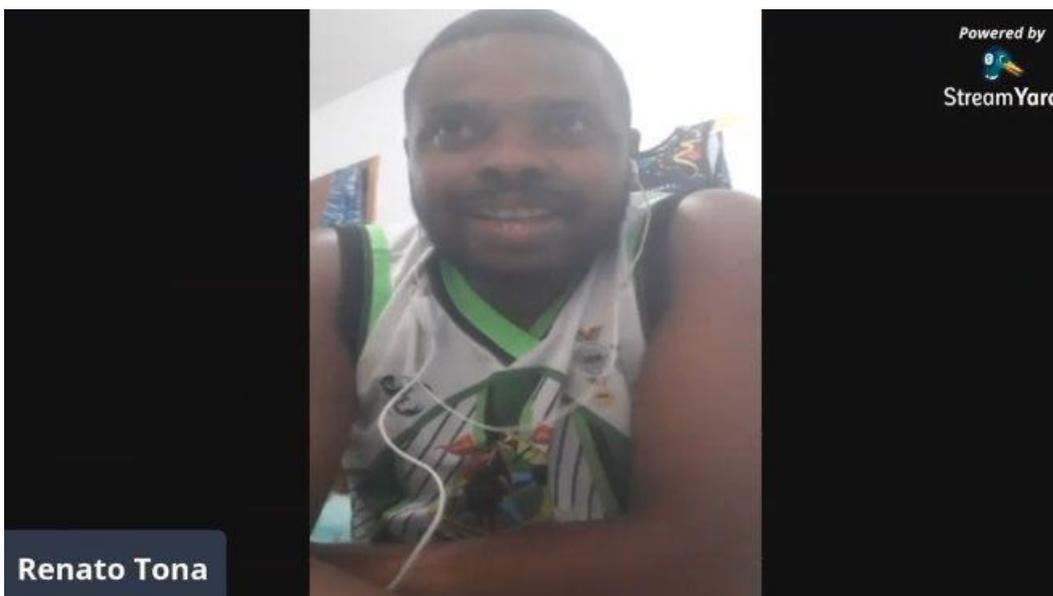


Figura 33: Renato-Tona em entrevista.

Fonte: Acervo DHIS

Foram desenvolvidas pela equipe Motirô onze perguntas que todos os entrevistados responderam – cada um com suas habilidades e ofícios próprios

¹⁵ A entrevista na íntegra está disponível em:

<https://acervo.museudapessoa.org/pt/conteudo/historia/missao-de-preservar-a-cultura-180080/colecao/179820>)

dentro do festejo. Relataram suas experiências e suas dificuldades no atual contexto de pandemia e isolamento social, que trouxe novas formas de pensar e fazer cultura popular neste contexto. O uso de ferramentas que não permitiam ao entrevistado de visualizar o entrevistador durante a entrevista e durante as suas respostas e, pelo menos no momento das perguntas, prejudicavam muito a metodologia de escuta ativa, e os próprios entrevistados dos processos pilotos narraram desconforto com essa situação. Assim, essas ferramentas foram descartadas e na gravação das entrevistas para o acervo do Museu da Pessoa optou-se por enquadramentos que não impedissem o entrevistado de ter acesso às reações do entrevistador.

Além de servir de eixos temáticos que manteriam o paralelismo entre os vários depoimentos do Motirô, as perguntas elencadas abaixo também serviam para que o entrevistador anotasse as demandas de imagens de apoio que seriam úteis tanto para a investigação como para as edições finais, como imagens de cobertura e ilustração das falas.

Perguntas realizadas:

1. Qual o seu nome, local de nascimento, data de nascimento?
2. Para que manifestação você produziu ou produz?
3. Descreva a manifestação cultural (onde, quando, porque e como)?
4. O que é produzido por você e como você produz? (recursos: materiais, financeiros, local);
5. Além desta produção, de que outras formas você participa deste evento? (como brincante, usuário, audiência, participante);
6. Como você começou a participar neste evento?
7. Qual a importância desta manifestação na sua vida?
8. Qual a importância dela para a sua localidade?
9. Como o atual isolamento está afetando o seu ofício e a festa?
10. Esse isolamento fez você rever o papel da sua festa para a sua sociedade?
11. Chegamos ao final, mas tem algo que não perguntamos e que gostaria de deixar neste relato?

Nas entrevistas, foram anotadas demandas persistentes de perguntas que não foram totalmente respondidas e eram adicionadas em nova formulação no término

do processo. Ao final, o entrevistado gravava a autorização do uso da imagem para o acervo e para as pesquisas relacionadas, encerrava-se a gravação e pedia-se, então, a lista de imagens de apoio anotadas pelo entrevistado.

Na entrevista de Renato-Tona já se comprovou a contribuição desse esforço de campo do Motirô e seu formato de depoimento para atender as duas primeiras fases da pesquisa citadas anteriormente:

- ✓ Escolha de amostragem de entrevistados;
- ✓ Entrevistas pilotos com a primeira amostragem para escolha dos sujeitos da pesquisa

O processo coletivo gerou uma vasta amostragem e contatos para a realização das etapas posteriores usando as mesmas ferramentas de videoconferência. A participação simultânea do entrevistado como brincante, líder de turma, integrante de associações interturmas e artesão no processo produtivo das fantasias determina um tipo de perfil recorrente, e que pode favorecer a imersão da pesquisa no processo fabril das fantasias. Renato-Tona organiza um evento que reúne várias turmas em seu bairro, e esse perfil demonstrou uma visão mais clara não só de seu processo produtivo, mas da pluralidade de metodologias adotadas por diferentes turmas em diferentes localidades.

Tona deixa claro o domínio pela turma de quase todo processo, especificando apenas a costura como uma função terceirizada e realizada no final da produção, quando todas as partes dos moldes já foram cortadas e desenhadas com artes pelos próprios artistas-brincantes. Nas entrevistas subsequentes, embora haja algumas diferenciações quanto ao domínio integral de todas as etapas até a costura, foi unânime a finalização da costura com mão-de-obra externa às turmas de Bate-Bolas. A compra de materiais e aviamentos, bem como a produção técnica de sublimação em máscara ou na roupa também são outros serviços contratados pontualmente. Por isso, para essa pesquisa, além de líderes-artesãos de turmas, convocamos as costureiras, para entendermos melhor a cadeia produtiva relacionada com a modelagem, o corte de tecido e seu aproveitamento até o final do processo.

A preocupação com a dimensão biográfica na entrevista forneceu aspectos importantes para a sustentabilidade social do evento como o preconceito local, a

abordagem da mídia, o abandono pelo estado, a perseguição policial, o custo da produção, o excesso de trabalho e a paixão pelo festejo, que o faz superar todos os obstáculos anteriores. O entrevistado narra que saiu a primeira de vez de Bate-Bolas escondido de sua mãe, pois ela o proibia de participar do festejo por medo do envolvimento com o crime e pelo risco de sofrer violência oriunda do próprio estado – que só se faz presente na periferia por meio da truculência da polícia. Renato-Tona fala do fascínio infantil, de um rito de passagem para vida adulta e de seu pertencimento cultural ao seu bairro de forma particular e ao movimento como um todo, como o grande sentido da manifestação para si e para os demais.

A sobreposição da descrição da produção e das histórias pessoais se mostrou satisfatória no roteiro de perguntas usadas e o uso de ferramentas à distância não prejudicou a interação com o entrevistado e, pelo contrário, até favoreceu um aspecto específico da pesquisa-intervenção. Ao entender a motivação da entrevista e do seu desdobramento como campo, acervo e depoimento, a avaliação do entrevistado quanto a este contato foi muito gratificante. Renato-Tona termina sua entrevista agradecendo a equipe o carinho e atenção a seu rito e sua paixão, sublinhando que esforços como esses podem mudar a visão da sociedade em relação à cultura Bate-Boleira. Ou seja, a valorização do papel da pesquisa acadêmica que geralmente só é mais visível em etapas mais concretas da pesquisa-intervenção se revelou, aqui, já na entrevista. Entrevista que além de uma usual função de levantamento exclusivo para o pesquisador, se apresenta, neste caso, de forma mais clara como ferramenta de visibilidade em si – por conta de sua função de acervo de memória e artefato de divulgação.

Além de diversas contribuições para o trabalho em questão, a entrevista realizada no atual contexto também serviu para situar a manifestação neste momento de pandemia e isolamento social. Ao ser perguntado sobre as interferências deste contexto, Renato-Tona fala da redução de custos nas fantasias, na simplificação de algumas etapas e de sua consciência com todo o processo, mas na aposta ainda de saídas de turma em 2021:

“O isolamento ele está afetando muito a gente assim, pelo fato de que nós temos um calendário muito fixo, são 360 dias correndo atrás de material, são 360 dias pensando em Bate-Bolas, como fazer, como produzir, ter festas, ter reuniões, ter um simples churrasquinho da turma no final de semana. Então, essa pandemia afetou muito a gente, nós estamos sentindo muito, nós temos muitos grupos no *WhatsApp* que nós conversamos muito, graças a Deus também por essa tecnologia

que ajudou a gente muito nesse momento, a gente trocar ideias, trocar opiniões, dividir materiais, e um ajudar o outro nas produções, que vai ser bem complicado, bem corrido esse ano. Mas graças a Deus, os bate-boleiros em si, estão bem conscientes que independente do carnaval nós temos que olhar para a saúde, então botamos na cabeça e em diversos grupos, temos o mesmo apoio que, para curtir o carnaval nós temos que se cuidar, passar dessa pandemia. Então o pessoal está deixando assim, não de lado, mas se conscientizou que é necessário esperar”. (RENATO-TONA)

Outras entrevistas foram realizadas para o cumprimento desta primeira etapa do projeto, e ressaltamos a importância da história oral. Aqui, existe este relato que retrata a história e memórias de um indivíduo e também da coletividade, pois representa também a sociedade em que cada um está inserido. Então, como cita Pollak (1992): “agora, é óbvio que a coleta de representações por meio da história oral, que é também história de vida, tornou-se claramente um instrumento privilegiado para abrir novos campos de pesquisa”. (p. 207), A história oral se tornou este instrumento que no atual momento propicia um novo campo, agora virtual, que interage com a história escrita, pelos relatos que são realizados destas histórias. Várias histórias de vida que muitas vezes se cruzam pelo festejo do qual participam.

Abaixo estão relatados mais quatro entrevistados para o Motirô que também representam os Bate-Bolas e cujas entrevistas também serviram para alicerçar a pesquisa:

- ✓ Anderson de Souza Mangorra;
- ✓ Doraneide da Silva;
- ✓ Luciano Sergio Guimaraes Bem de Oliveira;
- ✓ Marcio Conceição Gonçalves.

O grupo do Motirô desenvolveu claquetes para adicionar as fotos dos entrevistados, mantendo uma identidade visual para a abertura de todos os vídeos e que contém as informações básicas dos mesmos:



Figura 34: Modelo das Claquetes dos entrevistados desenvolvido pelo DHIS.

Fonte: Acervo DHIS

Abaixo estão relatadas algumas sinopses sobre estes quatro entrevistados do Motirô que também representam os Bate-Bolas, e imagens capturadas dos momentos de realização das entrevistas (existem bem mais relatos, que realizamos com as entrevistas, porém, nos deteremos nestes, apenas como exemplo)¹⁶.

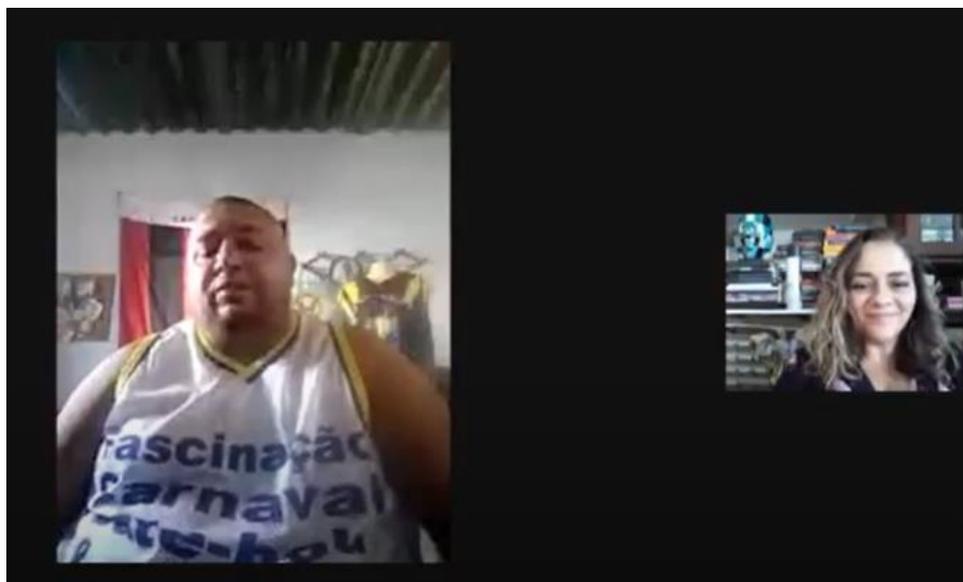


Figura 35: Anderson- Buda na entrevista.

Fonte: Acervo DHIS

¹⁶ O acervo Motirô já tem 50 entrevistas e está disponível ao público no endereço (<https://acervo.museudapessoa.org/pt/conteudo/colecao/motiro-o-festejo-come-testemunho-179820>).

Anderson de Souza Mangorra¹⁷, é solteiro, nascido em 01/05/1974 e é natural do Rio de Janeiro, é almoxarife e cabeça de turma da Fascinação. Desde adolescente saía em turmas de Bate-bolas, e a 22 anos faz parte da Turma Fascinação. No início, sua mãe tinha preocupação dele sair nas turmas, mas depois foi uma apoiadora. É responsável por levar a cultura dos Bate-bolas às pessoas. Atualmente, representa as turmas de Bate-Bolas frente à prefeitura do Rio de Janeiro, e no atual contexto de Covid-19 continua a trabalhar a fantasia para o próximo carnaval.



Figura 36: Luciano Guimarães na entrevista.
Fonte: Acervo DHIS

Luciano Sergio Guimaraes Bem de Oliveira é solteiro, nascido no dia 14/08/1989, é natural do Rio de Janeiro e autônomo. É responsável pela Turma Animação, que sai em Curicica-Jacarepaguá, e desde adolescente saía em turmas de Bate-bolas, quando resolveu criar a sua com seus amigos, aos 15 anos de idade. Produz praticamente 95% e suas fantasias, sente-se responsável por disseminar a cultura dos Bate-bolas às pessoas e em tempos de Covid-19, continua trabalhando e apostando no próximo carnaval¹⁸.

¹⁷ O link para assistir a entrevista com o Anderson Buda:
<https://acervo.museudapessoa.org/pt/conteudo/historia/buda-no-carnaval-180156/colecao/179820>

¹⁸ O link para assistir a entrevista com o Luciano Guimarães é:
<https://acervo.museudapessoa.org/pt/conteudo/historia/animacao-para-os-proximos-carnavais-180810/colecao/179820>



Figura 37: Doraneide da Silva na entrevista.

Fonte: Acervo DHIS

Doraneide da Silva tem um companheiro, nascida no dia 10/09/1955, é natural de Natal e é costureira. Mais conhecida como Neide, confecciona fantasias de Bate-bolas, e também já costurou muitas roupas para igreja, roupas de festa e vestidos de noiva. Saiu de Natal-RN para o Rio de Janeiro, e já trabalha com a manifestação cultural dos Bate-bolas há 15 anos, com a Turma Animação, passando a ser também admiradora dessa cultura¹⁹.



Figura 38: Marcio Gonçalves na entrevista.

Fonte: Acervo DHIS

¹⁹ O link para assistir a entrevista com a Doraneide da Silva é:
(<https://acervo.museudapessoa.org/pt/conteudo/historia/costurando-animacao-180158/colecao/179820>)

Marcio Conceição Gonçalves é solteiro, nasceu no dia 13/03/1969, é natural do Rio de Janeiro e é metalúrgico. Desde pequeno é apaixonado pelo mundo dos Bate-Bolas, e saía escondido de sua mãe. Foi amor à primeira vista e hoje ele produz as fantasias, costura e borda as capas dos Bate-Bolas, “um carnaval de alegria”, como ele diz. O momento do espetáculo é esperado por 361 dias, que ele desfruta como uma criança de 16 anos. Paixão define o seu sentimento pelo festejo²⁰.

Para o lançamento do Motirô, foram realizadas iniciativas de divulgação, no qual desenvolvemos várias ilustrações relacionadas aos entrevistados para postar no Instagram. Cada pesquisador ficou responsável pela ilustração de algum deles, para que gerássemos conteúdos de divulgação. Na figura 39 está a ilustração relacionada ao Renato-Tona e Marcelo-Índio, es as frases escolhidas de suas entrevistas.



Figura 39: Ilustração de Renato Tona feito por Eliane Viana e ilustração de Marcelo Índio feito por Camilla Serrão, ambos para divulgação do projeto Motirô no Instagram.

Fonte: Acervo autora; Camilla Serrão.

²⁰ O link para assistir a entrevista com Marcio Gonçalves é:
<https://acervo.museudapessoa.org/pt/conteudo/historia/bate-bola-e-paixao-182894/colecao/179820>

5 O souvenir e modelos finais

Os experimentos com testes dos souvenirs visaram a realização de uma sequência operacional, para que os integrantes dos Bate-bolas que estivessem interessados no desenvolvimento de souvenirs para o fortalecimento da sustentabilidade comunicacional do evento pudessem participar da pesquisa. Através do desenvolvimento de peças pilotos que possibilitassem o fortalecimento da sustentabilidade social, buscando disseminar a cultura dos Bate-Bolas em diversos segmentos da comunidade.

O desenvolvimento dessas peças tem como principal característica a participação de alguns líderes de turmas como cocriadores, pois através de ideias lançadas, materiais fornecidos e experiências compartilhadas, os souvenirs que surgiram dessa parceria tem o intuito de compartilhar, discutir e aplicar as ideias desenvolvidas para que possam representar a manifestação cultural através da representação da imagem das fantasias, com o aval dos seus participantes e desenvolvedores.

5.1 O pequeno e o souvenir

O souvenir geralmente é um objeto adquirido em viagem, que representa uma localidade que se visitou e que se pretende levar um pouco da memória vivida consigo ou para presentear outrem, marcando uma experiência cultural vivida. Buscamos em alguns dicionários o significado de souvenir, para nos basear sobre o que estamos aqui tratando: Resultado 1, encontrado no site do Dicio.com²¹ :

Souvenir: Artigo tradicional e característico do local em que é vendido, geralmente comprado pelos turistas que visitam outros países, locais ou territórios estrangeiros; lembrancinha.

²¹ <https://www.dicio.com.br/souvenir/>

Resultado 2, encontrado no site Infopedia²²:

Souvenir: Nome masculino. Objeto característico de um lugar ou região e que se traz como recordação desse lugar, lembrança.

Em qualquer caso, parece inegável que os souvenirs tornam tangíveis as experiências intangíveis da viagem. A materialidade do souvenir contribui para definir e localizar num tempo e espaço ordinários – ao regressar à casa e ao trabalho – uma experiência efêmera vivida num tempo extraordinário (GONZÁLEZ, 2007)²³

Não se pretende aqui fazer um estudo minucioso sobre os souvenirs e suas várias relações com o turismo, apesar de já existirem alguns textos sobre o assunto, mas sim apresentar algumas representações deste artefato e a cultura do Rio de Janeiro em particular, de como um objeto pode levar consigo a materialidade de uma cultura e os significados intrínsecos que são carregados nela.

“No caso das narrativas de viagem sobre o Rio de Janeiro, perdura o recurso metonímico que possibilita à cidade encompassar a nação (FREIRE-MEDEIROS, 2007, p. 38)”, quer dizer, que o que aparenta é que o Rio de Janeiro é como se fosse o lugar onde todo o Brasil é representado, Norte, Nordeste, Sul, Sudeste e Centro-Oeste misturam-se nas lojas, sem haver uma definição de fato de suas procedências e particularidades inerentes a seus locais de representação.

Também foi constatado que a maioria dos souvenirs do Rio de Janeiro estão concentrados nas temáticas paisagem (monumentos pré-existentes), coletivos anônimos (mulatas), erotismo (cartões postais com mulheres de biquíni nas praias cariocas). Os autores também ressaltaram o consumo de objetos óbvios, ditos como essenciais nas compras dos turistas, como Cristo Redentor (em tamanhos variados) e o Pão de Açúcar (reproduzido em diferentes superfícies). Como conclusão os autores destacam a falta de autenticidade dos souvenirs do Rio de Janeiro, pois muitos são “fakes”, elaborados em outros estados, como Minas Gerais. “Quando são de fato cariocas, podem estar referidos a “falsas” narrativas, falsas míticas como as que elevam as “baianinhas” como símbolo de mulher carioca” (FREIRE-MEDEIROS & CASTRO, 2007, p. 51).

A partir de dados coletados da tabela apresentada no artigo *O souvenir como objeto de estudo nos periódicos científicos de turismo e nos programas de turismo stricto sensu no Brasil*, que diferencia os tipos de souvenirs, adaptado de

²² <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/souvenir>

²³ Publicado originalmente no jornal EL País, 18/08/2007)link: <https://vitruvius.com.br/index.php/revistas/read/arquiteturismo/02.014/1414>

Horodyski, Manosso & Gândara (2014), baseado em Gordon (1986), fizemos o Gráfico abaixo (figura 40) para localizar em que tipo poderemos selecionar os souvenirs relacionados a cultura e sociedade, parte integrante da pesquisa.

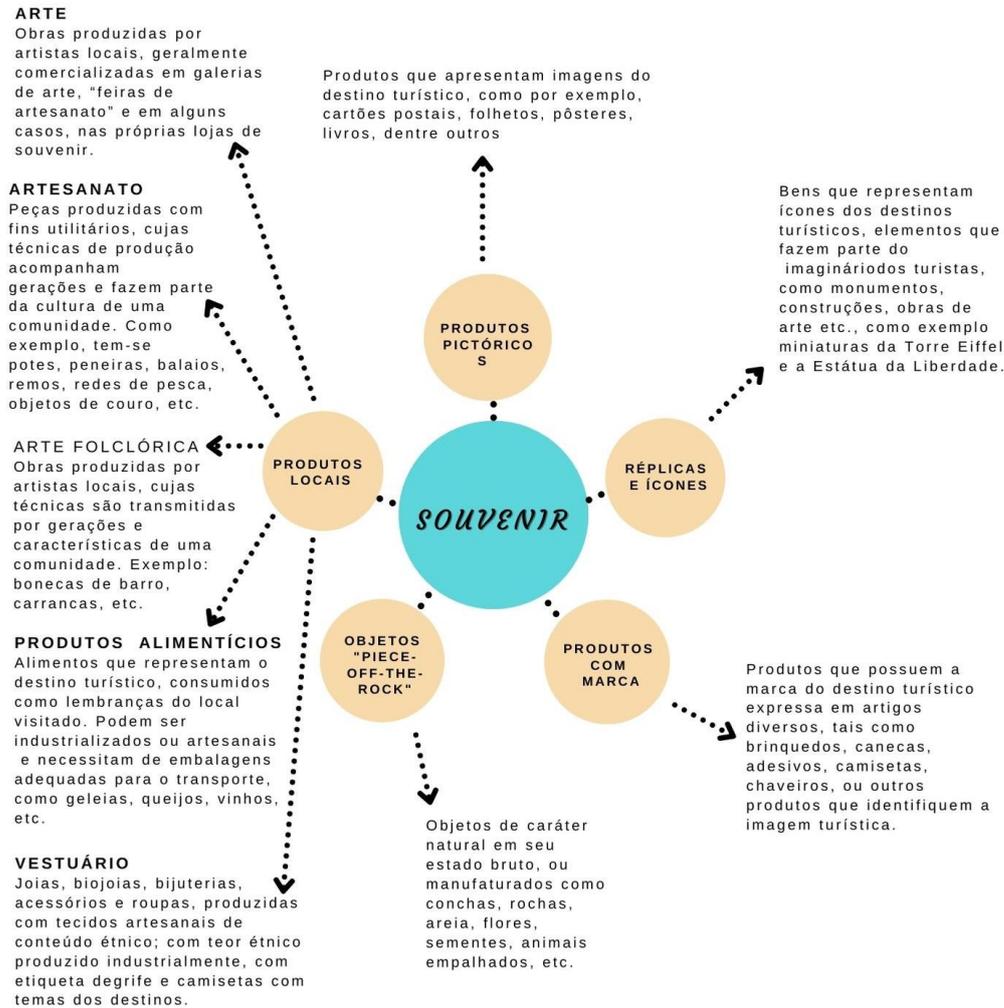


Figura 40: Dados coletados da tabela apresentada no artigo "O souvenir como objeto de estudo nos periódicos científicos de turismo e nos programas de turismo stricto sensu no Brasil"²⁴

Observando o gráfico e analisando em que setores o souvenir dos Bate-Bolas se aplica chegamos ao gráfico seguinte, que mescla três dessas tipologias descritas, baseado nas características de cada uma, que se encontra representada na figura 41. Foram separados alguns itens mais pontuais dentro das descrições citadas no artigo²⁵ e que se aplicam aos souvenirs que estão sendo tratados na dissertação,

²⁴ <https://www.anptur.org.br/anais/anais/files/11/81.pdf>

²⁵ <https://www.anptur.org.br/anais/anais/files/11/81.pdf>

tendo como foco a sustentabilidade comunicacional e as características destacadas na figura 40.

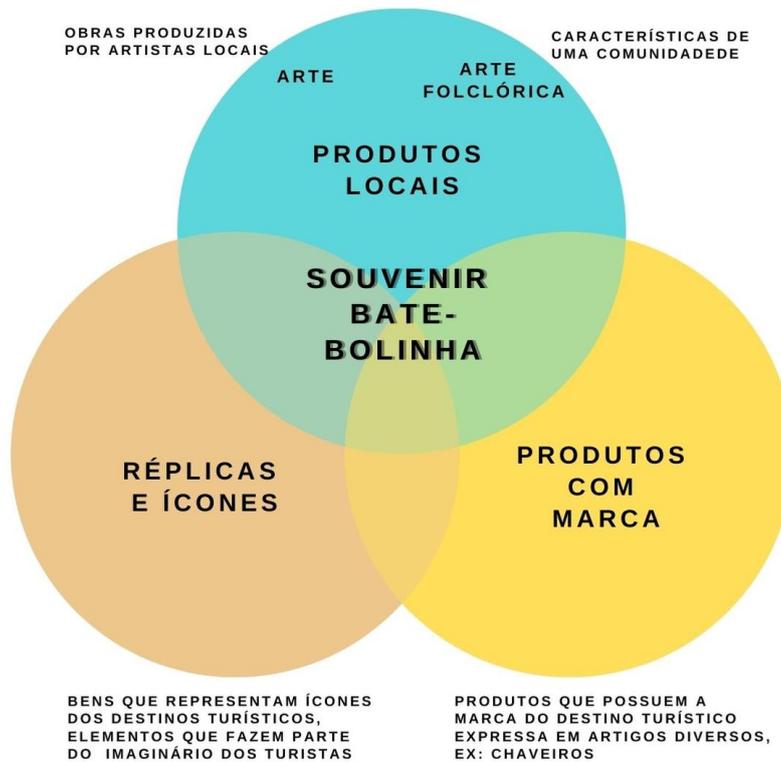


Figura 41: Relação dos souvenirs com a tabela - Dados coletados da tabela apresentada no artigo "O souvenir como objeto de estudo nos periódicos científicos de turismo e nos programas de turismo stricto sensu no Brasil"

Também foi realizada uma pesquisa online, sobre vários tipos de souvenirs, para poder entender os similares, como acontece a representação do lugar ou da cultura e como isso se apresenta em países do mundo. Em uma matéria sobre o tema encontramos várias imagens que representam países e também alguns locais do Brasil, que estarão abaixo relacionadas.

Nas representações relacionadas a países, foram utilizados como souvenirs objetos que quando pensados nos países venham à mente e imaginário, o símbolo que representa o lugar, assim como está disposto nas imagens da figura 42.



Buenos Aires- Suas características casas coloridas viraram um souvenir muito vendido no país.



Rússia- Um tradicional brinquedo russo, as matrioskas parecem infinitas com outras bonecas menores dentro.



Paris, França- A Torre Eiffel pode ser achada na versão mini em qualquer lugar da cidade.



Portugal- Na terra dos lusíadas, é muito comum ver os Galos de Barcelos como lembrancinhas típicas.



Roma, Itália- Com seu passado romano, as miniaturas italianas imitam todas as atrações e monumentos do país.



Japão- o Maneki Neko é o gato de cerâmica japonês a que acena com a pata levantada trazendo boa sorte.



Veneza, Itália- As máscaras são, literalmente, a cara de Veneza! Coloridas e cheias de glitter.



Holanda- Casinhas de arquitetura bem característica que decoram as margens do Rio Amstel



Nova York, Estados Unidos- o maior símbolo do país, a Estátua da Liberdade.



China- As bonecas são muito comuns na cultura chinesa. Estas, representam minorias étnicas do país



Londres, Inglaterra- os icônicos ônibus vermelhos de dois andares, as cabines telefônicas, os táxis e a guarda real.



México- Em comemoração ao Dia dos Mortos, as caveiras mexicanas são cheias de desenhos e são coloridas

Figura 42: - Mosaico de imagens de souvenirs de vários países.

Fonte: Site Viagem e Turismo <https://viagemeturismo.abril.com.br/materias/lembrancinhas-de-viagem-pelo-mundo/>

Calvino (2002) em seu texto sobre a visibilidade, dá real importância ao mundo figurativo e as ligações com o mundo real, onde o pensamento toma forma na sensibilidade que é interiorizada, e a cultura pode ser esse propulsor que transforma o imaginário em algo representativo, verbalizando o sensível que existe em cada um:

Digamos que diversos elementos concorrem para formar a parte visual da imaginação literária: a observação direta do mundo real, a transfiguração fantasmática e onírica, o mundo figurativo transmitido pela cultura em seus vários níveis, e um processo de abstração, condensação e interiorização da experiência sensível, de importância decisiva tanto na visualização quanto na verbalização do pensamento. (p. 81).

E essa verbalização do pensamento, que traduzida de forma a contemplar a materialidade que pode surgir do imaginário coletivo, é uma das maneiras que pode favorecer aos souvenirs a levar através dessa materialidade a cultura de vários povos, dinamizando e favorecendo a troca de conhecimento sobre determinado lugar ou costume.

Analisando então as imagens dos souvenirs sobre países, foi possível observar que alguns são sobre a cultura local, costumes, monumentos históricos, porém todos têm relação com a história de seus povos, como haveria de ser. Assim, também foram pesquisadas algumas imagens de souvenirs do Brasil, e como temos um enorme território e várias culturas entrelaçadas, serão apresentadas no mosaico da figura 43, apenas alguns destes. A seguir alguns locais que serviram de exemplo da criatividade do povo brasileiro.



Porto de Galinhas- Esculturas de galinhas , símbolo do povoado, criação do artista plástico Carcará..



Interior nordestino- A literatura de cordel é uma manifestação literária tradicional da cultura popular brasileira..



Maceió, Alagoas- O rei do cangaço, também conhecido como Lampião, ganhou uma versão um tanto fofo.



Rio de Janeiro, RJ- As belezas do Rio são muitas, mas o Cristo é quem reina no quesito lembrancinhas



Fortaleza, Ceará- Essas gaarráfinhas osso um clássico nordestino e geralmente exibe uma paisagem praiana.



Salvador, Bahia- As fitinhas do Senhor do Bonfim representam a religiosidade do povo baiano e também é fashion.



Caruaru, Pernambuco- Mestre Vitalino foi um artista popular brasileiro, um dos maio res artistas da história da arte do barro no Brasil.



Paraíba- A artesã de Campina Grande Maria Cristina Vidal montou as bonecas ruivas do trio de forró.



Rio Grande do Sul- O chimarrão é um legado dos índios Guaranis e está presente no dia a dia do gaúcho.



Pirenópolis, Goiás- possui diversos bons atélies lojas de artesanato (Justine Arena)



Curitiba- Lembranças que levam a marca Sou Curitiba, do Projeto Souvenir Curitiba.



Pará- representa a produção artística, sobretudo em cerâmica, dos habitantes da Ilha de Marajó, no Pará.

Figura 43: - Souvenirs de alguns locais do Brasil.

Fonte: imagens pesquisadas na internet

No desenvolvimento de souvenirs que irão levar às pessoas características de um local, cultura e modos de viver das pessoas que participam deste lugar, é importante se ater a interpretação dessa sociedade, e o humanismo projetual que Bonsiepe (2011) defende sobre a elaboração de propostas que retratem estas necessidades: “O humanismo projetual seria o exercício das capacidades projetuais para interpretar as necessidades de grupos sociais e elaborar propostas viáveis, emancipatórias, em forma de artefatos instrumentais e artefatos semióticos” (p. 21).

5.2 Modelos finais e modificações

A partir das pesquisas realizadas sobre souvenirs, dos relatos e pesquisas com os Bate-Bolas, das visitas aos barracões e respostas dos questionários sobre materiais, e processos observados para entender um pouco mais de todo o processo de desenvolvimento das fantasias, começamos a realizar os experimentos para o desenvolvimento dos souvenirs, sempre com a coparticipação de alguns integrantes da manifestação popular, seja como líder da turma, ou envolvido/a no processo de produção das fantasias. Pois assim como cita Couto (2017):

O designer é um profissional que se preocupa com a compreensão sobre a forma de vida e com os projetos que desenvolve com e para o ser humano. Reconhece a diversidade, a identidade das pessoas, compreende seus limites e suas potencialidades. É um profissional que deve ser capaz de entender os diversos caminhos que podem tomar uma solução e de prever suas consequências em um ambiente natural e em um sistema cultural peculiar. (p. 31).

Traçamos então diretrizes para o desdobramento das tarefas a serem cumpridas, com o propósito de trabalhar o tempo e as etapas da melhor forma possível. Para os modelos em escala reduzida, que resultariam nos souvenirs, então decidimos:

Que os souvenirs deveriam ser bem pequenos:

- ✓ Testar como funcionaria a modelagem em escala bem pequena
- ✓ Pensar e pesquisar como seriam as partes bem pequenas como mãos e pés
- ✓ Utilizar primeiro um modelo para entender os problemas

Que seu formato final permitiria que o mesmo artefato se desdobrasse em diferentes usos:

- a. Com imantado para geladeira
 - b. Com apetrecho de corrente para virar chaveiro
 - c. Presilha para fixar em roupas ou cabos
 - d. Escultura com base na decoração
 - e. Outros usos propostos pelos sujeitos da pesquisa
- ✓ Também foi proposta parceria com as costureiras escolhidas para fazer validação, ou com um outro líder para propor novos usos.

Então começamos com os experimentos e desenvolvemos alguns testes até que se chegasse a um formato final.

Teste 1: Feito com papel, pensamos em uma base.

Materiais utilizados: papel seda branco

Saia: 10cm x 45 cm e colete: 7cm x 3 cm

Pensamos em bases simples, com formatos simples, utilizando sólidos geométricos (figura 44). Entretanto, iria dificultar no momento de “se vestir” com a fantasia, pois a escala é bem reduzida e a representação da fantasia exigiria um pouco mais de detalhes, que certamente dificultaria o processo. Como o estilo capa é uma variação do pirulito, resolvemos trabalhar os três tipos, Saia Rodado, Pirulito e Bujão, pela diferenciação que eles tem da forma.

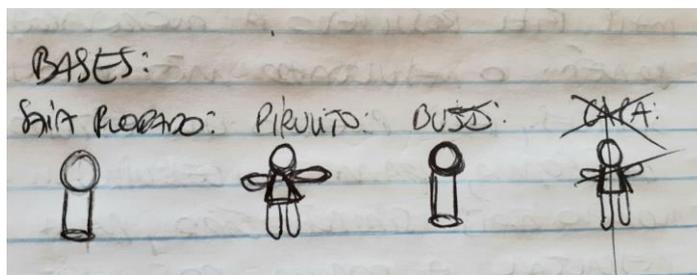


Figura 44: Primeiros desenhos pensando em bases.

Fonte: Acervo autora

Foi feito um teste com o tipo Saia-rodado utilizando o papel seda (figura 45), tentando ser o mais fiel possível à modelagem. Porém, o resultado não ficou

simples, e foi preciso um estudo em relação a modelagem para conseguir um modelo mais simplificado que ressaltasse a forma própria dos Bate-Bolas.

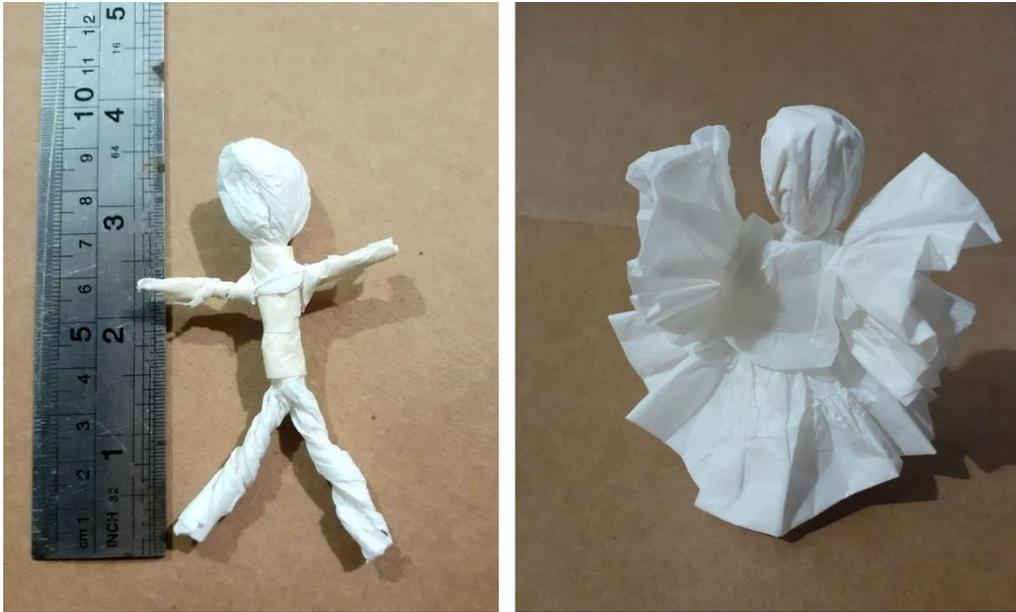


Figura 45: Base e estudo em papel seda.

Fonte: Acervo autora

Teste 2: Materiais que possuía em casa

A ideia seria começar com um material todo branco para poder estudar a questão apenas da modelagem, porém, as lojas estavam fechadas por conta da pandemia de Covid-19 e não tinha esse material em casa e o encomendei. Sendo assim, foram utilizados materiais que possuía em casa, que eram estampados, e os utilizamos para ir testando esta escala reduzida da modelagem, e já que a maioria era colorido, poderia seguir algumas características dos modelos: Bujão (listras horizontais); Pirulito (lados de tecidos diferentes), e Saia-rodado (bem colorido).

Todos com mãos e pés de cores diferentes para identificar que não eram só mãos e pés, mas luvas e sapatos coloridos. Primeiro foram realizados os cortes dos moldes, e para isso foram feitas algumas observações:

1. No Bujão, as listras precisavam ser cortadas no sentido horizontal, inclusive para as mangas (pois assim eram representados nas fantasias);

2. No Saia- rodado foi pensado um tema, então foram entretelados²⁶ umas imagens de caveira para aplicar no tecido;
3. No bujão optamos por fazer a modelagem com uma base redonda embaixo, costurada com um material retangular franzido.

Materiais em comum nos três tipos:

Manta acrílica²⁷ (para enchimento).

Tecido *popeline off white* (para cabeças).

Na figura 46 a seguir os materiais utilizados para o tipo Pirulito:

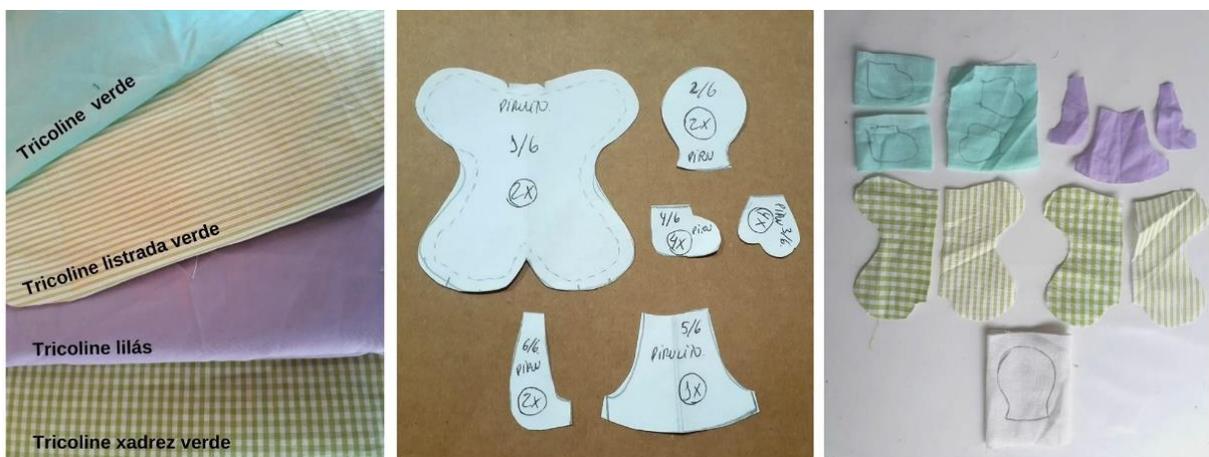


Figura 46: Imagens dos tecidos, modelagem e material cortado do tipo Pirulito.

Fonte: Acervo autora.

Assim como está apresentado na figura acima, os materiais foram cortados com os moldes e dispostos da seguinte forma segundo o material:

- ✓ ½ macacão – tricoline xadrez verde.
- ✓ ½ macacão – tricoline listrado verde.
- ✓ Colete – tricoline lilás.
- ✓ Cabeça – popeline off White.
- ✓ Luvas e sapatos – tricoline verde lisa.

²⁶ Quando se coloca entretela (geralmente colante) no material com o auxílio de ferro de passar, para que este fique mais estruturado e diminua os desfiados do tecido.

²⁷ Material utilizado para o enchimento. É uma manta que geralmente é utilizada para enchimento de Edredon.

Na figura 47 a seguir, os materiais para o tipo Bujão:

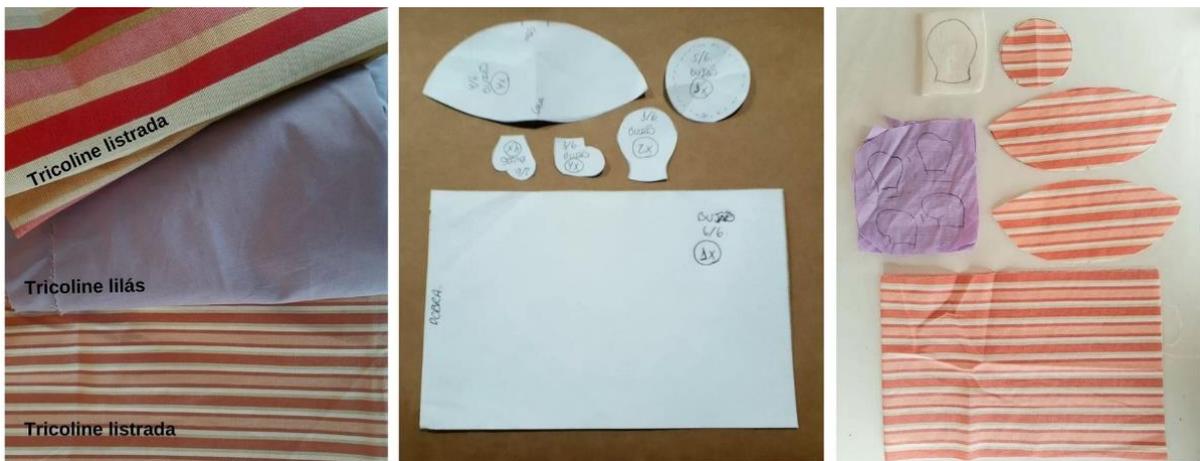


Figura 47: Imagens dos tecidos, modelagem e material cortado do tipo Bujão.
Fonte: Acervo autora.

Assim como está especificado na figura 47, os tecidos foram cortados com os moldes e dispostos da seguinte forma, em relação ao material:

- ✓ Vestido e mangas – tricoline listrada.
- ✓ Luvas e sapatos – tricoline lilás.
- ✓ Cabeça – popeline *off White*.

Na figura 48 a seguir, o material para Saia-rodado:

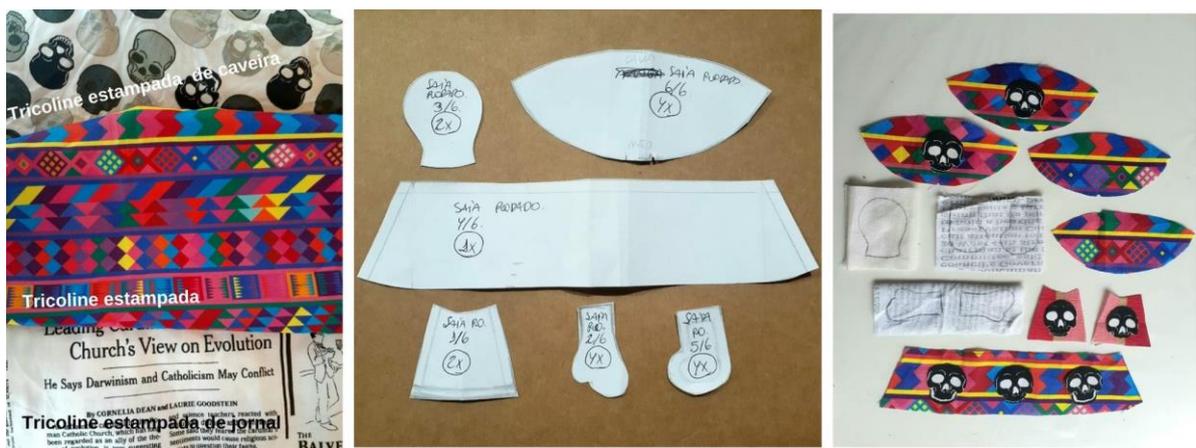


Figura 48: Imagens dos tecidos, modelagem e material cortado do tipo Saia Rodado.
Fonte: Acervo autora.

Segundo está especificado na figura 48, os tecidos foram cortados com os moldes e dispostos segundo os materiais, da seguinte forma:

- ✓ Saia e mangas – tricoline estampado.
- ✓ Braços e luvas, pernas e sapatos – tricoline estilo jornal.
- ✓ Cabeça – popeline *off White*.
- ✓ Caveiras p/ aplicar na fantasia – tricoline com estampa de caveiras.
- ✓ Colete – sarja listrada

Começamos a costura pelo Bujão. As luvas e os sapatos eram muito pequenos (figura 49), e ficou bastante complicado virar depois de costurado, além de o espaço ser muito reduzido para se trabalhar curvas na máquina. Acreditamos que para as pessoas que são acostumadas com grandes volumes de tecido, trabalhando em máquinas industriais com as fantasias que tem enormes metragens, essa escala poderia dificultar o processo.



Figura 49: Luvas e sapatos, possuem altura de 2 cm.
Fonte: Acervo autora.



Figura 50: Vista de cima e de baixo do tipo Bujão, com franzidos.
Fonte: Acervo autora.

Como se observa da figura 50, a base do bujão apresentou dificuldades na execução, pois o espaço era bem reduzido para aplicação do franzido na base circular.

Nesse meio tempo, o material branco chegou e percebemos que a modelagem precisaria sofrer algumas modificações. Assim, resolvemos parar com estes testes que incluíam também as cores e possuíam características próprias de cada tipo e focar exclusivamente na modelagem, que demandaria maior quantidade de testes, e as cores e detalhes poderiam atrapalhar neste momento.

Começamos a fazer o teste com o material todo branco. Algumas alterações na modelagem já foram aplicadas, como é o caso da base do Bujão.

Teste 3: Tecido branco

O teste com tecido branco se deu para entender o processo das modelagens e as alterações necessárias, sem o uso das cores e características próprias de cada tipo. Utilizamos uma sarja fina, e um desenho com base nos modelos e com altura de 10 cm, foi pensado para seguir no estudo dessas modelagens (figura 51).



Figura 51: Desenhos com altura de 10 cm, e pensando como poderia ficar o final.
Fonte: Acervo autora.

Foram cortadas as partes menores, como cabeça, luvas e sapatos, costuradas e preenchidas com enchimento (manta acrílica), para os três modelos (figura 52).

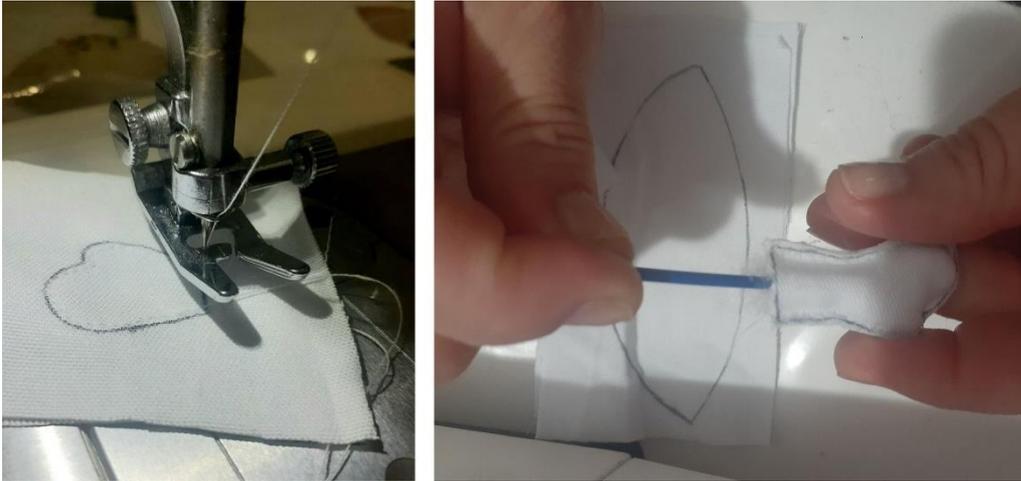


Figura 52: Costura, e enchimento de luvas e sapatos.

Fonte: Acervo autora.

Nesta fase, foi possível percebermos que não seria viável fazer as costuras dessas peças menores para costurar e virar para dentro, pois eram muito pequenas, e dificultaria bastante o processo, então optamos por fazer as costuras por fora, e no teste final utilizar um material que não se desfiasse.

Bujão

Pensamos em uma base como em alguns bonecos que possuem a base em círculo. Assim, foi cortado um círculo com raio de 10cm e colocado enchimento para estruturar essa base que está abaixo (figura 53).



Figura 53: Modelagem modificada: círculo com raio de 10cm.

Fonte: Acervo autora.

As mãos foram presas às mangas como na figura 55, a cabeça foi presa a um tecido para prender depois ao corpo, pois não ficava em pé sem uma estrutura, e os pés foram presos ao corpo.



Figura 54: Mangas bufantes e luvas do tipo bujão.
Fonte: Acervo autora.

Pirulito

A estrutura se dividiu em cabeça, corpo, membros e colete. Foram costurados primeiramente as mãos, pés e cabeça, para que se pudesse aplicar o enchimento. Logo após, essas peças foram viradas para dentro e costuradas ao corpo, e foi deixado um espaço aberto atrás da cabeça para aplicar o enchimento do corpo e dar o acabamento.



Figura 55: Parte superior do Pirulito, material desfia muito.
Fonte: Acervo autora.

Saia-rodado

Foi realizado todo o processo de costurar as peças menores, cabeça e membros, neste caso, as luvas e os sapatos – que têm um comprimento maior para simular os braços e as pernas –, e foi aplicado o enchimento.

Em seguida, foram costuradas as luvas às mangas e as pernas à saia, e logo após, a cabeça ao corpo. Para dar acabamento em todas as partes, foi costurado o tronco (figura 56) que deu todo o acabamento no corpo, e foi adicionado um pouco de enchimento.



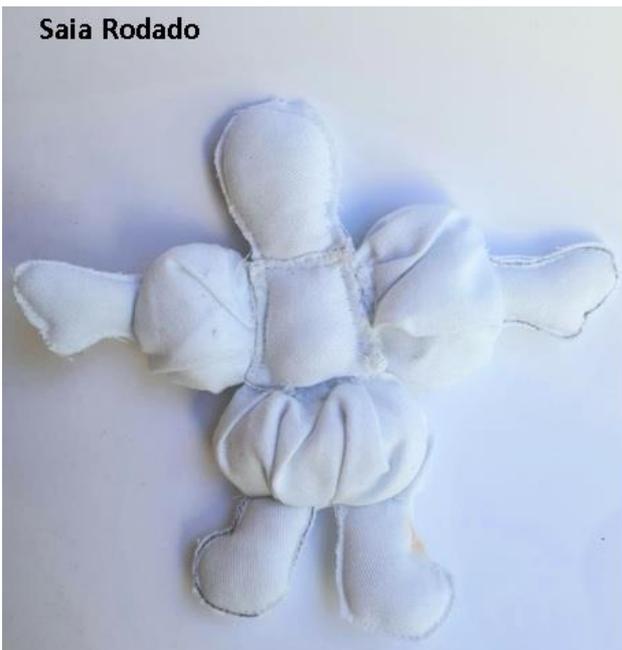
Figura 56: Partes costuradas e peça do tronco central para costurar a cabeça.
Fonte: Acervo autora.

Depois destes testes, se analisou as dificuldades e alterações que seriam necessárias para que se pudesse chegar o mais próximo da representação das fantasias (figuras 57, 58 e 59).

Pirulito**Anotações:**

1. Diminuir mãos e pés, quase não consegui fechar a peça com eles
2. Material do colete deveria ser algum tipo que não desfie.
3. Utilizar nos sapatos e luvas feltro ou material que não desfie para não precisar virar.

Figura 57: Tipo Pirulito.
Fonte: Acervo autora

Saia Rodado**Anotações:**

1. Saia ficou pequena, precisa ser maior.
2. Sapatos e luvas precisam ser mais estreitos, ficou difícil embutir na costura.
3. Utilizar nos sapatos e luvas feltro ou material que não desfie para não precisar virar.

Figura 58: Tipo Saia-Rodado.
Fonte: Acervo autora.



Figura 59: Tipo Bujão.

Fonte: Acervo autora.

Da análise dos protótipos nas figuras acima, surgiram algumas questões que consideramos relevantes:

- ✓ Todos eram muito complicados de fazer;
- ✓ Costureiras/os não terão paciência para costurar as peças, pois trabalham com grandes volumes de material;
- ✓ Como montar um boneco de maneira muito simples e que lembre os Bate-Bolas sem especificamente ter que ter a mesma modelagem.

A partir daí, e tentando não pensar na modelagem da fantasia, optamos por estudar a forma de cada tipo. Foi então que, com uma folha de papel manteiga, e através das imagens de referência das fantasias do Bujão, Pirulito e Saia-Rodado que haviam no celular, desenhamos o contorno e começamos a estudar uma maneira de materializar a forma daqueles desenhos (figura 60).



Figura 60: Desenho da forma a partir das imagens das fantasias, pelo celular.
 Fonte: Acervo autora e acervo DHIS.

Voltamos aos conceitos de Hannah (2015) sobre os volumes, os retilíneos, curvilíneos e o equilíbrio entre eles. Pensamos na forma que pretendíamos alcançar, qual o resultado final, que deveria ser baseado justamente nessas formas e volumes das fantasias dos Bate-Bolas. Por um momento, a modelagem estava ali para apoiar o conceito das curvas e retas do desenho para se alcançar a silhueta.

Teste 4: Com fitas azuis

Pensamos ainda em trabalhar com uma cor única, para que a forma fosse o foco do estudo. Resolvemos usar fitas azuis dupla face de 5cm de largura para testar uma modelagem mais simplificada, pois como a fita é um material utilizado por eles, além de ser um aviamento muito utilizado em souvenirs, parecia ser uma boa oportunidade de se trabalhar com este material tão adaptável. A ideia foi pensar como alguém que precisa ver a forma, como um artesão que busca em materiais mais simples a sua base de trabalho, para através das curvas, retas e o equilíbrio das partes do todo – assim como Kostellow pregava – encontrar o que se pretendia a partir das linhas do desenho.

Bujão:

Começamos pelo tipo Bujão, pois o formato dele é bufante e com grande volume de tecido. Foram cortadas duas fitas de 27cm x 5 cm (vestido), e duas fitas de 11cm x 5 cm (mangas).

Começando pelo Bujão, o vestido dele se deu pela costura de uma fita à outra, depois foram costuradas nas laterais e viradas, e franzidas na parte superior. A mesma sequência aconteceu nas mangas, que depois foram presas ao vestido. Foi alcançado então o resultado apresentado na figura 61.



Figura 61: vestido e mangas do Bujão, com estudo de curvas e retas

Fonte: acervo autora

E assim como Kostellow explica, “As linhas ou volumes curvos em uma composição estão em equilíbrio independente quando cada um deles parece estar na melhor posição possível para si mesmo, não importa que esteja ou não sustentado fisicamente por outras curvas ou retas”.(Hannah,2015, pg.94)

Nessa posição, o material fica totalmente equilibrado, e representa a fantasia do tipo Bujão que geralmente não mostra o calçado.

Saia-Rodado

Quanto ao tipo Saia-rodado foi preciso atentar às proporções em relação à composição do todo, ou como Hannah (2015) explica, ter equilíbrio entre as partes: “Em sua composição, cada forma deve ter uma composição própria no espaço, mas atuar em conjunto com as outras. A consideração mais importante neste caso é o

equilíbrio das forças direcionais” (p. 97). Este tipo é composto de partes que se integram em um conjunto. Assim, foram cortadas duas fitas de 25cm x 5cm (saia); duas fitas de 11cm x 5cm (mangas), e uma fita de 5cm x 5 cm (colete).

Primeiro se costurou uma fita à outra da saia, para ficarem com 7cm de largura por 25cm de comprimento. Quando foi cortado o excesso, também foi costurado na lateral e franzido as duas pontas na parte superior. Depois, também foi costurada as laterais das mangas, dobrada a fita e franzida na parte superior, e logo após, foram costuradas as mangas uma à outra e coladas à saia. O resultado desta etapa, em que conseguimos chegar à forma mais próxima até aqui, pensando nas linhas e curvas e observação das relações propostas por Kostellow está representada na figura 62 abaixo.

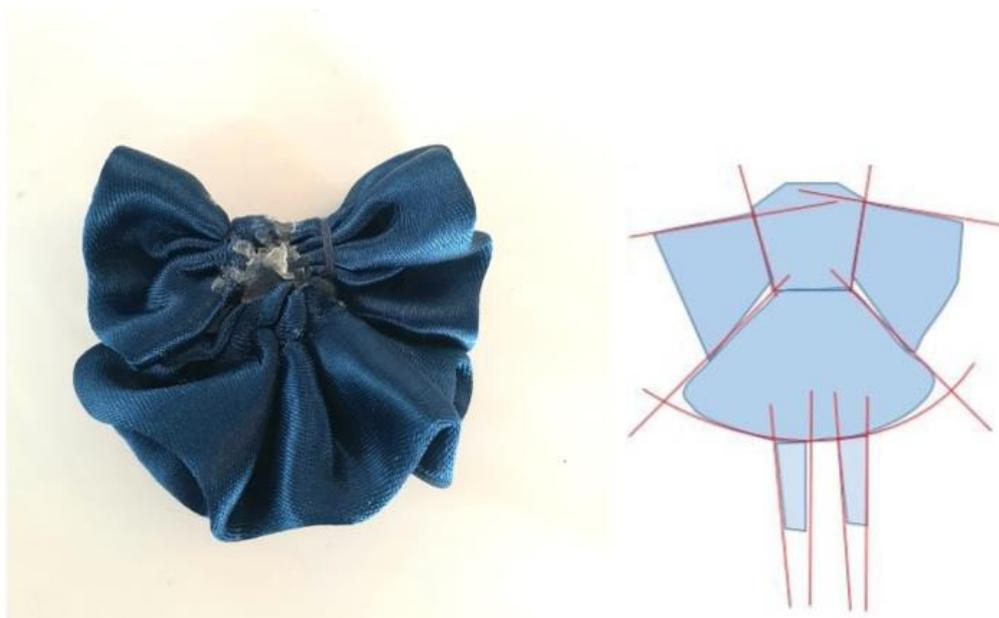


Figura 62: Teste do tipo Saia Rodado, composição com as partes e as linhas do desenho.
Fonte: Acervo autora.

Pirulito

O pirulito tem um processo um pouco diferente, pois é um macacão. Primeiro, foram unidas duas fitas de 7cm x 5cm, no sentido vertical, levemente inclinadas, para formar as pernas do macacão. Como pensamos em realizar este teste abstraindo-se da modelagem em si, mas levando em consideração as linhas, as curvas, os volumes, as retas, a ideia era a de seguir sem levar em consideração gancho, etc., como se tratasse de alguém que não entende nada de modelagem e quisesse

montar uma representação simbólica da fantasia. Na figura 63, está o início desta experimentação, que são comparadas as linhas retas e a forma pretendida.



Figura 63: Pernas e corpo do pirulito com a representação da fantasia ao lado.

Fonte: Acervo autora.

É necessário ter em mente, assim como Hannah (2015) explicava, as proporções gerais de uma forma – as inerentes e as relativas. E como aponta a autora, a verticalidade é preponderante: “De modo geral, você deve exagerar a verticalidade em algumas dessas experiências, e a horizontalidade em outras”. (pp. 83-84).

Para o término desta peça, foram cortadas duas fitas de 7cm x 5cm (mangas) e uma fita de 13cm x 5 cm (colete). Nas mangas, foram 7cm para a largura e 5cm para o comprimento. O colete foi riscado na fita, aproveitando os acabamentos que a fita tem para as bordas do mesmo, pois não desfia, e as partes que desfiam foram queimadas levemente para dar o acabamento. A disposição na fita foi realizada como se observa da figura 64.

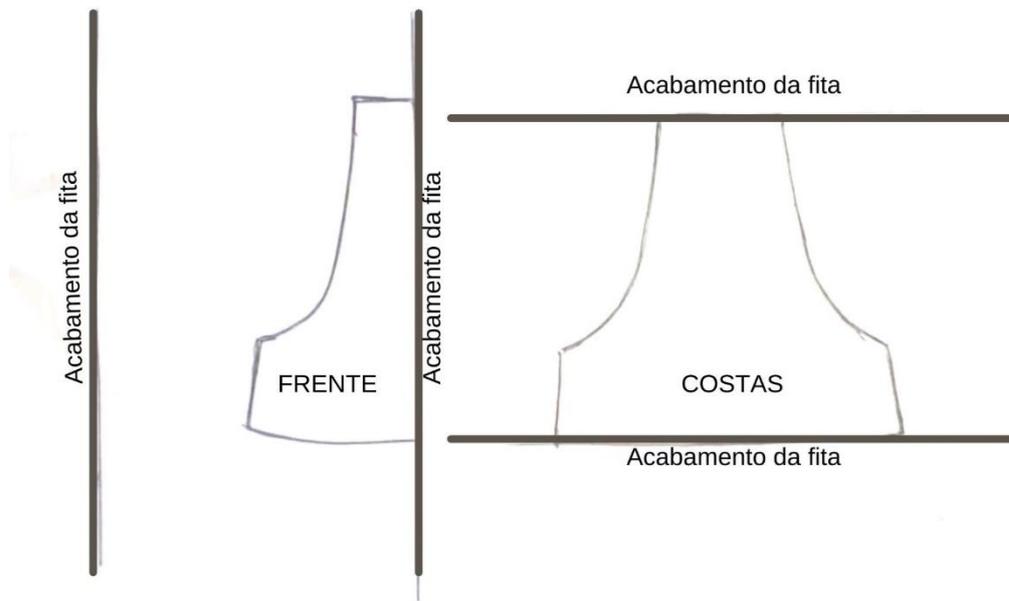


Figura 64: molde do colete desenhado na fita utilizando as bordas da mesma.
Fonte: Acervo autora.

Depois das três bases do corpo da fantasia montados, partimos para pensar os membros e demais detalhes para completar a mesma. Então, resolvemos cortar o capuz que seria para os três tipos de Bate-bolinhas²⁸ de feltro, pois além de não desfiar, poderia ser costurado por fora. Após, partimos para a procura de materiais que pudessem compor uma boa proporção em relação ao todo. Nessas buscas, chegamos ao acordo que o melhor seria procurar materiais pequenos que simulassem a máscara, braços, pernas luvas e sapatos dos souvenirs (figura 65).

²⁸ Bate-bolinhas foi o nome que os Líderes de turmas envolvidos na pesquisa chamaram os souvenirs, então resolvemos adotá-lo para o souvenir.



Figura 65: Mosaico com peças que poderiam ser usadas como detalhes que estavam faltando nos sounevires, os três com contorno foram utilizados para simular máscaras.

Fonte: Acervo autora.

Foram costurados os capuzes e preenchidos com manta acrílica para ficarem estruturados. Paralelamente, foram pintadas as contas que seriam as máscaras e os canutilhos que representariam as pernas e braços, ambos com tinta spray branca. Em seguida, foram desenhados os rostos simulando as máscaras das contas que

estão circuladas na figura 66, com caneta permanente preta, olhando para máscaras dos Bate-Bolas, que depois de prontas foram coladas ao capuz.

Escolhemos três materiais para simular o boá dos capuzes das fantasias: penas, lã e marabu, pois se assemelham ao esvoaçante dos boás de referência. Entretanto, decidimos colocar cada um para um tipo específico de Bate-bolinha, para observar qual o que representaria melhor os boás das fantasias. Depois, foram colados aos capuzes e estes foram colados a sua base de corpo respectivo. Logo após, partimos para as luvas e sapatos, e como a conta que conseguimos era dourada, deixamos assim mesmo, pois o brilho é algo que faz parte das fantasias: o dourado e o prateado geralmente compõem no estilo das turmas.

Foram coladas então as luvas e os sapatos, e para o tipo Saia-rodado foi preciso primeiro colar as contas nos canutilhos para simular braços e pernas e depois colar ao corpo da fantasia dos Bate-bolinhas. Nas figuras 66, 67e 68, estão apresentados os materiais utilizados em cada tipo e seu resultado.



Figura 66: Tipo Saia-Rodado com os respectivos materiais utilizados.

Fonte: Acervo autora.



Figura 67: Tipo Bujão com os respectivos materiais utilizados.
Fonte: Acervo autora.



Figura 68: Tipo Pirulito com os respectivos materiais utilizados.
Fonte: Acervo autora.

Depois dos três montados, algumas questões precisavam ser resolvidas. Os protótipos dos três tipos juntos (figura 69), nos levaram a alguns questionamentos a serem trabalhados.



Figura 69: Os tipos Saia-Rodado, Bujão e Pirulito juntos, para análise do conjunto.
Fonte: Acervo autora.

Alguns itens que resolvemos listar para entendermos melhor sobre o processo, e quais as correções que deveriam ser realizadas ou mudadas:

1. Primeiramente, seria necessário rever as proporções de um tipo em relação ao outro, pois o Bujão ficou menor em relação aos demais;
2. Ainda em relação à proporção dos três, os braços e pernas deveriam ter os mesmos tamanhos, independentemente de serem com mangas curtas ou compridas, para que quando vistos como uma coleção, ficassem proporcionais uns aos outros;
3. A peruca do capuz também precisaria ser pensada com outro material, que representasse melhor as perucas dos Bate-Bolas;
4. Precisamos pensar em outra forma de apresentar as máscaras, então deveríamos pesquisar mais como representar o telado das máscaras reais;
5. O feltro utilizado para os capuzes pareceu muito grosseiro em relação aos demais materiais, devido à escala reduzida. Deveríamos pesquisar outros materiais que representassem melhor os capuzes;
6. Para pernas e braços presentes no tipo Saia-Rodado, seria melhor um material que pudesse ser desenhado, pois as luvas e meias utilizadas por eles são bem desenhadas e coloridas;
7. O gancho do tipo Pirulito ficou bem embaixo, modificando um pouco a forma do macacão.

Apresentadas estas questões, começamos a tentar resolvê-las. E a partir daí, fazendo as alterações necessárias nas modelagens realizamos as adaptações e mudanças utilizando duas fontes de pesquisa de materiais:

1. Compra de materiais o mais próximo possível do trabalhado por eles, para já trabalhar as cores, texturas etc. (depois das alterações das modelagens);
2. Restante de materiais cedido por eles, das suas fantasias, que poderiam ser descartadas.

Antes de sair em busca dos materiais mais próximos dos usados pelas turmas, pois ainda na pandemia, as rotinas estavam voltando aos poucos, com muitas lojas ainda fechadas. Na espera da data de pegar os materiais com eles, resolvemos focar nas formas do teste 4, que representaram o mais próximo as fantasias, e fazer uma comparação com *Os limites da semelhança*, de Gombrich (1986). A obra retrata o cheio e vazio das obras, e através do negativo e positivo representam imagens fazendo a transposição ser fácil de ver. O autor apresenta vários exemplos, mas nos deteremos aqui a algumas partes que revelam mais particularmente as formas que servem de exemplo para representação das fantasias:

Porque o artista também não pode transcrever o que vê. Pode apenas traduzi-lo para os termos do meio que utiliza. Também ele tem as mãos atadas pela gama de tons que seu veículo lhe pode dar. Quando o artista trabalha com preto e branco essa transposição é fácil de ver. (*Ibid.*, p. 28).

A representação da imagem em preto e branco permite que vejamos sua forma. Assim, as imagens das fantasias dos Bate-Bolas em preto e branco podem revelar também se as formas representadas nos souvenirs estão próximas das representadas nas fantasias. Os gregos em seus vasos representaram bem esta técnica do cheio e vazio, assim como cita Gombrich (1986):

(...) a imagem negativa é tão fácil de decifrar quanto a positiva. (...) Eles sabiam que aquilo de que se precisa para fazer realçar a forma desejada contra o fundo não- intencional é a relação de contraste, de ‘sim’ e ‘não’, e que a direção da mudança é indiferente. (p. 32).

Esta relação de contraste é também evidenciada nas formas das fantasias *versus* as formas dos souvenirs, que se encontram no mosaico da figura 70. Estas

representações de cheio e vazio evidenciam as formas e a relação de cheio e vazio, de negativo e positivo que revela o desenho, nos fazendo entender que estamos indo pelo caminho certo e algumas alterações apontadas sobre as modelagens precisam ser realizadas.



Figura 70: Imagens representando o cheio e o vazio, o negativo e o positivo.
Fonte: Acervo Autora e acervo DHIS.

Depois das últimas questões expostas, resolvemos transferir a modelagem para se trabalhar com tecidos planos a metro, as adaptando e direcionando a esse sentido. Então, partir para a primeira etapa, que seria a compra de materiais o mais próximo possível das fantasias dos Bate-Bolas, enquanto esperávamos os materiais que seriam de descartes das fantasias que estavam sendo trabalhadas pelas turmas.

Realizamos as alterações nas modelagens, corrigimos o comprimento dos braços do Saia-Rodado, e adotamos nas compras dos materiais alternativas que poderiam elucidar os problemas encontrados. Após isso, começamos os novos testes.

Teste 5: Materiais próximos dos Bate-Bolas

Como alguns materiais não atenderam às nossas expectativas, conseguimos outros para realizar os próximos experimentos que seriam agora com estampas e cores, ou seja, bem coloridos, tão característicos das turmas. Com a questão das modelagens selecionadas, no qual o souvenir deveria ficar o mais representativo possível, marcamos também neste momento a visita a um dos cabeças de turma – pois antes não foi possível, devido ao isolamento social – para que ele pudesse ver os protótipos realizados até aqui e dar o seu parecer, e para que, juntos, pudéssemos pensar quais passos poderíamos dar para a melhoria do processo e do souvenir.

As mudanças dos materiais foram:

- ✓ Em relação ao boá, que são colocados no capuz, trocamos por um tipo de pelúcia baixa, para testar, um tipo de frufu, e alguns pompons de franja;
- ✓ Para as máscaras, pensamos em testar impressão;
- ✓ Nos capuzes, resolvemos colocar lycra, que é um material já utilizado por algumas turmas, principalmente as que trabalham com o estilo de meias e capuz em patchwork de lycras;
- ✓ Nas pernas e braços, resolvemos utilizar canudos de papel, pois alguns já eram adquiridos com desenhos e poderiam ser pintados com canetas coloridas também.
- ✓

As modelagens foram alteradas para serem cortadas em tecido, e as imagens das modelagens encontram-se no decorrer do texto, na figura 71 está a do tipo Pirulito, o mais tradicional.

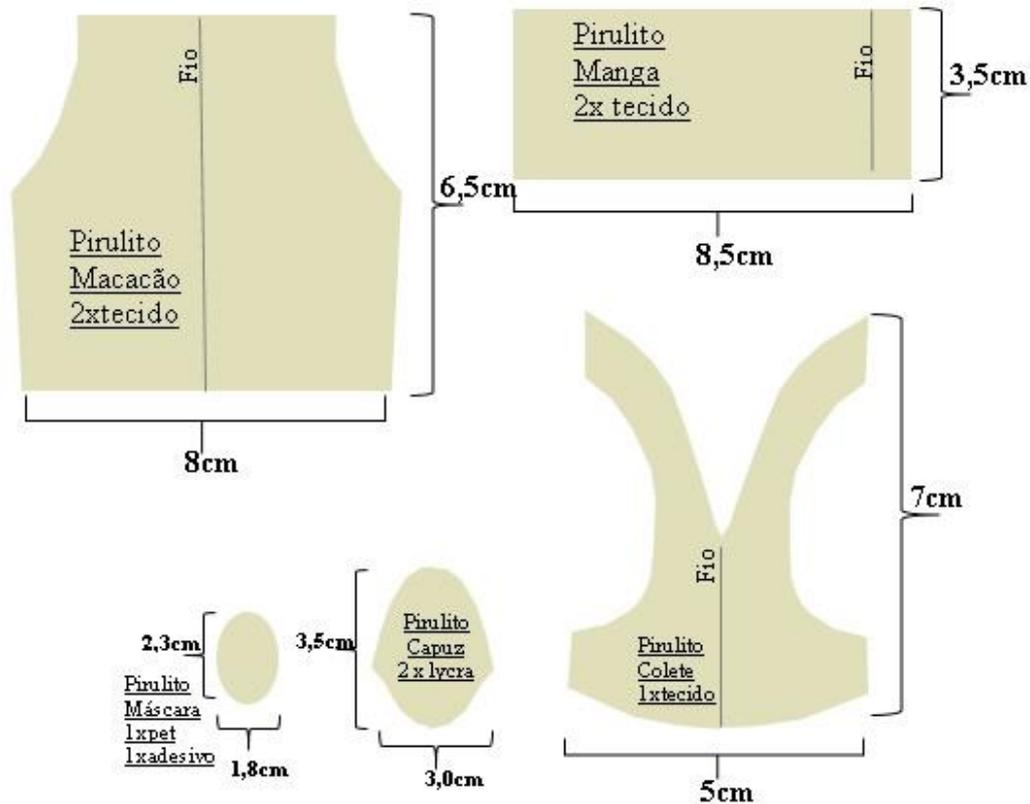


Figura 71: Modelagem do souvenir tipo Pirulito.

Fonte: Acervo autora.

Nesta fase em que as cores e texturas seriam importantes para verificarmos os souvenirs como um todo, precisamos pensar em algumas características peculiares a cada tipo e que os representa. Por exemplo, o tipo Pirulito é o mais tradicional e queríamos manter esta característica. Daí a ideia seria comprar cetim, para trabalhar o macacão, de preferência colorido, e outro cetim liso para o colete. Para o acabamento do colete, pensamos em usar cola glitter, pois simulava os brilhos utilizados para enfeitar o colete, que era geralmente enfeitado pelo próprio dono da fantasia, e colocamos impresso em papel o tipo de máscara *Killing*, mais tradicional também – assim como o tipo Pirulito – e para a peruca do capuz colocamos o frufu, como se verifica na figura 72.



Figura 72: Imagens de testes com o tipo Pirulito com materiais coloridos.

Fonte: Acervo autora.

O tipo Saia rodado, é uma das fantasias mais vistas no contexto atual, pois é a mais moderna e possui dois tipos, que podem ser o Saia-Rodado bola-bandeira, e o Saia-Rodado bicho-sombrinha. Ambos possuem muitas turmas, e sempre com fantasias muito coloridas, e, buscando inovações para o carnaval, as turmas escondem umas das outras as fantasias para ser uma surpresa no dia da saída delas, que acontece em um dos dias do carnaval.

Assim, resolvemos comprar para compor este tipo de souvenir um cetim estampado, bem colorido com foil²⁹ dourado, e para a casaca, uma pelúcia marrom baixa. Para as pernas e braços, foram utilizados canudos coloridos, pintados com canetas coloridas também. A modelagem desse tipo de souvenir se observa da figura 73.

²⁹ O Foil Têxtil é um papel bem fino (película de poliéster) utilizado para estampar vários tipos de tecidos, conferindo-lhes diversas texturas, como fosca, perolada, metálica ou holográfica. Fonte: <https://www.tegapequimica.com.br/produto/foil>

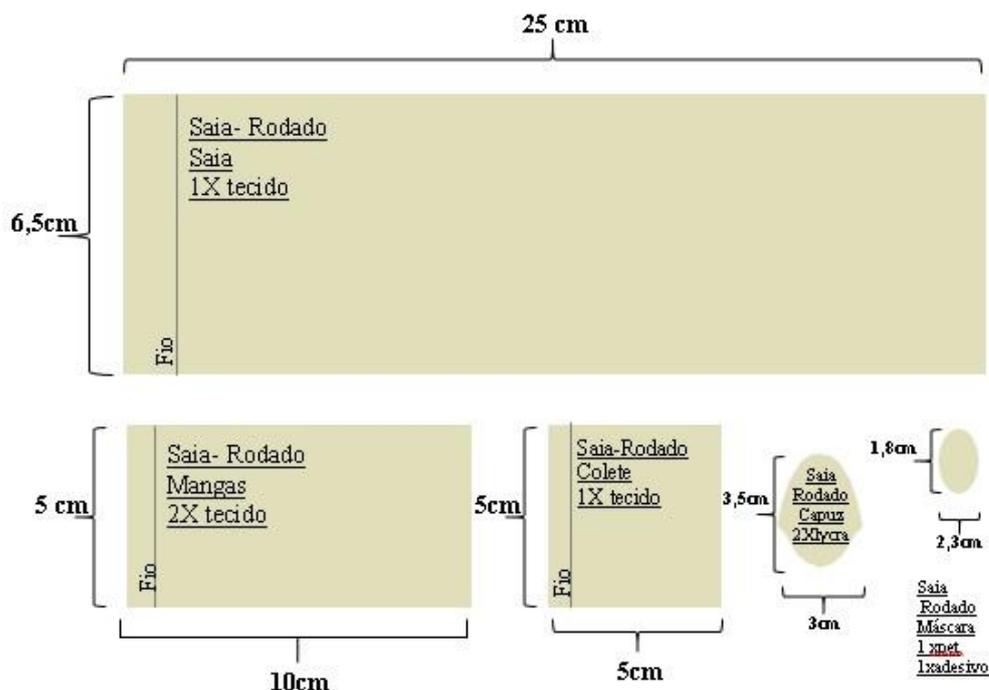


Figura 73: Modelagem do souvenir tipo Saia Rodado colorido.

Fonte: Acervo autora.

Foi levado para o Luciano Oliveira algumas imagens impressas de máscaras utilizadas pelos Bate-Bolas, para que pudesse decidir qual seria a melhor para fantasia do tipo Saia-Rodado, uma vez que representa o tipo de fantasia que ele usa em sua turma. Assim, pedimos que escolhesse a que achasse mais adequada. São vários os tipos existentes de máscaras, e cada turma escolhe o estilo que mais se adequa a sua fantasia e tema. Ele nos pediu para escolher uma máscara sorrindo, mas ainda que tivéssemos levado alguns modelos, nenhuma se adequava ao seu pedido. Dessa forma, anotamos seu pedido para que também haja essa possibilidade quanto a modelagem. Na figura 74 estão algumas imagens referentes ao souvenir apresentado.



Figura 74: Imagens de alguns testes do tipo Saia Rodado.
Fonte: Acervo autora.

O tipo Bujão é muito visto em Paciência e Nova Iguaçu, aparecendo também em outros locais do subúrbio. Ele é característico por ser feito todo com listras, e geralmente possuir uma grande capa nas costas, que leva o tema escolhido. Para representar estas listras já que o souvenir tem uma escala bem reduzida, optamos pelas fitas de cetim, que aplicadas com costuras no tecido simulariam as faixas de cetim, para compor este tipo, já utilizamos o tecido de base para colocar as fitas, um tecido listrado, nas cores branco com as listras pretas, que também era de cetim. Foram costuradas as fitas e terminado o souvenir, foi preciso fazer marcações na modelagem para especificar que as listras são presas até determinado local e as imagens representando este modelo, encontram-se na figura 75 abaixo, e sua modelagem na figura 76.



Figura 75: Imagens de testes com o tipo Bujão colorido.
Fonte: Acervo autora

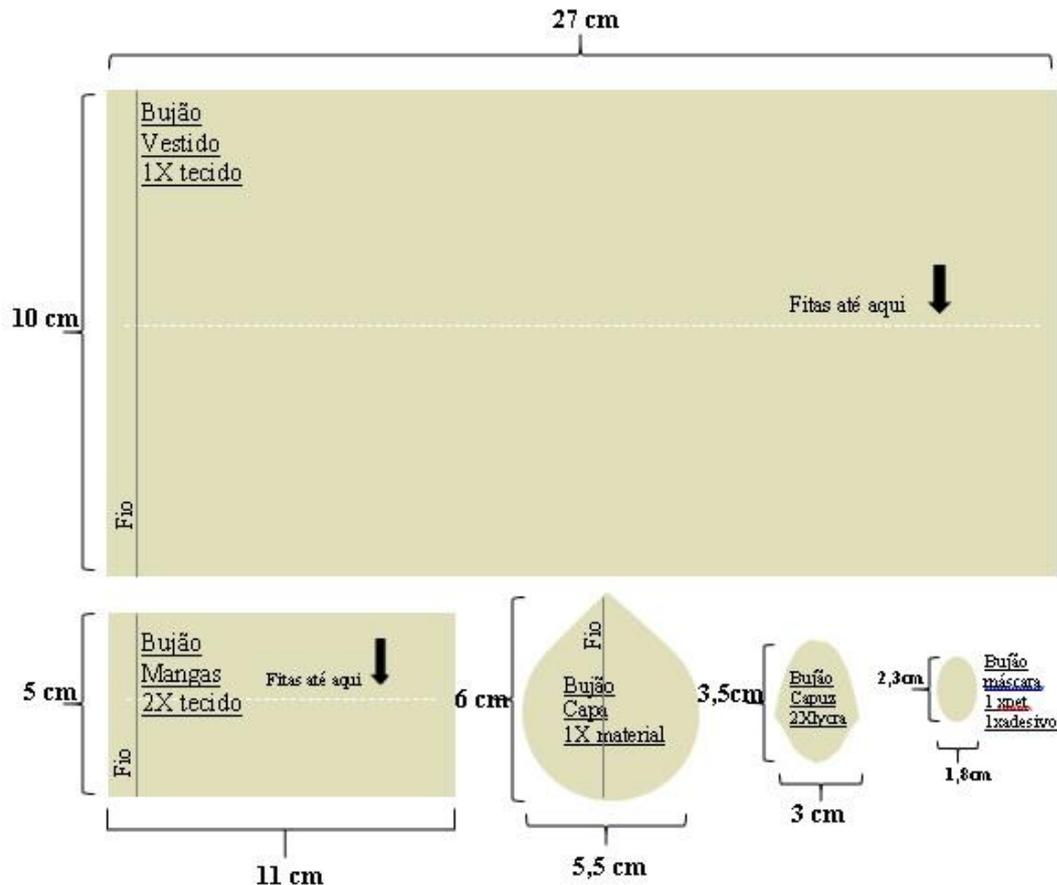


Figura 76: Modelagem do souvenir tipo Bujão colorido.

Fonte: Acervo autora.

Terminados estes testes com os materiais coloridos e marcamos um dia para pegar os materiais que seriam utilizados da turma dos Bate-Bolas. Então, foram levados os testes realizados com os materiais azuis e os coloridos para que o líder de turma observasse e apresentasse suas opiniões e ideias para que pudéssemos chegar a um resultado final que os representasse. Este encontro aconteceu em 16/10/2020.

Luciano especificou alguns itens em relação aos souvenirs levados:

- ✓ O pirulito representa bem os Pirulitos antigos, e algumas fantasias eram feitas com as calças muito largas, foi quando começaram a subir as pernas com elástico, quando começou a virar saia;
- ✓ Especificou que o frufu apresentado no capuz do Pirulito é bem representativo da época dele, e que muitos pegavam um tecido bonito e franziam para colocar no capuz;

- ✓ Em relação ao Bujão, falou que o tipo de cabelo do souvenir já era um cabelo mais da moda, lembrando o tipo topete, que já é comprado pronto;
- ✓ Explicou que é importante a máscara ter uma altura, que as contas representaram mais esta altura que a tela tem do que a impressão;
- ✓ Também comentou, observando a pelúcia do tipo Saia-Rodado que estava colorida, que o cabelo colorido foi uma revolução no carnaval de 2006, com umas 6 cores, que foi de uma turma que saiu com o tema circo;
- ✓ Falou sobre o foil presente no tecido da fantasia do Saia-Rodado, que representa uma evolução na estampa, nos tecidos;
- ✓ Comentou sobre os braços abertos do tipo Saia Rodado, que simulam justamente como eles andam, de braços abertos para mostrar mais a fantasia e assustar;
- ✓ Em relação a máscara, ele disse que seria bom se a máscara do souvenir Saia-Rodado fosse mais alegre;
- ✓ Disse que se tivesse que acrescentar algo seriam os acessórios, sombrinha, bola ou algum boneco pequeno, para representar um adereço.

Na volta da visita ao barracão trouxe vários materiais cedidos pelo Luciano para começar a desenvolver a segunda parte das diretrizes traçadas, que eram fazer os souvenirs com materiais dos próprios Bate-Bolas reaproveitados de descartes ou sobras das fantasias. Os materiais doados para o próximo teste foram: Material aveludado em várias cores, cetim, material com foil dourado, passamanaria, renda e boás de diversas cores, assim como está na imagem da figura 77.



Figura 77: Materiais cedidos que foram utilizados nas fantasias.

Fonte: Acervo autora.

Teste 6: Souvenirs com materiais dos Bate-Bolas

O design em parceria é um processo realizado a várias mãos e mentes, e neste caso com várias mentes envolvidas, devido ao distanciamento no nosso contexto atual. Porém, o passo a passo do desenvolvimento da pesquisa foi pensado através de pesquisas e trabalhos realizados com eles, e para eles, os brincantes e desenvolvedores do festejo. O design em parceria faz parte da vertente do Design Social, que o departamento de Design da PUC-Rio vem a muitos anos implantando.

É o design que vê o usuário como parceiro e colaborador do projeto, levando em consideração suas opiniões, perspectivas, e visão de mundo. E com algumas palavras é difícil de explicar, pois há todo um corpo de professores e pessoas envolvidas na propagação da importância que o Design em parceria tem para a toda a sociedade, pois faz com que o outro reflita também o que pensa, e conseqüentemente, o que anseia. Nas palavras de Couto (2017), estão refletidas um pouco do início do Design Social na PUC-Rio:

O Design Social foi adotado pelo Departamento de Artes e Design da PUC-Rio como um enfoque metodológico em disciplinas de projeto nos idos dos anos 1980, a partir da iniciativa de dois professores pesquisadores do curso – Ana Maria Branco e José Luiz Mendes Ripper. Responsáveis desde então pela consolidação desta prática no meio acadêmico, os professores Ana Branco e Ripper ajudaram a formar um sem número de alunos identificados com a filosofia do Design Social, alunos estes que passaram a atuar como professores ou profissionais no mercado de trabalho. (p. 32).

Gratidão é a palavra que escolhemos para agradecer a estes professores e os demais que se seguiram, que tiveram a visão da importância da participação do usuário no Design.

Com esse pensamento, como o processo de desenvolvimento do souvenir está caminhando, começamos os testes com os materiais cedidos por Luciano Oliveira, líder da Turma Animação e colaborador na pesquisa. A partir das especificações relatadas por ele e das alterações que precisavam ser realizadas para o aprimoramento deste teste final, que seria realizado com os materiais da própria turma, listamos algumas diretrizes para seguir, a fim de alcançarmos os objetivos necessários à conclusão do trabalho. Os passos a seguir determinaram algumas mudanças.

Verificamos que as mangas do Pirulito estavam mais largas que nas representações vistas nas fotos das fantasias, e o comprimento dele precisaria

aumentar também, então, fizemos estas alterações na modelagem. Também foi verificado que o tamanho do Bujão precisava aumentar para alcançar a proporção necessária em relação aos outros, já que sua fantasia é bem maior, algo que foi alterado também na modelagem. Foram testados alguns materiais que poderiam representar melhor a máscara, fator primordial da fantasia (utilizamos renda telada, e material de tela para janela, pra testar um melhor efeito).

As máscaras são utilizadas segundo o tipo de Bate-Bolas que a está usando, então decidimos também fazer esta diferenciação nos souvenirs, determinando o seguinte: para o Pirulito poderia ser a máscara Killing, Palhaço mau, ou homem velho. Para o bujão, uma máscara mais “malvada”³⁰, e para o Saia-Rodado, máscaras temáticas, estilo *mangá* e/ou mais alegres, para representar algumas delas nos souvenirs, e porque é importante citar o tradicional, o moderno e o assustador, qualidades presentes nas turmas.

Quanto às perucas dos capuzes, determinamos que iríamos colocar a renda franzida no Pirulito, (como citado por Luciano por ser o mais antigo); para o Bujão uma franja que simularia o topete também descrito por ele, e a pelúcia colorida seria colocada no Saia-Rodado. Como a máscara é um item importante para os Bate-Bolas, fizemos alguns testes com a intenção de simular a tela usada por eles, assim como está nas imagens da figura 78.



Figura 78: testes para entender como simular a tela das máscaras.

Fonte: Acervo autora.

Primeiramente, separamos um tule de renda, que tem partes que lembram a tela, e a tela de janela, que também parece com a tela da máscara. Fizemos testes e percebemos que precisávamos de uma estrutura mais rígida para forrar e também

³⁰ No sentido de passar mais a sensação de medo, mais assustadora para quem está vendo.

que o ideal seria que esta tivesse uma cor mais escura para servir de base para a tela, para que a trama do material se sobressaísse quando forrado. Porém a tela de janela era muito rígida para uma peça tão pequena, e com o tule rendado não aparecia tão bem a estrutura dos fios. Então resolvemos imprimir algumas imagens de máscaras utilizadas por eles em voil³¹, que é um material um pouco transparente, para ver se os fios do tecido apareciam simulando assim a tela, pedimos que enviassem algumas imagens de telas de máscaras para podermos imprimir e testar, pois a participação deles no processo foi imprescindível, já que não poderíamos estar juntos fisicamente, fizemos estas trocas on-line, com a finalidade de que no final do processo eles se sentissem representados. Algumas das máscaras enviadas serviram para compor o protótipo final.

Alguns destes testes que serviram estão representados na figura 79 em um mosaico que tem algumas das máscaras que foram utilizadas nos souvenirs e também está a impressão em teste com o preto embaixo, pois nos testes percebemos que a cor escura realçaria bem os fios do tecido, simulando dessa forma a máscara. E na figura 80 encontra-se as imagens que foram para impressão no voil.



Figura 79: Forma como foi coberta a máscara.

Fonte: Acervo autora

³¹ O tecido voil é um especial, feito para cortinas e forros, que é diferenciado por se tratar de uma mistura de vários materiais, como algodão, mesclas de poliéster, elastano ou outros.

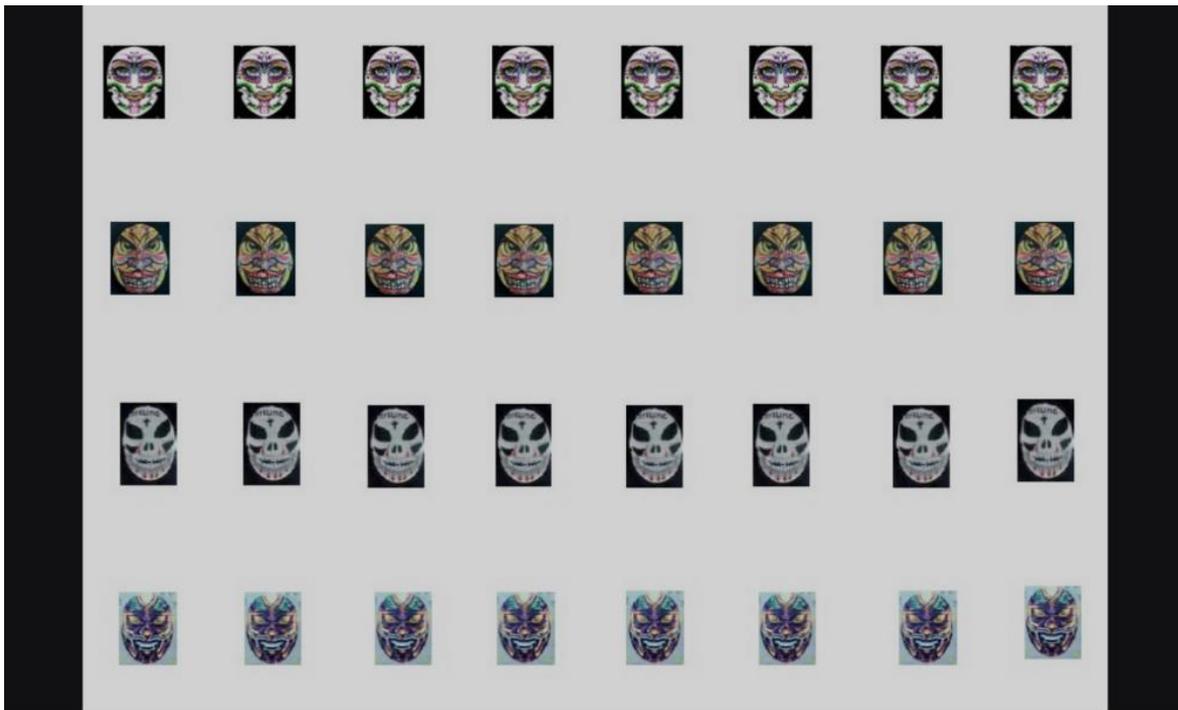


Figura 80: Máscaras que foram para impressão no voil.

Fonte: Acervo autora.

Foram realizadas as alterações nas modelagens, para que testadas estas alterações pudéssemos focar no conjunto que envolve toda a fantasia, as modelagens finais tais quais foram apresentadas aos Bate-Bolas estão nas figuras 81, 82 e 83.

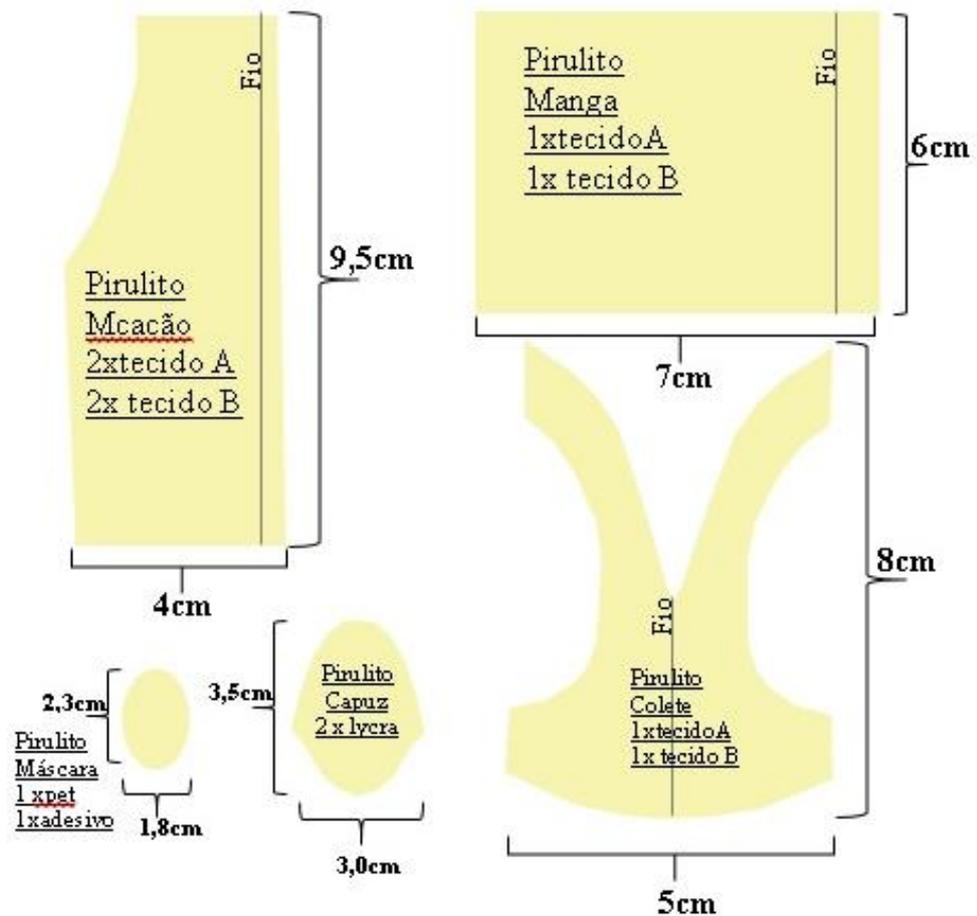


Figura 81: Modelagem final do tipo Pirulito já com alterações.
 Fonte: Acervo autora.

Fizemos as alterações necessárias na modelagem do tipo Pirulito, que consistiram em: aumentar 3cm na manga, 3cm no comprimento do macacão e diminuir 1,5cm na largura da manga e aumentar o colete 1cm, para deixar proporcional aos outros. Quando separamos os materiais a serem utilizados para este tipo, pensamos em representar o mais próximo do tradicional, e como a proposta era de utilizar o restante do material dos Bate-Bolas, separamos uma renda vazada rosa e o cetim verde limão, para fazer o macacão dividido meio a meio, como eram algumas das fantasias. Assim, também foi preciso dividir a modelagem do macacão em duas partes para criar este efeito.

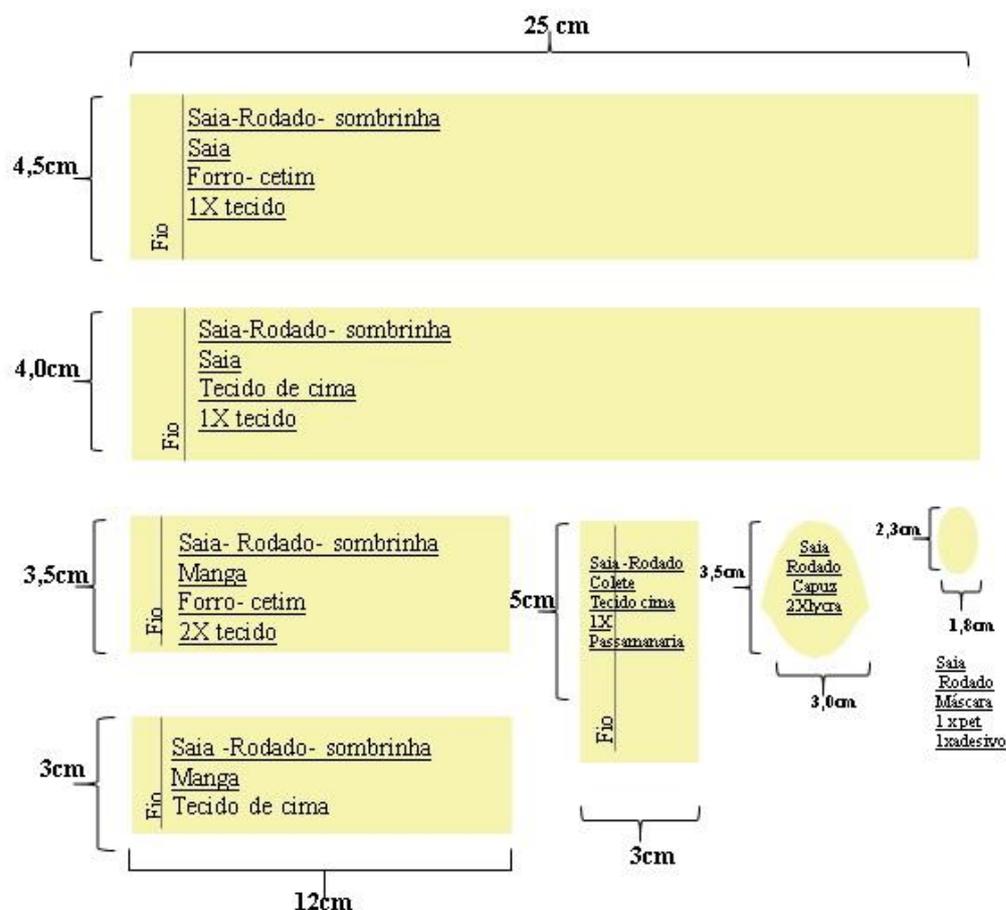


Figura 82: Modelagem final do tipo Saia Rodado já com as alterações.
Fonte: Acervo autora.

Alteramos também as modelagens referentes ao último experimento com materiais coloridos, pois resolvemos trabalhar com os materiais cedidos dos Bate-Bolas, dos quais escolhemos três deles. Um que iria ser o forro, que é o cetim verde limão; outro que seria a parte de cima da fantasia, um rosa com foil dourado e uma passamanaria dourada que iria servir muito bem para simular a casaca. Como haveria de ter um forro, a modelagem da saia e mangas precisaram ser divididas e aumentadas um pouco, para ficar conforme o desejado, e proporcional aos outros dois tipos de souvenirs. Também foi utilizada lycra para o capuz e pelúcia que foi pintada com marca texto cor verde limão e rosa, para simular o colorido das plumas dos Bate-Bolas.

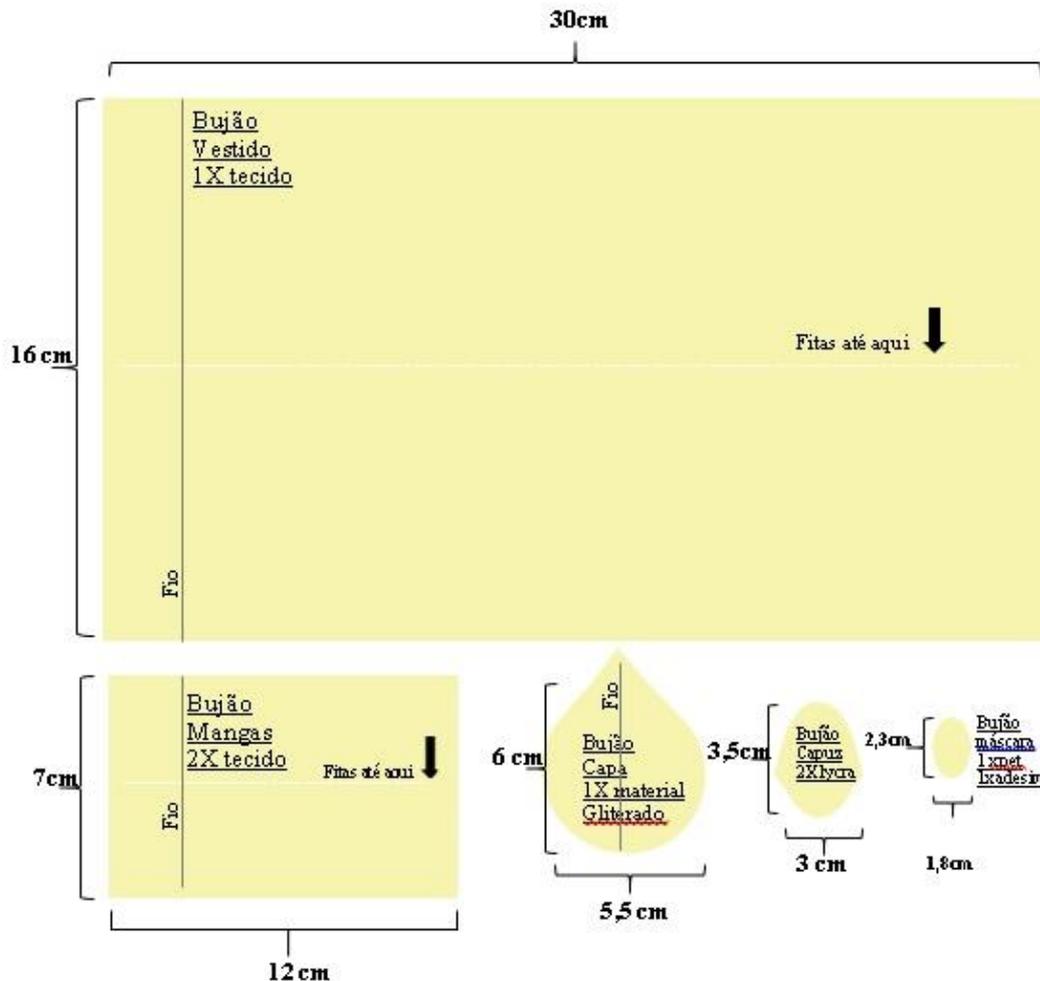


Figura 83: Modelagem final do tipo Bujão já com alterações.

Fonte: Acervo autora.

As alterações na modelagem do Bujão também foram realizadas, pois foi possível perceber no teste anterior que ficou menor que os outros, precisando então acrescentar mais material no comprimento. Acrescentamos 6cm no comprimento do vestido e 3cm na largura, e, conseqüentemente, foi preciso também aumentar 2cm da manga no comprimento e 1cm na largura. Dessa forma, o souvenir ficou mais alto e ficou equivalente aos demais. Para este tipo, resolvemos utilizar o cetim verde, que serviu de base para costurar as fitas coloridas, simulando assim as várias faixas de cetim que são costuradas para formar o Bujão.

Depois de resolvermos as modificações nas modelagens, pedimos para alguns Bate-Bolas enviarem imagens de máscaras para imprimir no voil e começar a testar a montagem delas. Paralelamente, começamos a montar os três tipos de souvenirs com o material conseguido. Toda a montagem foi cuidadosamente fotografada para que pudéssemos fazer uma seqüência operacional de cada um, com

fotos e explicações, para que se gerasse um documento que pudesse ser facilmente distribuído entre os Bate-Bolas, bem como para que eles fossem capazes de reproduzi-los. Essa atitude se uma vez que os souvenirs podem comunicar para além das comunidades envolvidas no Festejo, podendo, dessa forma, disseminar a cultura bate-boleira e envolver ainda mais a comunidade local. Nesse sentido, Couto (2017) afirma que:

O Design Social procura contornar a situação da população de usuários marginalizada em relação aos produtos a ela dirigidos e por ser esta atividade realizada em estreita relação com a população envolvida, tem-se oportunidade de descobrir temas autênticos e soluções apropriadas, sempre em consonância com os anseios e necessidades desta população. (p. 34).

O método de Campo com o estudo do sistema de produção e a ida a campo ficou prejudicado, pois com o novo contexto, as informações não poderiam ser precisas. Dado o isolamento social, a ideia inicial seria a de realizarmos uma oficina com os Bate-Bolas, para juntos, montarmos os souvenirs. A solução que encontramos para que eles pudessem fazer seus próprios souvenirs com as características de cada turma foi providenciar kits para que algumas pessoas envolvidas no processo de produção e/ou líderes de turmas montassem os seus. Para que isso pudesse acontecer, seria necessário um passo a passo de todo o processo detalhadamente, e por isso foram desenvolvidas as sequências operacionais com fotografias para ficar mais explicativo.

Nas próximas páginas estão o resultado dos souvenirs tipo Pirulito, Saia-rodado e Bujão, elaborados a partir dos materiais utilizados pelas turmas. Alguns materiais que seriam descartados e que puderam ser reaproveitados para os souvenirs, dá a possibilidade de ter as características de cada turma, dá ao “Bate-bolinha”, como muitos o chamaram, a ideia de pertencimento. A sequência operacional de cada tipo está no anexo ao final desta dissertação, pois cada um possui de 3 a 4 páginas, e por esta razão se apresenta apenas o resultado destes souvenirs nas figuras 84,84 e 86.



Figura 84: Souvenir Pirulito.
Fonte: Acervo autora.



Figura 85: Souvenir Bujão.
Fonte: Acervo autora.



Figura 86: Souvenir Saia-Rodado.
Fonte: Acervo autora.



Figura 87: Uso como ímã de geladeira.

Fonte: Acervo autora.



Figura 88: Uso como chaveiro.

Fonte: Acervo autora.



Figura 89: Uso como enfeite para casa/lembrança de viagem.

Fonte: Acervo autora

Assim como disposto nas figuras 87, 88 e 89, a proposta também seria de dar novos usos ao souvenir, e com esta versão que o torna mais acessível, como um chaveiro, que possa ser carregado em uma mochila de criança ou um ímã para colocar na geladeira da dona de casa. Torna acessível também a cultura dos Bate-Bolas, que pode ser mais absorvida em sua localidade como algo a ser preservado e promovido, uma vez que algumas pessoas da própria comunidade onde acontece o festejo o olha de forma preconceituosa e estigmatizada. Como afirma Souza (2009), “Assim, o estigma e o preconceito social de toda espécie é percebido como experiência individualizada.” (p. 95).

Depois de preparados os souvenirs com os materiais dos Bate-Bolas, marcamos uma reunião online via *Google Meet*, em que estavam presentes Neide da Silva, Luciano Oliveira, Marcelo Índio e Anderson Buda, que são líderes de turma e pessoas envolvidas na produção, e apresentamos os resultados desta fase, além de sugerir novos usos – como chaveiro e ímã de geladeira, por exemplo – e todos gostaram muito da ideia. A imagem do souvenir despertou alegria nos convidados que de certa forma se viram representados no objeto. Assim como cita Calvino (1990), quando escreve sobre a visibilidade:

A primeira coisa que me vem à mente na idealização de um conto é, pois, uma imagem que por uma razão qualquer apresenta-se a mim carregada de significado, mesmo que eu não o saiba formular em termos discursivos ou conceituais. A partir do momento em que a imagem adquire uma certa nitidez em minha mente, ponho-me a desenvolvê-la numa história, ou melhor, são as próprias imagens que desenvolvem suas potencialidades implícitas, o conto que trazem dentro de si. Em torno de cada imagem escondem-se outras, forma-se um campo de analogias, simetrias e contraposições. (p. 77).

Perguntamos se eles gostariam de fazer alguns protótipos com a sequência operacional que estava sendo terminada à época e eles concordaram. Então, com a sequência operacional finalizada, começamos a planejar como e o que deveria conter nos kits que seriam entregues aos voluntários para a produção dos souvenirs. Pretendíamos com os kits descobrir se seria possível a montagem das peças.

Na imagem da figura 90 se encontram os materiais comprados e separados para fazer parte dos kits, e também as modelagens – cada pacote contém as modelagens dos três tipos de Bate-Bolinhas. Alguns destes materiais foram coletados e reutilizados dos próprios Bate-Bolas, como o material glitterado que iria fazer parte da capa do tipo Bujão, que foi cedido pelo Anderson Buda, e também da passamanaria que seria utilizada para a casaca do tipo Saia Rodado, e o contorno da capa do tipo Bujão, que foi cedido pelo Luciano Oliveira.

Todos os materiais foram pensados em ser itens que geralmente já são utilizados por eles, com algumas exceções, como os canudos, entreteia colante e adesivos. Porém, todos estes materiais não excluem a possibilidade de usarem outros que desejarem, foi algo que também fizemos questão de deixar bem claro, pois todos trabalham com materiais diversos, e quanto mais eles puderem usar os materiais disponíveis melhor, reaproveitando o que resta das fantasias, tanto para diminuir o descarte e reutilizar, quanto para não precisar comprar mais insumos para a produção dos souvenirs.



Figura 90: Todos os materiais que iriam para os kits.

Fonte: Acervo autora.

Marcamos de nos encontrar no Shopping Madureira na praça de alimentação. todos devidamente equipados com máscaras e com um certo distanciamento, assim como determina as regras de segurança diante da Covid-19. Na figura 91 está o que foi separado para o kit individual, e abaixo a relação com quantidades. Vale salientar que as quantidades oferecidas foram suficientes para fazer duas ou mais peças de cada tipo de souvenir, então pelo menos seis peças poderiam ser confeccionadas.



Figura 91: Materiais do kit individual.

Fonte: Acervo autora

Materiais do kit individual:

1. Material gliterado – 15cmx8cm
2. Lycra – 4 cores de 17cm x 12cm
3. 10 cores de fitas com 100cm cada
4. Passamanaria – 25cm
5. Manta acrílica – Saco com 100g
6. Voil impresso com 8 máscaras
7. Adesivos – 6 unidades
8. Entretela colante – 16cm x 21cm
9. Canudos – 4 unidades
10. Cola glitter colorida – 1 unidade
11. Bastões de cola quente – 2 unidades
12. Pelúcia – 18cm x 20cm
13. Agulhas de mão – 6 unidades
14. Franja azul – 2 de 20cm
15. Contas prateadas – 10 unidades
16. Contas douradas – 10 unidades

Na figura 92 a seguir é possível se observar os *kits* embalados para entrega, todos com a identificação dos nomes dos materiais, uma vez que poderia ocorrer variação de nomenclatura a depender do local.



Figura 92: Kit do material para entrega individual.

Fonte: Acervo autora.

Fizemos algumas anotações para falar na entrega dos kits, com o propósito de esclarecer algumas possíveis dúvidas, uma vez que seria prudente que estivesse o mais explicado possível.

- ✓ Perguntar se conheciam entretela colante e se sabiam como funciona;
- ✓ Duas opções de contas para luvas e sapatos, para escolherem;
- ✓ Explicação sobre o material glitterado e a passamanaria que eram reaproveitamento de materiais das fantasias, e que eles poderiam adicionar outros casos, se desejassem;

- ✓ Foram impressas as máscaras e podem escolher a que desejarem.



Figura 93: Entrega dos kits no Madureira Shopping. Na foto estão presentes a Neide da Silva, o Ednaldo Silva, o Bruno Silva e o Marcelo Índio.

Fonte: Acervo autora.

Alguns Bate-Bolas não puderam comparecer para receber o kit, como por exemplo o Anderson Buda, o Luciano Oliveira e o Renato-Tona que estavam trabalhando, porém os Bate-Bolas Marcelo Índio e Ednaldo Silva, levaram os kits para quem não pôde comparecer.



Figura 94: Souvenirs levados para apresentar e tirar dúvidas.

Fonte: Bruno Magia.



Figura 95: Evento com o prefeito Eduardo Paes e os Bate-Bolas no Palácio Rio 450. Na foto: Eliane, Ednaldo Silva e Gamba Junior e os souvenirs.

Fonte: Bruno Magia.

No evento realizado pela prefeitura do Rio de Janeiro no dia 20 de Janeiro de 2021, no Palácio Rio 450 em Oswaldo Cruz, o prefeito Eduardo Paes esteve presente para conversar com alguns representantes dos Bate-Bolas, juntamente com o secretário de cultura Marcus Faustini. Também estivemos presentes e apresentamos os souvenirs para alguns Bate-Bolas que apreciaram a ideia, pediram para entrar no projeto dos souvenirs, como por exemplo, o Ednaldo Silva representado na figura 95 acima.

Retorno do Campo

A amostragem do campo foi muito reduzida devido ao contexto pandêmico que recai sobre nós no período de desenvolvimento da pesquisa. Dos seis que levaram os kits, apenas dois conseguiram fazer, pois os demais estavam produzindo as fantasias, e não tiveram tempo para produzir os souvenirs. Nos disseram que precisavam de um tempo maior, entretanto, não haverá tempo hábil para acrescentar nesta dissertação. A sequência operacional dos souvenirs, foi enviada em formato PDF via *WhatsApp* para aqueles que receberam os kits. Foi enviado no dia anterior para que no momento em que nos encontrássemos, caso tivessem dúvidas poderíamos esclarecê-las. No mosaico da figura 96 estão os souvenirs feitos por Ednaldo Silva da equipe Bruno Magia.

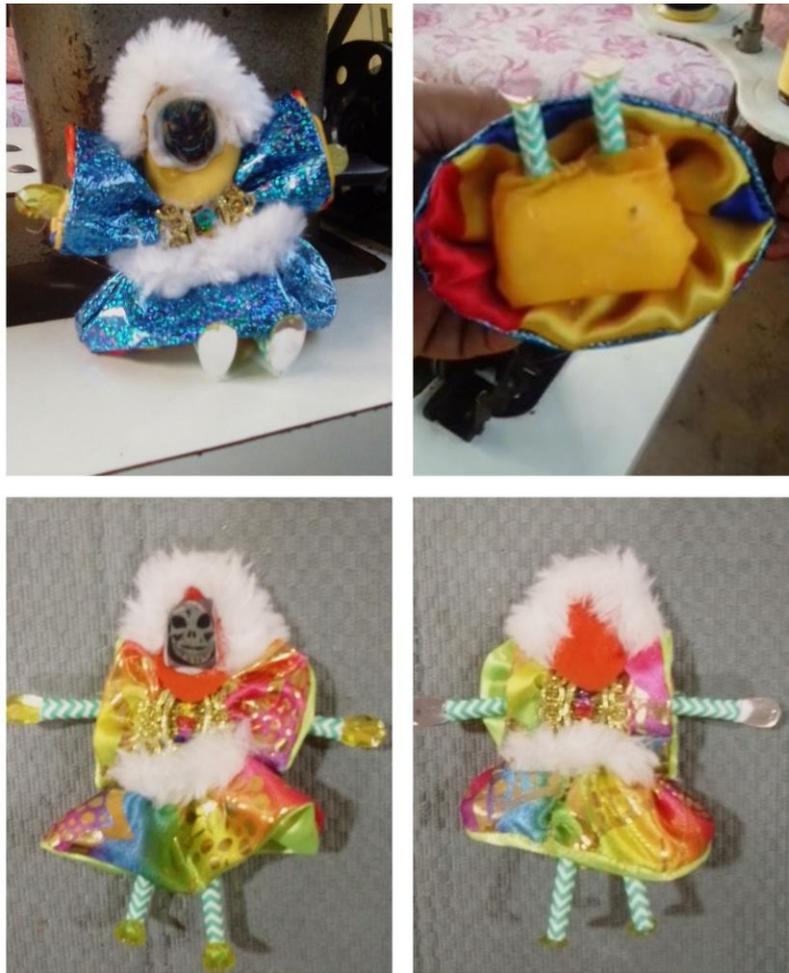


Figura 96: Souvenir Saia Rodado feito por Ednaldo Silva.

Fonte: Ednaldo Silva.

Ednaldo Silva, faz parte do *staff* de vídeo da equipe Bruno Magia, que faz várias coberturas dos Bate-Bolas. Ele também levou um dos kits, pois está começando a fazer fantasias e queria tentar fazer os souvenirs, e viu como uma boa oportunidade de divulgação dos Bate-Bolas. Ele nos relatou que o mais difícil foi costurar, porquê a máquina dele não aceitou costurar tecidos pequenos, pois havia regulado a pouco tempo para costurar os grandes volumes de tecidos das fantasias dos Bate-Bolas, o que fez com que todo seu trabalho fosse manual. Quanto a pelúcia que vai no capuz do souvenir, nos disse que cortou um pouco mais grosso, e que resolveu fazer um segundo sentado na almofadinha, com o pé virado para frente e utilizou um material que lembra o glitterado das fantasias dos Bate-Bolas na roupa. Produziu dois do tipo Saia-Rodado. Também comentou que vai continuar fazendo os souvenirs.

Na figura 97, estão os souvenirs desenvolvidos pela Neide, que também produz as fantasias das turmas Animação, Coqueiro do Santíssimo e de outras que a procuram antes do carnaval para costurar suas fantasias.



Figura 97: Souvenirs tipo Pirulito, Bujão e Saia-Rodado feito por Neide da Silva.
Fonte: Neide da Silva

Inclusive, quando entramos em contato para saber se ela gostaria de produzir algum souvenir, com o intuito de entendermos se as costureiras que já fazem parte do processo produtivo das fantasias iriam gostar de trabalhar com a escala reduzida, ela estava em uma produção de fantasias do tipo pirulito. Segundo ela, estava “quebrando a cabeça”, com o desenvolvimento dos protótipos porquê a turma era nova e ainda não entendia muito bem o que queria.

Como já mencionado, Neide trabalha como costureira e confecciona as fantasias dos Bate-Bolas há 15 anos. Ela relata que gostou de fazer os souvenirs, mas que tem um problema no dedo que dificulta e ela a realização de trabalhos muito pequenos. Ela nos disse que teve um pouco de dificuldade para fazer a máscara, justamente por conta disto, mas que o restante transcorreu tudo bem, mas

que as medidas foram cortadas um pouco maiores do que o previsto na modelagem, para facilitar um pouco mais, já que ela estava ciente de sua dificuldade quando aceitou fazer os souvenirs, que, conseqüentemente, ficaram um pouco maiores do que o apresentado a eles. Ela fez os três tipos, o Pirulito, o Bujão e o Saia-Rodado.

Paralelamente, foram realizadas algumas pesquisas, pois depois de entregar os kits, começamos a pensar em tags³² que pudessem ir com os Bate-bolinhas. Oas tags podem levar algumas informações básicas sobre quem são os Bate-Bolas para as pessoas que desconhecem a cultura Bate-boleira. Foram desenvolvidos três tipos: um em que estão os três tipos de Bate-Bolas, representados com desenhos que foram pintados pensando neles; um que possui o material gliterado como base, e o outro que é impresso com cores de contorno segundo o tipo.

Foi enviado para eles para que escolhessem qual agradaria mais, no caso de escolha da turma. Criamos um pequeno texto informativo sobre os Bate-Bolas que poderia ir no verso do tag, para informar às pessoas que não conhecem sobre a cultura Bate-boleira, e então enviamos estas informações com umas folhas explicativas sobre materiais que poderiam ser utilizados nos tags e as informações do verso, para que eles pudessem ver, escolher, modificar ou criar outras informações que achassem relevante para ir no verso. Por terem sido desenvolvidas em tamanho A4, constarão no anexo desta dissertação. Se confere tais informações das figuras 98, 99 e 100.

³² *Tag* em inglês (a maioria das palavras na linguagem da internet são originadas do inglês) significa etiqueta, rótulo. E etiqueta é algo que usamos em objetos, mercadorias, arquivos, etc.

Oi, desenvolvi aqui alguns tipos de TAGS que podem servir para acompanhar os "Bate-Bolinhas", como vocês chamaram. É importante que eles representem vocês e sua cultura, por isso mesmo estou enviando aqui explicadinho, como pensei em cada um deles, e também no que pode ir de informação no verso para que as pessoas conheçam um pouco da cultura de vocês e o que significa ser um Bate-Bolas, nem que seja de longe...pelos souvenirs.

Então se puderem marcar a ideia que mais te agrada, irá ajudar muito para saber qual que vocês mais gostaram. Se quiser distribuir para outras pessoas opinarem também está ótimo, por isso mesmo, vou enviar por Whatsapp que é mais rápido e as res postas também podem ser enviadas por lá.

Também se puderem opinar a respeito das informações que estão no verso será maravilhoso e muito importante. Desde já agradeço, e espero que gostem. Lilly Viana.

INFORMAÇÕES DO VERSO DOS TAGS

Os Bate-Bolas são parte da história do subúrbio carioca e surgiu da alegria de um povo que gosta do carnaval. Existem vários tipos, porém nesta pequena coleção tem três deles para você: o Saia Rodado, o Bujão e o Pirulito. Os Bate-Bolas fazem parte do Patrimônio Cultural do Rio de Janeiro e agora podem fazer parte também da sua vida, leve um ou todos e apresente àqueles que não sabem da alegria e susto que é ver um Bate-Bolas.

Figura 98: Informações sobre os tags e o provável texto do verso.
 Fonte: Acervo autora.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1912539/CA

TAGS	FRETE					1	
<p>VERSO</p> 							
<p>VERSO</p> 						2	
<p>VERSO</p> 							3

Figura 99: Modelos dos tags, com frente e verso.
 Fonte: Acervo autora e acervo DHIS.

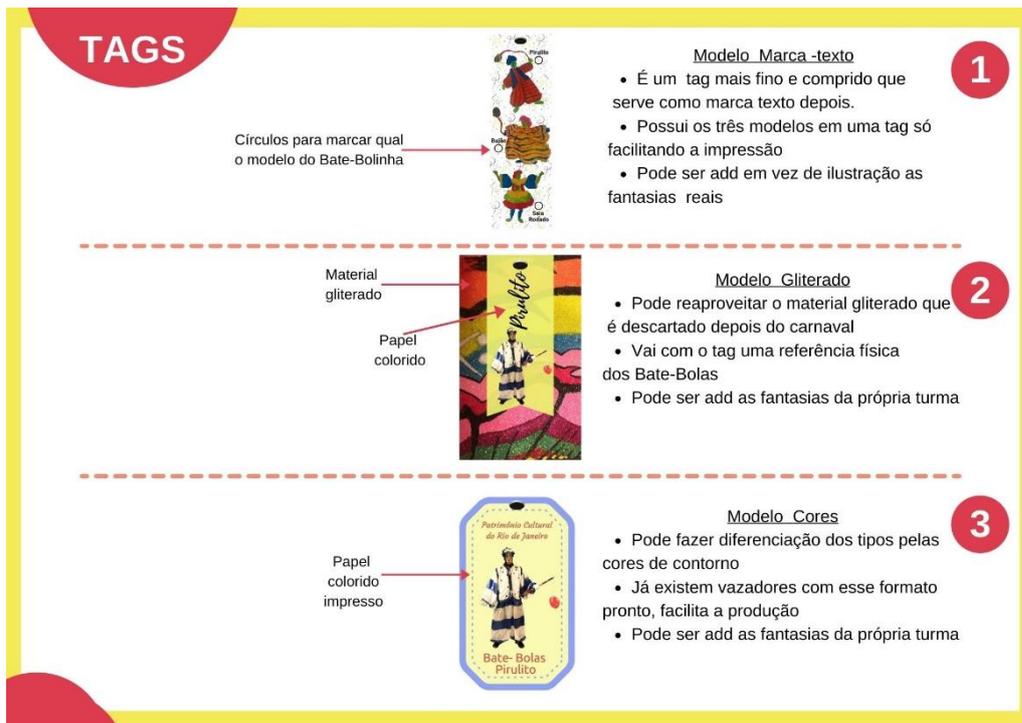


Figura 100: Explicação dos materiais que podem ser utilizados em cada *tage* características.
Fonte: Acervo autora e acervo DHIS.

Para fins de pesquisa, é preciso relatar um acontecimento na distribuição do arquivo do *tag*. O documento foi enviado, e como estamos trabalhando especificamente o estudo dos três tipos de fantasias que visualmente já aparentam muitas diferenças, foram colocados nos *tags* as imagens destes tipos de fantasias, para diferenciá-los conforme o tipo, e que seriam o diferencial de um *tag* para outro.

Entretanto, precisamos ressaltar que os Bate-Bolas são muito competitivos e algumas turmas acabaram sendo mais representadas nos *tags*, pois foram colocadas as imagens de suas respectivas fantasias, que correspondiam exatamente aos tipos que estamos tratando na dissertação. Porém, isto só se fez visível para nós quando uma das pessoas que responderam sobre o *tag*, esclareceu que votaria no número 1, pois para ele seria melhor uma vez que representa todos os estilos e não define nenhuma turma.

Entendemos, então, porque foi enviado para um dos integrantes que sempre participa e este não respondeu. A solução encontrada foi escurecer totalmente as imagens para ficar só a sombra representando a forma, e para as que eram muito características das turmas até nas formas, tivemos que trocar por outras. Infelizmente, existem questões que são inerentes às turmas e que vamos aprendendo

a lidar com as situações, porém tudo é aprendido e troca. E fazendo relação com o design social:

O Design Social tem como prioridade a lógica do usuário e não a lógica dos meios de produção. O ato de projetar e de construir pouco a pouco, permitindo uma contínua participação dos indivíduos e a expressão de seus desejos, faz parte do modo de ver o objeto como fruto de um trabalho interativo entre o designer e o usuário, permitindo a sua não mitificação. (COUTO, 2017, p. 35).

Na figura 101 está em imagem reduzida a solução que encontramos. As imagens das fantasias passaram a representar apenas as formas das mesmas. Os tags mais votados foram os tipos 1 e 2, que se encontram na figura 102.



Figura 101: Informações das tags com a forma das fantasias.

Fonte: Acervo autora.



Figura 102: Tags mais votados.

Fonte: Acervo autora

O primeiro foi um dos mais votados por estarem representados os três tipos juntos e em desenho que os mostra. Nas palavras de Ednaldo Silva: “O tags 1 pra

mim é melhor porquê representa todos os estilos e não define nenhuma turma”. Porém, houve o pedido de representar os três coloridos, mas como se fosse um Bate-Bola real, modificando as cores e fantasias para não identificar nenhuma turma. Não foi possível apresentar desta forma para eles no momento, pois não há no computador as ferramentas necessárias para realizar estas modificações, ao menos por enquanto.

O segundo, por apresentar a reutilização dos materiais que seriam descartados e também estar presente os três tipos, que devem ser substituídos pelas fantasias de suas próprias turmas. Assim como nas palavras de Anderson-Buda: “O *tag* pra mim é o número 2 que está perfeito e ainda por cima é politicamente correto, material reaproveitado, muito bom está perfeito, está de parabéns!”

Entretanto, precisamos ressaltar um comentário de um dos envolvidos em relação ao uso dos tags, logo quando pedimos para escolher: “Bate-boleiro em geral, são pessoas humildade, não tem o costume da leitura, e nem usa tags. Acho difícil bate-boleiro fazer tags”. Foi então explicado que os tags serviriam no caso de alguém se interessar em fazer com embalagem para venda, para apresentar em algum local que venda souvenirs do Rio de Janeiro, e um turista, ou mesmo conhecedor da cultura, se interessasse em comprar e levar para dar de presente a alguém que não conheça os Bate-Bolas. Assim, esta informação básica descrita no tag, serviria de base para a pessoa entender quem são os Bate-Bolas. Depois dessa explicação a pessoa considerou que seria uma boa ideia. Dessa forma, a materialidade do objeto e a linguagem referente a ele, se interligam, como nas palavras de Gamba Jr. (2013) cita:

Se Pasolini coloca sua pedagogia material no objeto e a pesquisa de linguagem interligada a esta materialidade, já fica apontada a conexão do design com os estudos contemporâneos sobre linguagem e, por conseguinte, do discurso. (p. 44).

Então, serão distribuídas, para as turmas que desejarem, as bases para o desenvolvimento das tags, para acrescentarem e adicionarem conforme suas necessidades.

Os souvenirs e a sequência operacional para o seu desenvolvimento foram lançados no dia 14 de fevereiro de 2021, em pleno domingo de carnaval – o que foi bastante atípico devido à pandemia do COVID-19 – juntamente com outras ações

realizadas pelo DHIS. No lançamento do site do laboratório, que envolveu várias pesquisas relacionadas ao carnaval, apresentando ao público a importância de se ‘fazer carnaval’ e seus vários desdobramentos para a pesquisa acadêmica e a sociedade como um todo, é possível conferir o trabalho sobre os souvenirs no site³³, Instagram³⁴ e Facebook³⁵ do DHIS, como também todos os trabalhos e pesquisas relacionados ao carnaval e as demais pesquisas do laboratório. Ações essas que levaram às pessoas um pouco do carnaval em tempos de isolamento social e COVID-19.



Figura 103: Imagem sobre os souvenirs no site.

Fonte: Acervo DHIS.

³³Site: <https://www.dhis.com.br/acoes/as-modelagens-das-fantacias-dos-bate-bolas-do-rio-de-janeiro-e-a-sustentabilidade-comunicacional-do-evento>

³⁴Instagram: <https://www.instagram.com/p/CLU8l%20voeU3/?igshid=1wes4bknx41mq>

³⁵Facebook:

<https://www.facebook.com/DHISPUCRIO/photos/a.357573245293368/360736344977058>

5.3 Conclusões preliminares

Ao desenvolver a pesquisa sobre a modelagem dos souvenirs para os Bate-Bolas e a sustentabilidade comunicacional do evento, buscamos interagir com a manifestação cultural de várias formas e em vários contextos. Este trabalho se desenvolveu com o intuito de resgatar a memória coletiva e individual do festejo através das fantasias dos brincantes e a sua relação com a materialidade que, como aponta Pasolini (1990), é representada na sua relação com o design e a modelagem. O festejo sobrevive em meio aos descasos da mídia em relação à bagagem cultural que carrega e reluzem como lampejos de luz no subúrbio carioca, assim como os vagalumes de Didi-Huberman (2011), pois teimam em brilhar no escuro do esquecimento pelas autoridades governamentais.

A pesquisa apresentou parte de pesquisas bibliográficas e também de observação participante nos eventos organizados pelas turmas, com coleta de informações que transpassam o conhecimento e memórias coletiva e individual dos brincantes através de suas fantasias e histórias. Os tipos de fantasias escolhidos foram três, o Pirulito, o Saia-Rodado e o Bujão, que formam uma mini coleção, sendo possível o desdobramento de mais tipologias presentes na manifestação cultural dos Bate-Bolas e/ou no rito carnavalesco da cidade do Rio de Janeiro. Eles são retratados levando em consideração o olhar do subúrbio carioca, fortalecendo a difusão, e, conseqüentemente, a visibilidade e memória do festejo, assim como aponta Gamba & Sarmiento (2019) quando tratam sobre a influência da sustentabilidade comunicacional como forma de valorização do festejo.

A constante troca de informações entre pesquisadores e pesquisados elucidaram questões pertinentes à pesquisa, o que é possível apenas com a interação que o design participativo oferece de constante envolvimento entre sujeitos da pesquisa com o objeto estudado, também com o pesquisador (COUTO, 2017). A visita aos barracões e ilhas de montagem possibilitaram o registro de informações e imagens que contribuíram para que o souvenir pudesse ser representativo para os Bate-Bolas. Como, por exemplo, as idas aos barracões com a apresentação das modelagens para verificação do Bate-boleiro Luciano Oliveira foram essenciais para complementar as questões das modelagens de alguns tipos de fantasias, que foram entendidas e resolvidas em parceria com o pesquisado. Além disso, nos

permitiu a possibilidade de trabalhar com a escala reduzida através do design e sua relação com as formas e a modelagem.

Anteriormente ao distanciamento social causado pela pandemia do COVID-19 ainda foi possível realizar uma parte do campo presencial, que foi complementada pelo contato online com os pesquisados. Apesar da amostragem do campo sofrer com a redução dos participantes, consequências do isolamento causado pela pandemia, foi possível no retorno ao campo perceber e apontar alguns parâmetros norteadores favoráveis ao desenvolvimento dos souvenirs. Através de retorno obtido com a apresentação dos souvenirs, em algumas circunstâncias foi possível perceber o interesse de alguns Bate-boleiros em participarem da pesquisa, confirmando assim, o poder da materialidade apontado por Pasolini (1990), como também da imagem como veículo do conhecimento, como descreve Gamba Junior (2013), que carregava em sua representação simbólica as memórias da manifestação cultural dos Bate-Bolas.

Alguns parâmetros foram analisados na pesquisa com os souvenirs para que pudéssemos sondar o impacto da sustentabilidade comunicacional como meio de informação e, quiçá, transformação para o festejo:

✓ **Capacidade de representar a forma na sua tensão entre inovação e tradição**

O souvenir possui a capacidade de estar no limiar entre o novo e o antigo, pois representa a tradição das fantasias ao mesmo tempo em que representa a aplicabilidade no contexto atual, que carrega história e inovação. A depender do tipo, podemos perceber os dois estilos, seja pela forma, ou ainda pelo material utilizado.

✓ **Autonomia do reconhecimento da forma, independentemente dos temas globalizados ou marcas de produtos**

Através das formas, e sem apresentação de elementos da mídia de massa – fator presente em muitas turmas –, é possível identificar o Bate-Bolas representado no souvenir, sem esta característica que pode ressaltar mais a marca ou a imagem do que o próprio festejo. Todavia, a própria escala reduzida favorece esta forma de

representação, que mesmo desprovido de tais informações da mídia é facilmente identificado como um” Bate-bolinha³⁶”.

✓ **Ampliação de contato com a fantasia e seus materiais para além das saídas de turma (temporal e espacialmente)**

Os Bate-Bolas geralmente são vistos nos dias de carnaval, quando a comunidade aguarda ansiosamente pela saída das turmas. Os souvenirs levam o festejo além do tempo das saídas, transferindo a imagem dos brincantes e suas fantasias além da época festiva do carnaval e para qualquer lugar, carregando consigo uma história que pode ser contada por todo aquele que gosta de carnaval e da manifestação cultural.

✓ **Valorização de aspectos simbólicos como ludicidade, beleza, luxo e mistério em detrimento dos estigmas mais comuns de violência e criminalidade.**

As fantasias dos Bate-Bolas são altamente trabalhadas durante todo o ano, e há todo um investimento em materiais, narrativas e mistério em torno delas. Os aspectos que os representam nem sempre são analisados desta forma, através da materialidade presente em sua representação simbólica. Mas, através do souvenir, é possível ser apreciado como um objeto que pode ser símbolo de uma ação de carinho, quando se transforma em um presente, ou quando é levado para casa para ser colecionado, como recordação da turma, ou é comprado como lembrança de um momento vivido em uma viagem, ou ainda utilizado como tema de sua festa de aniversário, por exemplo.

Torna viável apresentar os Bate-Bolas como uma forma lúdica de representar o festejo e as fantasias, fugindo de seu estigma de violência tão representado nas mídias, conquistando assim novas formas de representação, e reconhecimento de sua influência cultural tanto na comunidade, quanto fora dela. Essa visibilidade reforça o lado criativo, inspirador e lúdico, que conquista tantos adeptos.

³⁶ Nome dado ao souvenir pelos Bate-Bolas quando na entrega dos kits.

✓ **Contextualização regional e temporal: associação ao carnaval carioca**

Por fazer parte do subúrbio carioca, a manifestação cultural já não é muito representada e apresentada como símbolo do carnaval da cidade. Porém, devido ao seu alto potencial de disseminação, o souvenir pode vincular o conhecimento sobre o carnaval no subúrbio para um público que desconhece o festejo, podendo somar como representatividade, e ajudando a contextualizar o carnaval do Rio de Janeiro, sendo representativo para um maior número de cariocas.

✓ **Tipologia e história.**

Para falar dessa história carregada de subjetividade e memória, o souvenir precisa de um aparato que explique as formas e seu significado enquanto imagem representativa desse festejo cultural. Para realizar esta função o tag vem para suprir a necessidade dessa informação, com dados que explicam, de forma simples e casual, os tipos de fantasias, com uma breve história da manifestação cultural.

6

Considerações finais

No decorrer da dissertação várias questões foram abordadas, e a busca de novos “comos” é algo que é imprescindível na caminhada do Design em busca de soluções e alternativas para contribuir com o mundo ao seu redor, utilizando-se de conhecimentos que podem ser transpassados de uma área para outra. O mundo carnavalesco dispõe de inúmeras reentrâncias que podem se desdobrar em novas formas de pensar o carnaval. Na pesquisa sobre Bate-Bolas e a sua representação simbólica na vida daqueles que vivem o festejo foi possível identificar o quanto a materialidade apresentada pela fantasia – que demora o ano todo para ser produzida – é representativa na vida dos brincantes.

Apesar do carnaval ser fonte de grande criatividade e representação de um povo, precisa ser mais estudado e pesquisado para que se entenda ainda mais este festejo popular. O carnaval, e, particularmente, as fantasias dos Bate-bolas permitem ao seu usuário ser alguém que está ali para brincar ou assustar. Independentemente de sua classe social é uma festa democrática, não importando quem se é naquele momento: existe apenas o direito adquirido de festejar a igualdade mesmo que temporariamente.

Através da adaptação da escala reduzida dos souvenirs, trabalhando o design e sua relação com a modelagem, foi possível perceber o grande potencial de disseminação que é criado a partir de tal relação, propiciando a sustentabilidade comunicacional do festejo. Isso tornou possível realizar o desenvolvimento dos souvenirs, o que aconteceu em constante troca com os envolvidos nessa manifestação cultural.

Através de um conhecimento conjunto entre Bate-Bolas, pessoas envolvidas na produção e pesquisadores, foi possível realizar um estudo das modelagens, e também de etapas da produção e do festejo, o que contribui para o enriquecimento da cultura Bate-boleira. Fortaleceu também a pesquisa acadêmica sobre ritos carnavalescos, que contribuem para o entendimento da importância do carnaval para o povo.

Foi possível fazer a descrição dos tipos de Bate-Bolas mais vistos e investigar suas fantasias, com o intuito de entender as modelagens e as diferentes técnicas que fazem parte da confecção das mesmas. No decorrer do percurso foram observadas algumas estratégias de visibilidade, memória e difusão da manifestação adotadas por projetos que tinham como tema os Bate-Bolas e seu festejo, possibilitando, desta forma, a troca de conhecimentos e estratégias que vieram a somar na pesquisa acadêmica como um todo. Com a representação em escala reduzida, houve também a possibilidade da experimentação de vários dos tipos de fantasias, e foi possível também perceber na feitura delas, as que eram mais simples e mais complexas para quem resolvesse produzir os souvenirs.

Numa primeira fase da pesquisa foi realizado um mapeamento sobre os vários tipos de fantasias da manifestação cultural dos Bate-Bolas, para entendermos quais as mais recorrentes. Fomos em algumas saídas de turmas e eventos envolvendo os Bate-Bolas para registrar vários aspectos pertinentes tanto à pesquisa aqui documentada, quanto às demais pesquisas em desenvolvimento pelo DHIS. Visto que íamos em equipes para o registro dos eventos – o que ajudou bastante –, éramos o apoio uns dos outros, além de nos dividirmos para que ninguém ficasse sobrecarregado e pudéssemos alcançar ao máximo nossos objetivos de registros dos eventos.

Foram observadas várias técnicas e também vários tipos de fantasias. Porém, nesta dissertação resolvemos nos ater a três tipos principais que poderiam possuir muitas variáveis. Um que representava a tradição da fantasia, pois a partir dele houveram vários desdobramentos, que é o tipo Pirulito. Um que representava a atualidade, o tipo Saia-Rodado, que possui inúmeras turmas e se divide em dois tipos conforme os adereços utilizados. E o tipo Bujão que é um dos mais volumosos, com algumas turmas em Paciência e Nova Iguaçu. Houveram outros tipos, mas estes representavam bem a maioria.

Em seguida, observamos o processo produtivo com idas a barracões e ilhas de produção, onde foram realizados estudos dos tipos de fantasias e suas respectivas modelagens. Consideramos suas peculiaridades de acordo com os materiais e formas definidas pelos líderes para o desenvolvimento da fantasia. Paralelamente a esta pesquisa, acontecia o estudo da forma com embasamento teórico e estudo das linhas e curvas que faziam parte do desenho. Foi possível observar o processo produtivo minuciosamente através de entrevista com um líder de turma e pesquisas

que estavam em andamento no DHIS que também envolviam esta questão, e serviram para entender os processos que se diferenciavam entre as turmas pesquisadas.

Algumas fantasias que fazem parte do acervo do DHIS provenientes de doações de pessoas envolvidas no festejo puderam ser analisadas a fim de obter um melhor entendimento das partes destas para o desenvolvimento das modelagens, e proporcionaram um bom entendimento em relação aos tipos e algumas variações. Foi possível também a planificação destas formas devido a um breve estudo ainda prático no Campus da Universidade. Muitos são os materiais utilizados nas fantasias e também a variedade deles, então, criamos um questionário, aplicado a alguns líderes de turmas e pessoas envolvidas no processo de produção.

O resultado nos esclareceu sobre os materiais mais utilizados, os mais reaproveitados, as formas de armazenamento e reciclagem, dentre outras questões que serviram para o melhor entendimento do uso dos recursos e aproveitamento de materiais. Estas informações foram favoráveis, pois identificamos quais os melhores recursos para os souvenirs, visto que uma das estratégias para o desenvolvimento dos mesmos se daria a partir do uso dos descartes de materiais das fantasias. Isso possibilitaria, dessa forma, a reciclagem e sustentabilidade ambiental, que apesar de não ser o foco do estudo aqui, acreditamos que é uma questão importante e imprescindível atualmente quando se pensa no desenvolvimento de um produto.

Foi possível conceituar Sustentabilidade Comunicacional e fazer a relação com o festejo e sua importância quanto as demandas de visibilidade, de difusão e memória do festejo, como meios de comunicar e valorizar a manifestação cultural, apresentando experiências vividas que poderiam servir de exemplo positivo da manifestação. As estratégias de visibilidade que estavam sendo tratadas no DHIS também ajudaram a aumentar a visibilidade do evento quando apresentaram os Bate-Bolas inseridos em suas pesquisas em eventos que, até então, desconheciam as fantasias e a manifestação. Proporcionaram, assim, a apresentação desta cultura a outros, dando conhecimento de sua existência e valor cultural.

A partir de março de 2020, algumas estratégias de campo foram adotadas devido ao contexto causado pela pandemia de Covid-19. Conseguimos ainda algumas visitas a campo nos carnavais de 2019 e 2020, com o uso de observação participante, e foram realizados vários registros que serviram para entender o

festejo e a paixão que envolve os brincantes. O distanciamento social foi instaurado e todos os pesquisadores que estavam em processo de pesquisa, e principalmente os que estavam para fazer a parte de campo no segundo semestre de 2020, começaram a se desesperar, o que foi nosso caso.

Já havíamos começado o campo, porém, havíamos traçado algumas diretrizes que seriam realizadas no segundo semestre de 2020, como uma exposição que, inclusive, já tínhamos visitado o local para entender como ficariam dispostos os materiais da pesquisa que seria a realização da escala aumentada. Também seriam realizadas oficinas para o desenvolvimento dos souvenirs juntamente com os pesquisados, pois geralmente realizávamos encontros com os líderes e outras pessoas envolvidas no processo para a realização de experimentos até alcançarmos os resultados finais.

Novas estratégias precisaram ser traçadas quando nos foi imposta esta nova realidade. A equipe DHIS se desdobrou para o lançamento do Motirô, que veio como um refrigerio para nossas almas. Porém, é preciso esclarecer que o campo ficou um pouco prejudicado, pois não há comparação com o contato olho a olho e estar perto, percebendo os sentimentos envolvidos no momento em que a pessoa está à nossa frente. Vendo como estão sendo realizadas as questões, anotando, essas particularidades que o Design em parceria carrega como pérolas de seu existir. Porém, também é necessário ressaltar que sem o Motirô, que nos deu um suporte para continuarmos pesquisando mesmo que online e sem todas as “regalias” de que dispúnhamos até então, os resultados seriam bem piores. Foi de extrema importância podermos fazer as entrevistas e continuarmos com as pesquisas, ouvindo aqueles que eram nossos parceiros e colaboradores.

Começamos então as pesquisas sobre souvenirs de vários lugares, e conseguimos alguns exemplos que usamos para representar locais e culturas diversas. Iniciamos os testes com os souvenirs e realizamos vários passos para chegarmos ao produto final, porém, não findo, dos Bate-bolinhas. Cada novo teste constituía uma nova experiência de materiais e formas de executar. Foi um processo lento – e muitas vezes desgastante – pelo cuidado que se precisa ter com o registro, porém, muito proveitoso e satisfatório. A experiência de trabalhar com escalas bem reduzidas de representação de uma peça que geralmente é tão volumosa, também foi nova e desafiadora.

Foram realizados vários testes até chegarmos a um resultado satisfatório, que os integrantes das turmas olhassem e se sentissem representados. As oficinas que havíamos pensado para desenvolvermos os souvenirs foram suspensas, então realizamos uma sequência operacional com fotos e explicações que deveriam servir de guia para a montagem dos souvenirs. Esta foi a forma que encontramos para que pudéssemos trazer os pesquisados para trabalhar o souvenir conosco, pois eles receberam um kit com vários materiais que poderiam servir para a montagem dos souvenirs. Entretanto, a ideia era que cada um recebesse seu kit, mas que utilizasse os próprios materiais que seriam descartados das fantasias para criar os souvenirs.

O retorno ao campo foi bem restrito, porém, positivo diante do atual momento. Foi possível perceber que a sequência operacional com imagens supre as necessidades de informações para o desenvolvimento do souvenir, e que alguns desdobramentos podem acontecer, tais como ver as pessoas realizando na prática em oficinas, poder fazer um campo mais extenso com a observação do usuário, e também, se houver a possibilidade, a criação de oficinas nas comunidades onde acontecem os festejos para orientar artesãs na fabricação dos souvenirs, a fim de que possam oferecer em locais turísticos como representação também do carnaval carioca. Outra possibilidade é a representação simbólica de outras fantasias presentes no carnaval, que somaria uma grande coleção carnavalesca.

Ao longo de toda dissertação, foi possível perceber o quanto são propícias as pesquisas para o público Bate-boleiro. Na maioria, são muito solícitos e dispostos a ajudar na propagação da cultura dos Bate-Bolas. Foi uma experiência muito prazerosa, pois antes de fazer parte da pesquisa na graduação, não conhecia o festejo – apesar de já ter visto um parente vestido com uma das fantasias em um carnaval –, mas não conhecia, não entendia a história, e muito menos a importância que cada brincante tem festejo.

Acredito, então, que assim como eu, existem também muitas pessoas que desconhecem. Nosso país é repleto de riquezas culturais e é algo que precisa ser preservado e registrado para que outros também conheçam, principalmente nós que vivemos aqui nesse país tão rico de belezas tanto naturais quanto culturais. Fazer parte de uma pesquisa que me proporcionou isto, e por conseguinte, ainda fazer parte de uma equipe tão interligada quanto o DHIS, só me deu mais vontade de continuar a pesquisa em prol de valorizar nossa cultura através do Design.

Os souvenirs possuem um alto potencial de disseminação da cultura Bate-boleira de uma forma mais lúdica e generalizada, diluindo as barreiras de tempo, por poder ser propagado além da época do carnaval, e do espaço, por poder ser levado consigo para qualquer local, usando da materialidade e sua representação simbólica para apresentar um pouco da cultura dos Bate-Bolas a outras pessoas e culturas.

7

Referências bibliográficas

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na idade média e no renascimento: o contexto de François Rabelais**. 1993.pag 1-50. São Paulo: Hucitec; Brasília: Editora Universidade de Brasília 1993.

BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2011. p. 7-270.

CALVINO, Italo. **Seis Propostas para o próximo Milênio**. 141 f. São Paulo: Schwarcz. Ltda.1999.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas Híbridas**. 385 f. São Paulo: Universidade de São Paulo.2003.

COUTO, Rita Maria de Souza. O design social na PUC-Rio. p. 29 -36. In: **Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil**. São Paulo: Blucher, 2017. ISBN: 9788580392661, DOI 10.5151/9788580392661-03

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Sobrevivência dos Vagalumes**. 2. ed. Belo Horizonte: UFMG, 2011. p. 7-160.

FREIRE-MEDEIROS, B.; CASTRO, C. A cidade e seus souvenirs: O Rio de Janeiro para o turista ter. **Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo**. v. 1, n. 1,p.34-53,set.2007. Acesso em 06/01/2021, às 22:52 Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/5041/504152236003.pdf>

GAMBA, N. G. J. **Design de Histórias 1: O trágico e o Projetual no estudo da narrativa**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rio Books, 2013. p. 11-196.

GAMBA, N.G. J.; SARMENTO, Pedro. Sustentabilidade comunicacional: a realidade pós-editada. **Estudos em Design**. Revista online. Rio de Janeiro: v. 27.n. 1 .2019, p. 66 – 90 | ISSN 1983-196X

GOMBRICH, E. H. **Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora LTDA. 1986.f383.

HANNAH, Gail Greet. **Elementos do design tridimensional: Rowena Reed Kostellow e a estrutura das relações visuais**. Tradução de Donaldson Garschagen. São Paulo: Conac Naify. 2015.p.6-200.

ITALIANO; Isabel et al. **Para vestir a cena contemporânea: moldes e moda no Brasil do século XIX**. 320 f. São Paulo: Estação das letras e cores.2015.

PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo Hereje**. 2. ed. Lisboa: Alvim, 1982. p. 6-256.

_____. **Os jovens infelizes**. 239 f. São Paulo:Brasiliense.Ltda.1990.

PEREIRA, Aline Valadão Vieira Gualda. **Tramas simbólicas**: A dinâmica das turmas dos bate-bolas do Rio de Janeiro. 2008.184f.Dissertação (mestrado em Artes) Instituto de Artes UERJ. Rio de Janeiro, 2008.

POLLAK, M. Memória e Identidade Social. **Estudos Históricos**. Rio de Janeiro, VOL. 5, nº 3, 1992, p-200-2015

SOUZA, Jessé. **A ralé brasileira**: quem é e como vive. Belo Horizonte.: Editora UFMG. 2009.p.6-460.

VIANA, E. C. S.; GAMBA JUNIOR, N. G.; CARVALHO, C.; O novo campo com o Covid-19: a pesquisa sobreos Bate-Bolas e as adaptações frente à pandemia, p. 1252-1264. In: **Anais do Colóquio Internacional de Design 2020**. São Paulo: Blucher, 2020. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/cid2020-94

8 Anexos

8.1 Entrevista com Luciano Oliveira – Turma Fascinação

Áudio 1 – 2:23

Eliane: Primeiro você corta o tecido

Luciano: isso isso é um brim é um brim leve esse é um pesado esse é muito parecido com murinho esse é o bem pesado e esse é o leve.

Eliane- esse pesado você já faz a casaca real?

Luciano: não aqui ela já vai ser real A diferença é que quando a gente quer trabalhar no pesado ela segura um pouco a nossa tensão. Ele puxa mais tinta.

Eliane: e você trabalha ele pelo avesso não é?

Luciano: sim porque esse outro lado ele agarra agulha como eu te mostrei. É que a gente trabalha na agulha, essa agulha que te amostrei, essas pontas elas precisam de alta definição então são feitas na agulha. Sem as pontas não existe definições, quanto menos buraco se você reparar aqui a gente passa uma tinta branca para tampar todos os poros do pano. Deve ter para mais de 200 pedaços de traços aí, você pode ver que é tudo separadinho. As tonalidades de todas as cores que fico até perdido por onde começar. Aqui a gente vai passar cola nessa placa e vai aplicar esse pano. Único molde que a gente tem é essa tela que já é outro desenho. E essa tela vai ser a marcação todos os outros desenho ali. Daí a gente tem a primeira marcação depois a pintura à mão livre em todos. Na qual a gente faz a marcação numa cor mais clara (laranja) para poder o preto ser acabamento. As pessoas têm o costume de já fazer no preto que é menos um trabalho, ele já sai no preto e aí você não precisa mais fazer esse preto por último. Mas aí já é uma escolha nossa de trabalho entendeu? A gente busca a perfeição.

Áudio 2 – 1:01

Eliane: como acontece a escolha do tema anual?

Luciano: O tema é uma questão de dificuldade, a gente vai no tema mais difícil para gente ou seja, a gente quer tirar água da onde tem pedra. A escolha do tema 2020 é como resa a lenda, é o espírito natalino, um dia de Natal onde não existe desenho onde não existe baile, a gente teria que criar tudo Natal rico Natal pobre, uma história de Noel diferente no qual o marketing mostra, na qual as empresas mostram para vender, e para passar isso para os outros de uma forma mais emocionante, de uma forma carnavalesca, de uma forma legal. Explicar o que a gente passa no Natal tanto as pessoas do asfalto como do morro, como as pessoas que tem como as que não têm, porque um dia forte ele se baseia daí, das dificuldades e do sentimento acho que assim eu posso te resumir.

Áudio 3 – 2:50

Eliane: quem cria as máscaras é você ou é uma equipe? E as fantasias?

Luciano: nada aqui é feito sozinho né, uma andorinha só não faz verão, a criação da mente do tema do enredo é tudo minha, mas tudo com a aval deles. A mágica

ela vem de desenho meu de um rascunho de papel simples, depois ela passa para um desenhista que tem uma afinidade melhor com a caneta, com papel que a mão dele já é um compasso. Depois desse desenhista ela tem quatro processos na verdade, ela volta para o computador, da onde ela não veio na verdade ela vai para o computador, e ganha o processo de perfeição dali do computador, é feita as artes e aí ela vai para impressão, essa Máscara imprimida primeiramente, chama-se sublimação hoje em dia. Antes da sublimação a gente bate a última tinta nela que é feita no silk, que o preto fica bem mais vivo, que é a forma que a gente trabalha de unir as sublimação com silk, e a última forma é a modelagem, e aí a tela da máscara já tá pronta, desde a minha ideia, com o meu rascunho e com a equipe, a equipe gostando, equipe de produção, e até a modelagem do último profissional.

Eliane: e a fantasia como é que acontece a fantasia?

Luciano: a fantasia a gente tá num passo maior assim, até uma pergunta na hora certa, que a gente tá num passo maior pra idade e aniversário mais esperado da nossa vida, a gente tá no décimo quarto ano, que vem eu décimo quinto, é os 15 anos da nossa vida então, a gente tá a um passo da fantasia que a gente tá 2 anos pensando no que vai fazer, os simples ao bruto, do bruto ao simples, mas a gente está nesse processo porque é muito delicado. Processo a gente escolhe o tema enredo, pois a gente começa a tirar ele e passar ele pro papel, aí o jogo começa a ser sério, a gente começa a fazer isso geralmente na quarta-feira de cinzas, e trezentos e sessenta dias cravado mesmo de projeto, sem tirar nem pôr, todo dia a gente tá aí, e não digo nem que são os cinco dias de folia né são três, e na verdade até esses três dias a gente tem trabalho, a gente cuida da fantasia, a gente sai com fantasia, a gente cuida dela até o último dia, e quando essa termina, começa outra. Então resumidamente, é dessa forma. a gente começa a escolha do tema e depois começa a tirar esse sonho do papel para a realidade.

Áudio 4 – 1:52

Eliane: quem confecciona as fantasias é aqui, é em outro lugar? Como que acontece?

Luciano: Boa pergunta, aqui onde a gente tá hoje é confecção do macacão, o silk é feito pelo Marcos Vinícius, e o Fabrício Felipe né, eles são os líderes da estamparia, e aqui é feita a pintura mão das casacas que é feita por mim, que nesse ano de 2020 eu, o Fabrício pinta, mas ele tá intercalando de um lado e do outro tá jogando os dois jogos, e a pintura é toda feita por mim, que não tem ninguém que eu posso estar aderindo aqui. E no barracão de Guadalupe lá é pintada a sombrinha, Marcos Vinícius também, é outro Marcos Vinícius. Daí nós temos nosso departamento de agrupamento de corte, de colagem, montagem, modelagem, é feito pelo carpa, e tem diversas pavilhões dependendo da época do ano a gente vai mudando o local, a gente trabalha com glitter, com corte com glitter com tinta. A gente vai começar a trabalhar com corte daí chega os nossos 80% da fantasia, os outros 20% quem faz é a costureira, ela costura o macacão, mas a a gente já manda para ela para 50%, a gente nas placas todas depois só fecha e costura depois ela só fecha e costura, saber a gente sabe fazer, mas não temos tempo pra fazer, a pesar da costureira fazer parte da nossa turma, desde o primeiro ano de início até os 14 anos.

Áudio 5 – 2:01

Eliane: cada manga tem 5 pedaços mas elas são iguais ou são diferentes?

Luciano: são diferentes, aqui deixa eu mostrar: Agora vou te mostrar uma coisa super interessante, essa aqui é a saia, aqui simboliza o Natal pobre, ela está

ganhando uns presentes, essa é a manga direita cada um tem uma noite feliz, esse é o dizer da sala, aqui é santa ceia, é o que a gente deseja todo mundo, tudo de bom, cada figura que passa dentro das cores representa a fartura, tem uma cena na qual conta o nosso enredo. Uma cena de cada Natal que a gente imagina, o natal de uma criança, um Natal de uma pessoa pobre, na outra o Natal de uma pessoa rica, e nisso a gente vai, a manga é complexa com cinco pedaços, e a saia pelo dobro com 10, a gente tem ao todo 20 m de pano por fantasia entendeu? Daí você tem que multiplicar 20 metros por essas 32 tonalidades de cores que você tem aqui, você multiplica 20 por 32 vezes que eles vão estampar isso em cada pano. É muita raça de trabalho. Muita coisa.

Eliane: que material é esse?

Luciano: esse é o nylon dublado. E o material bem usado pelas turmas que um material bem sensível é muito bom ser usado, tem a sensibilidade de agarrar a tinta legal, maior facilidade para trabalhar

Áudio 6 – 1:45

Eliane: geralmente quais materiais mais utilizados, que você acha assim que usa mais?

Luciano: o nylon dublado com certeza que é um material de macacão, aqui é muito difícil o brim ser usado, o pessoal usa o nylon, porque o material é muito mais fácil, ou até mais barato. O brim é até pouco requisitado nessa situação, nylon dublado e partindo do macacão, tem um outro material que é muito usado 100% usado, são as penas né, não posso nem chamar de plumas, que hoje em dia a gente, a maioria das turmas usa pena, a gente opina pela pluma que ela tem um balanço legal, as plumas são coisas diferentes mesma situação, mas tem categorias diferentes, são os mais utilizados, nylon hoje em dia e as penas. É uma coisa que em todas as fantasias você vai encontrar.

Eliane: tem TNT também no forro, não é?

Luciano: Boa, boa, sim, sim! Se você reparar no áudio que eu te falei com certeza a gente tem 20 m de pano, a gente não precisa se preocupar com o volume por que o nosso volume já é de pano. Mesmo assim a gente utiliza sim a gente coloca o TNT, por que é uma armadura né, por baixo da fantasia. A gente já utiliza já mais de 10 anos, então já virou costume, mas mas é diferencia a gramatura, o cara que tem uma fantasia com 10m, ele vai usar o TNT de 100, que é super grosso, a gente que tem mais volume de pano mais quantidade de pano, a gente não tem nem 50, de 60, nttm mais fininho entendeu? Só para dar uma resistência.

Áudio 7 – 2:55

Eliane: quando você conseguiu montar sua turma como você conseguiu a modelagem? Você ganhou?

Luciano: A modelagem é a parte mais difícil acho que é a parte mais difícil quando a gente vai iniciar, hoje você encontra as pessoas que são designer, eles vão lá e montam um layout, monta uma coisa para você, a gente não costuma fazer isso não, pra gente o espírito é esse aí tomar, é tomar um impacto. Mas quando a gente iniciante eu comecei com 15 anos de idade, saí com 16 anos foi o primeiro ano da animação original, era muito difícil porque a gente fazia tudo, com essa idade, a responsabilidade com dinheiro, saber se vai dar certo, o modelo, a criação, os desenho, é muito difícil. Então você fica com aquele peso em falso, foi arriscando na realidade, porque o que acontece você não tem suporte de ninguém, você é cru e você é jovem, muito jovem ainda e na minha época era muito difícil a gente ter

contato com pessoas mais velhas e quando tinha, as pessoas não passavam, por a gente ser de Jacarepaguá, era um bairro que tinha poucas turmas, e a vaidade falava muito mais alto pelo lado de lá, eles não passavam então a gente tinha que aprender na marra, borrando, estampando, rasgando, costurando o tecido de novo esgarçado, isso tudo aconteceu, e hoje graças a Deus a gente tá aí completando 14º ano, essa parte de modelagem é muito importante porque isso engloba tudo na realidade, faz parte da nossa fantasia. Nossa fantasia ela é modelada, tem diversos tipos de modelos diferentes, até influencia nossa escolha, quando você quer uma manga maior uma manga menor, você quer uma saia maior, uma saia menor... Em centímetros ele, esse ano adquiri um bate bola de 58cm, mas já saí com um de 70 já saí com um de 50, isso depende muito de como você vai imaginar ele. Como é que vai ser o charme dele para você, assim eu na minha cabeça eu fecho o olho e já imagino ele andando. Então isso tudo já vem na minha cabeça, imagino ele nessa forma, ele tendo um jogo melhor balançando melhor, ele balançando menos, isso tudo depende do modelo. Tem um modelo que a gente chama de saia mais alta, que ela até passa um pouco de joelho, tem um modelo caju que as mangas são bem menores e a saia é um pouco maior, tem um modelo que a saia é menor que eu até amo esse modelo, e as mangas são do tamanho da saia, a saia curta, e a manga grande. Varia muito do gosto de cada pessoa. A modelagem tem muitos tipos tem muita gente que não sabe disso, mas se você colocar um DVD de fantasia e colocar todas as turmas que chegam, você vai ver que tem diversos modelos diferentes não só materiais, são muitos modelos diferentes. Até modelos de máscaras mesmo, você pega uma máscara que tem um molde, pega outra máscara que tem outro molde, tudo tem modelo, tudo tem modelos e diferenças.

Áudio 8 – 2:28

Eliane: quando se começa a costurar a fantasia você sabe mais ou menos qual a sequência, como que começa?

Luciano: sim aí já é uma questão de escolha porque o que acontece a lycra, ela é 100% costurada né, 100% ou até 20% que tem umas lycras que são lisas e só passou uma costura no meio. Mas tem a costura do macacão também, tem a costura do Capuz de baixo, a costura é 100% usada em tudo, tem costura na casaca, tem costura na sapatilha, blog ata pegar uma aqui pra você ver. Tudo depende de por onde você vai começar o meu processo primeiro, é modelagem, escolher o modelo do desenho, o modelo da casaca, aqui você pode ver esse é diferente dessa casaca, que é diferente dessa casaca. As cavas você pode ver que elas tem um modelo diferente, essa é uma diamante que ela é menor e é um pouco cavada, essa outra se chama batata, que ela é mais larga, aí a gente vai chegando onde você tava falando sobre o modelo. eu começo pela pintura porque ela é muito difícil, e depois eu costurar a parte da frente dela, onde vai começar a pregação de plumas, agora ao mesmo tempo a gente tem que estar agindo a costura do macacão, porque são 20 m né, são 20 pedaços de pano, é muita coisa, costura em TNT costura em elástico, e a gente tem que ir andando com isso, porque a gente tem que andar pintura, confecção e costura, tem que ir modelando juntos se não, tem que ir com a frente toda senão não dá tempo.

Eliane: eu vi numa casaca que tem lá que tem uma tirinha para unir os ombros.

Luciano: essa casaca não tem a parte da frente? Tem casaca que tem a parte da frente e a parte de trás a gente que é sombrinha só tem a parte da frente, porque o colete que vem ondular, a gente não precisa disso a gente só o colete, pode ser por questão de segurança né pode ser, mas a gente acho que nunca precisou. Agora

quando tem um colete emendando um no outro pode ser que seja preciso por conta da ondulação.

Áudio 9 – 2:17

Eliane: você faz medidas diferentes para os foliões maior ou menor criança?

Luciano- isso é muito importante porque as pessoas me chamam até de maluco, todo ano eu engano eles, eu quero uma meia g, eu quero uma meia p, é mentira, tudo para mim é a mesma medida, isso para mim é psicológico eu trabalho com lycra ela vai modelar lá na sua perna. E, helanca que não dá, que ela só estica para um lado. Então se ele fizer uma forcinha ali, vai entrar. Macacão para mim roupão também tudo é mesma modelagem agora na camisa, a gente tem um corpo diferente né de mim para ele é diferente, então faço dois tamanhos um pouquinho maior que o g e o menor que é o m.

Eliane: é a parte de dentro da casaca não é?

Luciano: isso, é a parte de dentro do macacão, a casaca é larguinha e já dá em todo mundo.

Eliane: e pra criança?

Luciano: Pra criança é muito delicado. A modelagem tem muita variação porque tem muito tamanho, espessura de perna, de bracinho, às vezes dá impressão que é bem pequeno, mas quando bota a fantasia e fica enorme, daí depende de mais pano, criança é muito mais delicado de fazer.

Eliane: você prova antes ou não?

Luciano: depois de 14 anos a primeira vez que ele tá levando uma criança muito é sério. Que geralmente a gente fazia com resto de panos, sobras, as crianças poderem se divertir, as mães terem condições de pagar, daí vieram muitas críticas, aí quando veio crítica, a gente vai atrás da perfeição. Por isso que a gente tá fazendo uma criança idêntica nossa e o custo é basicamente o mesmo. Ou trabalha o mesmo só muda algumas quantidades de pano. Mas aí tem que ter uma atenção redobrada por que a perna é diferente, até o modelo da máscara muda.

Áudio 10 – 1:09

Eliane: A tela da máscara é comprada ou você mesmo faz?

Luciano: a gente tem um profissional que ele passa o desenho para a realidade né? Faça o desenho, passe para outro desenhista, hoje em dia eu faço isso antigamente eu fazia o desenho e já ia da forma que ia, hoje eu passo para o desenhista para ter uma nova revisão, ele compassa ela e depois a gente manda para esse outro cara que é profissional na tela, ele compra a tela boa, adaptada para isso, faz a tela, trata da tela, da saúde a tela, é que a tela é uma coisa bastante difícil de se lidar faz o desenho depois modela ela na forma. Ela tem um processo bem grande até eu chegar você Máscara.

Eliane: é fora daqui não é aqui que você faz não?

Luciano: aqui só sai o desenho mistura de cabelo, agora a tela, tela, tela a gente manda fazer.

Eliane: entendi. E o Capuz?

Luciano: o capuz também é costurado modelado pela costureira, a gente desenha corta daí ele emenda e prega na máscara.

Áudio 11 – 1:52

Eliane: quanto tempo demora mais ou menos para a produção de cada fantasia?

Luciano: 360 dias para gente no mínimo, não tem como ser menos do que isso.

Eliane: você não faz uma para saber quanto tempo gasta não?

Luciano: não é impossível, porque olha que esse pano, isso aqui tudo é uma pilha de pano que está secando, o que acontece primeiro a gente tem que acabar esse desenho aqui, para depois ir para aquele que eu te mostrei no papel, aí aqui a gente tá fazendo a saia porque a saia é maior, a saia a gente leva uns 200 m desse de pano, depois da saia a gente vai partir para a manga direita, depois a manga direita a manga esquerda, era possível ser mais fácil se fossem todos os desenhos iguais. Aí separava 20 aqui e já fecharia um. Mas como aqui já não acontece isso há quase seis anos, ano passado a gente tinha 15 desenhos de 15 desenhos diferentes, eram 189 telas.

Eliane: 15 desenhos em cada saia?

Luciano: não, eram 5 desenhos em cada fantasia. Era uma história que contava e aí eram 3 fantasias diferentes. Então, aqui a gente só vai ter noção quando fizer todos os outros desenhos. Concentração é a alma do negócio, se você se empolgado tá fazendo esse, depois estar fazendo outro, você não atinge a perfeição.

Áudio 12 – 1:10

Eliane: quanto tempo antes do carnaval as fantasias ficam prontas, ou o que você pretende que fique pronta né?

Luciano: a gente pretende no máximo, no máximo, no máximo, o 100% ele envolve a costura, ela tem que ficar no máximo sexta-feira de carnaval ok, mas isso é quase impossível de acontecer.

Eliane: E sai no domingo?

Luciano: a gente sai no domingo. Isso é quase impossível de acontecer mesmo, que na sexta fique pronto. Para que seus anos que fica assim, mas esse é o prazo final, eu supus se não deu na sexta ainda tem gente que faz no sábado, tem gente que ainda faz no domingo, primeiro ano da minha turma, Domingo de carnaval 6 horas da manhã, ainda tava estampando bate-bola. Um desespero total, mas conseguimos sair no domingo às 7 horas da noite, o início para gente é ontem. Se pudesse a gente estaria fazendo esse, o do outro ano. mas as frases depende muito do que vai acontecer durante o ano, das dificuldades que vão acontecendo, a gente não tem como dar um prazo, o prazo é o carnaval. E, ainda tem a festa né.

Áudio 13 – 1:40

Eliane: você já tem o número certo de pessoas, assim esse ano eu tenho que fazer tantas fantasias...?

Luciano: sim, isso é importantíssimo. A gente tá no mundo em que hoje as pessoas não ligam muito para pagar, para aderir à fantasia. Quem sabe se a gente tem 40 pessoas pagando eu faço 20, São 40 pessoas que vão sustentar a vaga de 20. Então eles vão jogar o meu jogo. A gente vive numa terra em que os líderes de turma eles sofrem jogando o jogo das pessoas, é muito delicado isso. Então se tem 10 pessoas eu faço 5, faço a metade. Esse ano a gente tinha um contrato fechado com uma escola de samba do grupo especial, desfilar no desfile principal, mas isso não me veio ao caso porque eu tinha que ter 40 componentes e para fazer 40 pessoas aqui do jeito que eu trabalho com minha fantasia, já fiz 80 mas hoje em dia é impossível, tem tudo tem a nossa vida social a gente fica aqui dentro 12 horas por dia aqui dentro desse Barracão. É possível não dá mesmo para a gente fazer isso. A gente não vai fazer parte desse desfile principal, por escolha nossa, por perfeição, quanto menos, mais perfeito fica. E no ano de 2020 são 20 componentes, isso aí é uma coisa ditada por mim mesmo. Era 40 passou a ser 30 e agora a gente tá até com

acúmulo de material guardado, estava comprado, material caro, mas a gente decidiu por não sofrer entendeu? Por que mesmo com 20 já tá difícil, tá faltando ainda 10 desenhos.

Áudio 14 – 2:17

Eliane: das diversas coisas que são produzidas as máscaras são criadas quando, antes ou depois da fantasia? O que é criado primeiro? Porque?

Luciano: a máscara é uma situação menos delicada do que tudo, a roupa ela tem 300 e tal de conteúdo, a máscara tem desenho, tela, cabelo, e capô, por mais que não seja fácil. então com certeza, tanto para mim quanto para muita gente ela vai ficar para depois. Sendo que a máscara para mim é a peça mais bonita do bate-bola, porque a máscara, ela que vai te dar sua característica, é uma representação. Então, a minha ansiedade ela passa além disso, desenho a máscara vejo, escolho o meu rosto, para que eu vou usar para o ano ele nunca é parecido com outro rosto, vou andando com ela junto com as outras coisas. Aquilo sempre foi de primeira escolha pela ansiedade, mas mas não acho que seja de primeira necessidade entendeu?

Eliane: E a modelagem você o Muda todo ano ou não?

Luciano: todo ano todo ano muda modelagem todo ano é tudo diferente, muda tudo. Não tem nada parecido com outro aqui não. Tem muita gente que se adapta a mesma coisa, a gente desde a modelagem de casaca, a modelagem de lycra, a gente faz a lycra na tinta, ela fica com modelo mil vezes mais perfeito, parece que a perna é pintada.

Eliane: a meia de vocês é aquela que é recortada, ou ela é sublimada?

Luciano- a nossa é diferente das duas categorias, ela é pintada por que a pintura ela traz a perfeição, a costura não traz, e a sublimação não tem essa condição de cor.

Áudio 15 – 1:17

Eliane: o que você faz com as fantasias depois do Carnaval? E com as máscaras?

Luciano: a gente, para gente a máscara faz parte da fantasia. Para a gente está sendo muito mais fácil reciclar, do que vender. O que acontece tem muita gente que vem, tem outra turma que sai com nossa fantasia depois, vendedor certo, mas está saindo mais em conta vender nossas peças de importância. A gente compra um boá legal, tem turma que vem comprar o nosso boá para sair no outro ano. Tá ficando muito difícil para todo mundo. Aí tu vende uma fantasia por r\$ 200, aí tu vende cada peça de Boá por 150, daí você conseguiu ganhar mais e ainda sobrou fantasia para você. Faz para criança viva faz o que você quiser fazer. mas eu tenho um pessoal que é muito legal tá sempre com agente, sempre pegando nossas fantasias, esta oportunidade de ver mais uma vez daí a gente vende sim para eles, mas eles fazem um ótimo trabalho em cima da minha ideia, eles fazem uma outra ideia deles, eles usam um outro material, eles não usam boá, eles usam tule, com o filó também fica bem bonito eu tenho oportunidade de ver a nossa arte né, com mais tranquilidade, de novo no corpo de outras pessoas.

Áudio 16 – 0:33

Eliane: tem máscara e fotografias de outros carnavais a gente pode fotografar?

Luciano: mascaras não, mas tem as fotografias e CDs de todos os anos. A recordação para gente é primordial, sem a recordação não tem motivo para continuar. A gente vive aqui fazendo e lembrando do que passou. Até história das

outras turmas mesmo, a nossa tradição é muito amada por mim por agente, tem sim é muita coisa boa.

Áudio 17 – 1:04

[Eliane: você usou as fantasias antigas na sua infância antes de começar a se fantasiar de bate-bolas?](#)

Luciano: eu na verdade, minha mãe tentou de tudo, mas meu corpo só entrava bate-bola. Primeiro foi o de pena, e em 1997 eu botei meu primeiro Clóvis, foi amor da minha vida. Em 1994, eu tive contato com o primeiro Clóvis e vi que eu era apaixonado. Desde 1994 até 1997 o meu pedido era o mesmo, e 97 eram fortes as pessoas comprarem o bate-bola de outras pessoas, tem locais de fora, A geração 2000 comecei a fazer parte de turmas organizadas, era meu sonho, nessa turma organizada, em 2006 foi formada a animação original. Então a minha aconteceu de 7 em anos, 7 anos eu usei fantasia usada, depois de sete anos eu saí na primeira turma e depois de 7 anos a minha turma nasceu. Nesse intercalo de 7 em 7 anos aconteceu.

Áudio 18 – 1:48

[Eliane: o que fez você querer formar uma turma?](#)

Luciano: Ah, o amor da minha vida era a fantasia, eu não tinha a vontade de ser líder de ser dono de nada, mas a vontade de criar de pensar, de você olhar para qualquer coisa imaginar, uma fantasia sua na rua, assim, uma ideia da qual eu fazia uma fantasia e ninguém poderia dar ideia, hoje eu pergunto o que é que vocês querem fazer, já tô cansado das minhas ideias. Às vezes ele me dão um aval porque eles gostam muito das ideias, das loucuras que às vezes sai da minha mente como das deles também, como muito das vezes. Mas a minha ideia foi essa, as nossas ideias de quem andava junto comigo ela não valia para os outros lugares a gente ia sempre participar e participar era importante para todo mundo, tanto das pessoas que começaram comigo como a minha, chegou uma hora que as fantasias estavam muito caras nas outras turmas, e as pessoas que andavam do meu lado não tinha essa grana, nem condição financeira, eu fiz uma promessa à eles, que fez agora 14 anos, em 20 de setembro de 2006, e o nosso nome seria animação. E a fantasia na época tava custando 700 reais, a gente conseguiu fazer na época por R\$ 520,00. E fomos à rua, pela primeira vez, eu fui na rua pela primeira vez sendo líder de 15 para 16 anos, era primeiro salvar meus amigos, e conseguir colocar muitas ideias deles em prática com pouco dinheiro. começou de uma forma séria e hoje está mil vezes mais sério todo mundo pai de família, começamos a ganhar mais pessoas, mais seguidores, fãs de bate-bolas e hoje a gente tá aí de uma forma mil vezes mais concretizado.

Áudio 19 – 1:33

[Eliane: quantas pessoas trabalham com você na confecção das fantasias?](#)

Luciano: tá sendo bastante coerente, porque primeiro você tem muita gente bastante empolgado, você não vai dizer não. Pintura de casaco ninguém mete a mão se o cara não for bem graduado. Esse cara que tá fazendo aí ele já faz há quase cinco anos, esse aí é um que posso confiar de olhos fechados. Você pode reparar bem de perto, ele tá fazendo os pontiagudos com agulha, é agulha mesmo, saiu foi ele que inventou mesmo, lixar a agulha dele com a lixa, essa agulha redonda ele fez ela pontiaguda e fina. Aderiu da melhor forma para o serviço dele. Em 2020 Agora eu tenho ele o nosso outro representante que mora na Penha, e mais o Marcos Vinícius

aqui que são os de frente, mas ainda temos lá na ilha do governador outro e outro em Guadalupe, seis são seis pessoas trabalhando, de vez em quando vem um ou outro para limpar uma coisa ou outra, mas não é nada concreto, já tivemos aqui uma equipe formada de quase 15. Também depende muito do ano dos problemas das pessoas, etc. a gente tem que entender que não é obrigação, a gente tá aqui porque a gente ama, mas quando dá para as pessoas a gente entende, quando não dá a gente entende também. Negócio também é não marcar compromisso com a gente depois que marcou já era.

Áudio 20 – 2:33

Eliane: quais os maquinários que você usa para fazer as fantasias e quais os maquinários que você acha que ainda precisa conseguir e por que?

Luciano: a a máquina ela se encontra, vamos por baixo A modelagem sapatilha que a gente esqueceu de falar da modelagem da sapatilha. A gente tem um profissional muito bom que é o seu Antônio, ele que faz nosso modelo de sapatilha. Ele faz o modelo E aí depois a gente implementa ela. Ele faz o cru depois a gente faz o enredo. Depois chama a máquina que é *overlock* a reta inclusive a gente conheceu até na PUC isso que vem as duas juntas. E aí a gente passou a ideia para nossa costureira que ela tem as duas em uma. Até a terceira máquina de costura também que é para o macacão e a quarta e a máquina é a de sublimação para as máscaras. Assim, a fantasia para mim ela é muito manual é muito artesanal isso aí pra mim, eu vou morrer fazendo. Tem fantasias que elas são 100% na máquina, o cara chega em 10 minutos faz o roupão dele na sublimação, que é mais utilizada, muda só o pano e o modelo, faz a casaca na sublimação, meia, faz tudo, depois só vai passar em duas máquinas que a máquina de meia e a máquina de macacão. Ele diminuiu o custo benefício dele em tudo entendeu? O artesanato dá mais trabalho, mas fica mais perfeito. essa sapatilhinha aqui que nós fizemos, pode reparar que tá na mão dela no desenho. A mesma sapatilha que eles vão usar.

Áudio 21 – 1:25

Eliane: então as etapas são: primeiro você pensa no tema, depois você faz o desenho da capa...?

Luciano: sim, é o más difícil, aí pensa na modelagem né, no tamanho das roupas, e mãos à obra. Primeiro a gente escolhe se é menino ou menina, depois a gente começa a criação.

Eliane: depois desse aqui então você faz a tela, depois do desenho pronto não não é?

Luciano: isso, depois de fazer a primeira tela, a única tela de desenho das costas é tudo pintado à mão, o que é o trabalho mais árduo, depois a gente faz as outras telas faz o desenho do roupão, que um outro trabalho mais áuido, e começa a fazer o roupão, depois de fazer a parte de trás de roupão, a gente já começou a fazer a fantasia porque essas partes são acho que demora um ano todo, começou a fazer isso você deu a largada se você não começou a fazer isso você não deu largada.

Eliane- e aqui na peça quando você vai colocar o glitter você pinta e já coloco o glitter na cor, não é?

Luciano: é que é para não secar a tinta porque se secar o glitter num garra. Daí tem que tacar a tinta e o glitter na hora e bater.

Eliane- essa é o quê?

Luciano: essa Máscara se chama sujo, essa é a máscara que o Armando vales fazia para as crianças que não tinham dinheiro, essa é da década de 70. Essa tem uma

meia calçazinha, essa foi primeira, tem o nariz, tem a boca, ele fazia pra quem não tinha dinheiro.

Áudio 22 – 0:28

Luciano: aqui tá um dos acervos mais importantes quando a gente fala dos mascarados, a gente não tá muito esses dias, eu fiquei em São Gonçalo 5 dias sem comer, sem beber, tem quase nem tomar banho, esse aqui se chama Armando Vales, ele veio para cá no Rio de Janeiro, um espanhol, que deu essa riqueza toda para gente, esse artista plástico e muito inteligente, vai até sair um documentário em breve, e ele veio para o Rio para fazer bonecos. Ele veio para cá para o Brasil, para o Rio porque ele viu que estava precisando de alegria, chega me emocionar quando falo. Que aqui tinha poucas máscaras, poucas coisas e essas palavras que eu tô lhe passando, foram as palavras que o filho dele me passou. agente andando pela casa, pela fábrica a gente ficou 5 dias lá para salvar as coisas que tinha dele, e aqui está o primeiro molde de máscara de tela, feito no aerógrafo, esse molde tem para mais de 40 anos, o Armando vale infelizmente ele faleceu e a esposa perdeu o controle da fábrica, Condal. A mais famosa aqui onde começou a personalização da máscara, ele fazer as máscaras personalizadas, aqui a gente encontra nenhuma de político, ele que seja nossa alegria a gente se encontrava vendendo tudo que era lado em Madureira, tu não era personalizado dele, a gente conseguiu salvar o início disso tudo aqui, o molde para nossa Cultura, a fábrica foi saqueada, quebraram a fábrica toda, não tinha ninguém lá para ajudar, não tinha ninguém lá para ajudar tava tudo jogado no chão isso aqui tudo jogado no chão.

8.2 Planilhas distribuídas pela Nathalia Valente para os Bate-Bolas Anderson Buda e Marcelo Índio

INFORMAÇÃO

Nome da Estirpe: **Tronco em Tronco**

Nome de identificação: **maximal:100**

Tipo de Estirpe(s): **estirpe nova**

Deriva: **Substituto**

Quantias presentes na Estirpe: **30 SEÇÕES**

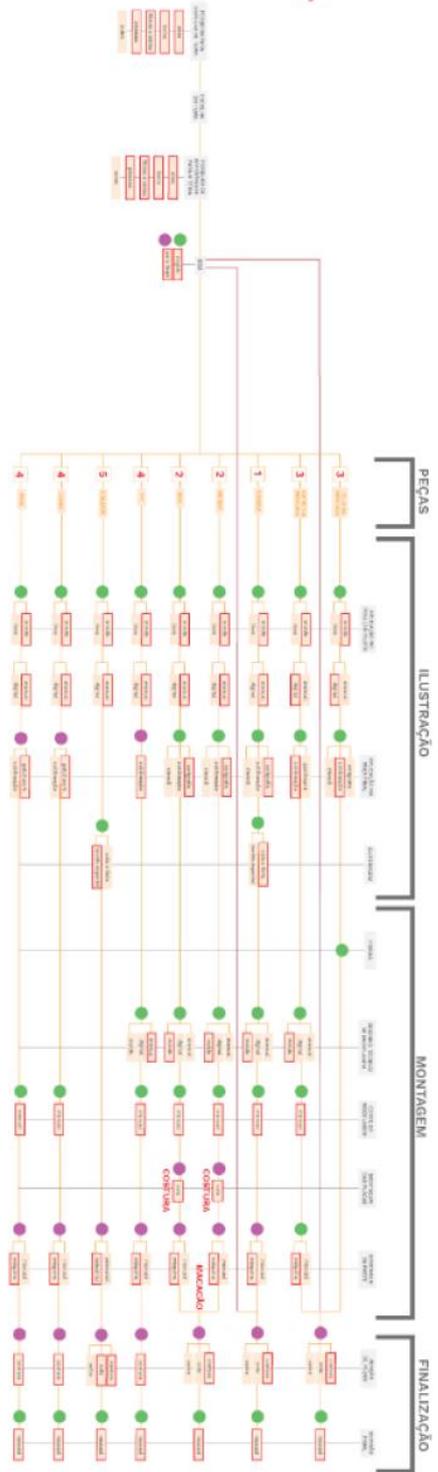
Estirpes
Substituídas
Substituída

LEGENDAS

Preverificar as seguintes opções:

- **Substituída**
- **Substituída**
- **Substituída**

No quadrante(s), coloque a ordem que as processar após Veritas.



INFORMAÇÃO

Nome da Estirpe: **maximal:100**

Nome de identificação: **max**

Tipo de Estirpe(s): **maximal:100**

Deriva: **maximal:100**

Quantias presentes na Estirpe: **30 SEÇÕES**

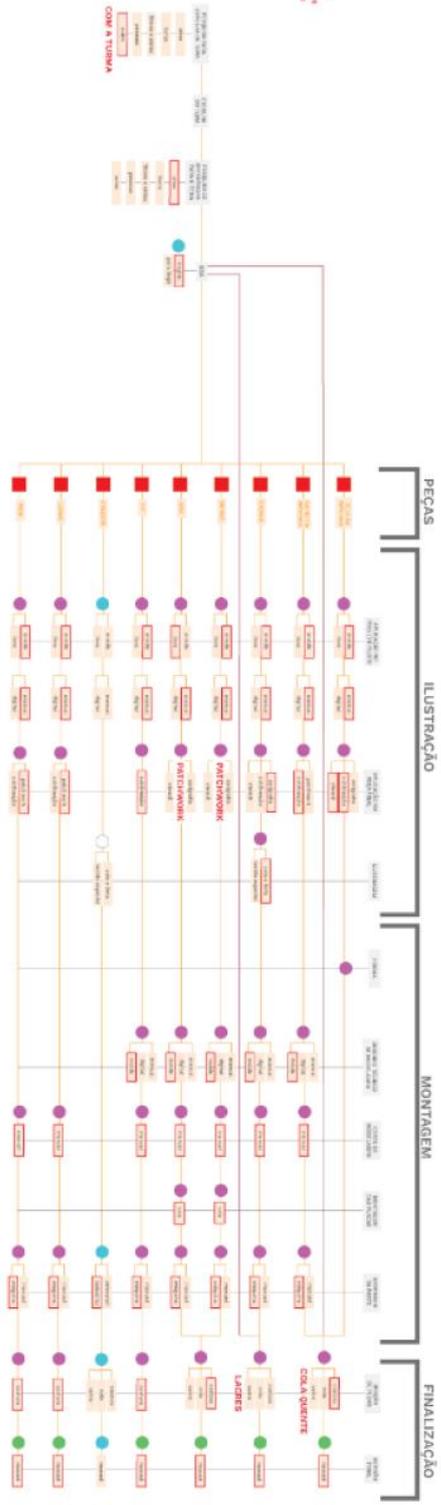
Estirpes
Substituídas
Substituída

LEGENDAS

Preverificar as seguintes opções:

- **Substituída**
- **Substituída**
- **Substituída**

No quadrante(s), coloque a ordem que as processar após Veritas.



8.3 Sequências operacionais

Sequência operacional Bujão

SEQUÊNCIA OPERACIONAL BUJÃO



1. Cortar os tecidos com os moldes



2. Costurar fitas na parte do vestido e nas mangas até metade do tecido



3. Costurar as laterais do vestido e mangas (Virar e passar zig-zag ou overlock para não desfiar)



4. Virar a parte que não tem fitas para dentro tanto do vestido quanto das mangas e passar zig zag ou overlock unindo-as em cima



5. Alinhar com agulha de mão e franzir vestido e mangas



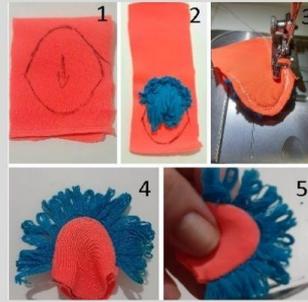
6. Costurar as mangas ao vestido com agulha de mão



7. Colar ou costurar enfeites na capa (cola quente)



8. Colar capa na altura superior do vestido (cola quente)



9. Capuz- Costurar pompons no capuz pelo lado interno



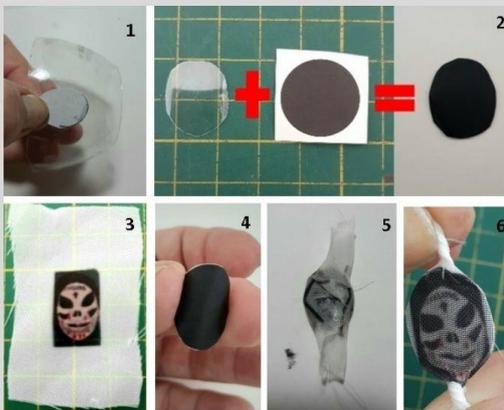
10. Encher capuz com enchimento de acrilon ou algodão



11. Colar "luvas"(adereço) com cola (cola quente)



12. Colar capuz na parte superior do vestido(cola quente), fazendo o acabamento de mangas e capa.



13.1 Cortar pedaço de pet de forma oval no tamanho de 2cm x 1,5cm

13.2 Colar adesivo preto em cima do pet cortado e aparar as sobras.

13.3 Cortar o tecido de voil impresso com a máscara com 1 cm de borda nas laterais e 2 cm no comprimento

13.4 .Dar uma leve curvada com o dedo para a máscara ficar um pouco côncava.

13.5.Colar com (tek bond) o tecido no pedaço de pet, nas laterais,colocando o excesso de tecido para baixo do pet, centralizando a máscara

13.6. Dar uma torcida no tecido na parte de cima e de baixo do tecido da máscara e (b)colar com tek bond para baixo da máscara.



14. Colar a máscara no capuz (cola quente), tentando curvar um pouco no momento da colagem.

Sequência operacional Pirulito

SEQUÊNCIA OPERACIONAL PIRULITO



1. Cortar os tecidos com os moldes



2. Costurar laterais de frente e costas e overlocar ou passar zig zag para não desfiar



3. Costurar meio frente e meio costas e overlocar ou passar zig zag para não desfiar



4. Costurar entre pernas



5. Dobrar 2 cm da bainha para dentro e franzir com agulha de mão



6. Encher o macacão com acrilon ou algodão



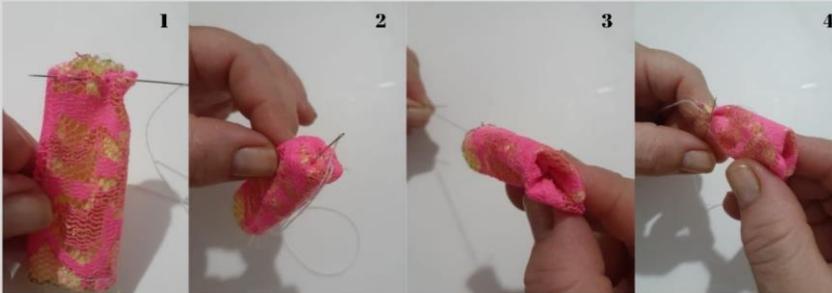
7. Fechar a parte de cima do macacão com agulha e linha, amarrando.



8. Costurar tecidos das mangas e virar



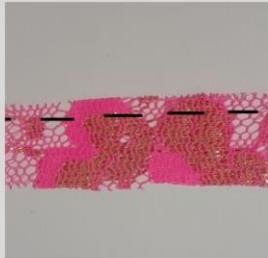
9. Franzir mangas com agulha de mão



9a. Franzir mangas com agulha de mão e jogar linha para dentro para prender na parte superior fechando a manga em cima .



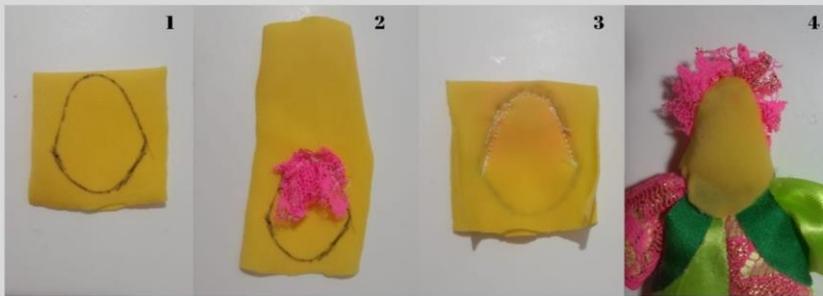
10. Costurar a parte superior da manga na parte superior do macacão.



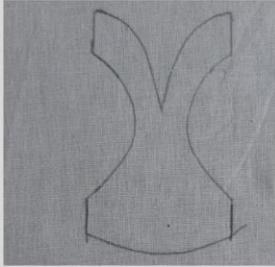
11. Franzir material de tule rendado para costurar no capuz



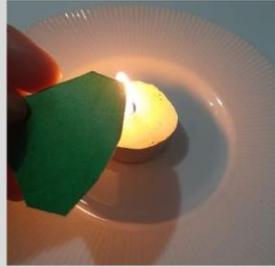
11a. fazer um frufu para colocar no capuz



12. Capuz com costura do tule rendado



13. Colar entretela no tecido do colete (caso o tecido desfie) e riscar com o molde



14. Dar acabamento no colete que já está cortado se for cetim ou fita de cetim, pode queimar um pouco a ponta .



15. Dar dois pontos com agulha de mão nas laterais do colete para fechar.



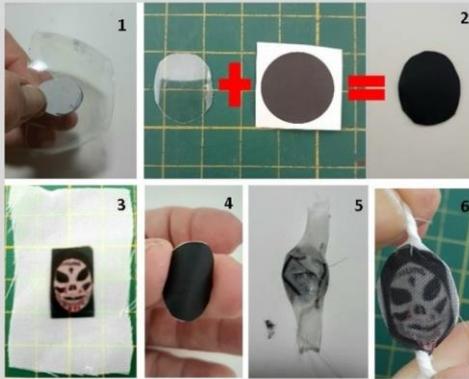
16 .Colar o colete(cola quente) na parte superior do colete



17. Colar luvas e sapatos (contas em gotas) (cola quente)



18 .Colar capuz (cola quente) na parte superior do macacão e mangas, fazendo acabamento também no colete.



18.1 Cortar pedaço de pet de forma oval no tamanho de 2cm x 1,5cm

18.2 Colar adesivo preto em cima do pet cortado e aparar as sobras.

18.3 Cortar o tecido de voil impresso com a máscara com 1 cm de borda nas laterais e 2 cm no comprimento

18.4 .Dar uma leve curvada com o dedo para a máscara ficar um pouco côncava.

18.5.Colar com (tek bond) o tecido no pedaço de pet, nas laterais,colocando o excesso de tecido para baixo do pet, centralizando a máscara

18.6. Dar uma torcida no tecido na parte de cima e de baixo do tecido da máscara e (b)colar com tek bond para baixo da máscara.



19. Colar a máscara no capuz (cola quente), tentando curvar um pouco no momento da colagem



20. dar acabamento no colete com cola colorida nas bordas.



21. Finalizar o colete com cola colorida e desenhar nas costas.

Sequência operacional Saia-rodado

SEQUÊNCIA OPERACIONAL SAIA RODADO



1. Cortar os tecidos com os moldes



2. Costurar o forro da saia e das mangas com o tecido



3. Costurar as laterais da saia e das mangas



4. Virar pelo direito e passar zig zag ou overlock para não desfiar



5. Franzir saia e mangas com agulha de mão e linha



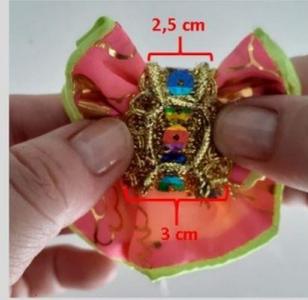
6. Unir as mangas uma à outra costurando na parte do franzido



7. Colar mangas unidas à saia (cola quente)



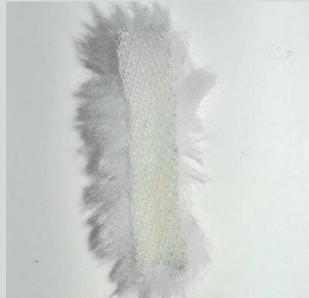
8. Dar um pequeno recorte no adereço, na metade, para que fique mais estreito no meio e mais largo nas pontas. (2,5cm no meio e 3,0cm nas pontas



9. Colar o "colete" no meio das duas mangas, para simular frente e costas do colete



10. Costurar capuz (pode deixar a costura por fora)



11. Cortar a pelúcia com 1 cm de largura x 5cm



12. Colar (cola quente) pelúcia no capuz simulando o boá



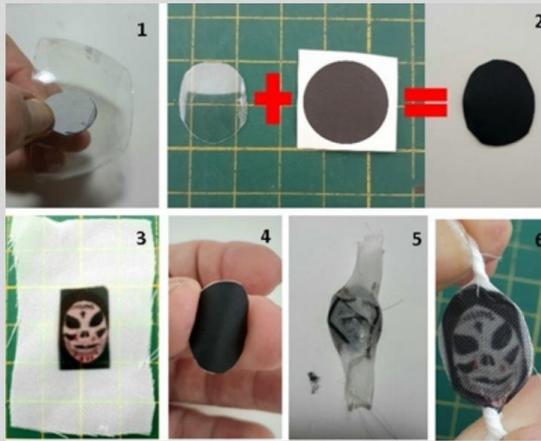
13.1. Cortar 1 par de canudos com 3,5cm(para pernas) e 1 par com 2,5cm(para braços)

13.2. Cobrir com papel branco e desenhar como deseja ou pintar as partes do desenho do canudo

13.3. Colar contas em gotas nos braços e pernas.(cola tek bond)

13.4. Colar os braços dentro das mangas (cola quente)

13.5. Colar pernas dentro da saia (cola quente)



14.1 Cortar pedaço de pet de forma oval no tamanho de 2cm x 1,5cm

14.2 Colar adesivo preto em cima do pet cortado e aparar as sobras.

14.3 Cortar o tecido de voil impresso com a máscara com 1 cm de borda nas laterais e 2 cm no comprimento

14.4 .Dar uma leve curvada com o dedo para a máscara ficar um pouco côncava.

14.5.Colar com (tek bond) o tecido no pedaço de pet, nas laterais,colocando o excesso de tecido para baixo do pet, centralizando a máscara

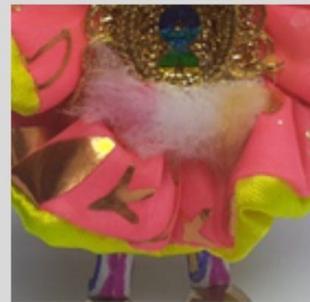
14.6. Dar uma torcida no tecido na parte de cima e de baixo do tecido da máscara e (b)colar com tek bond para baixo da máscara.



15. Colar a máscara no capuz (cola quente), tentando curvar um pouco no momento da colagem

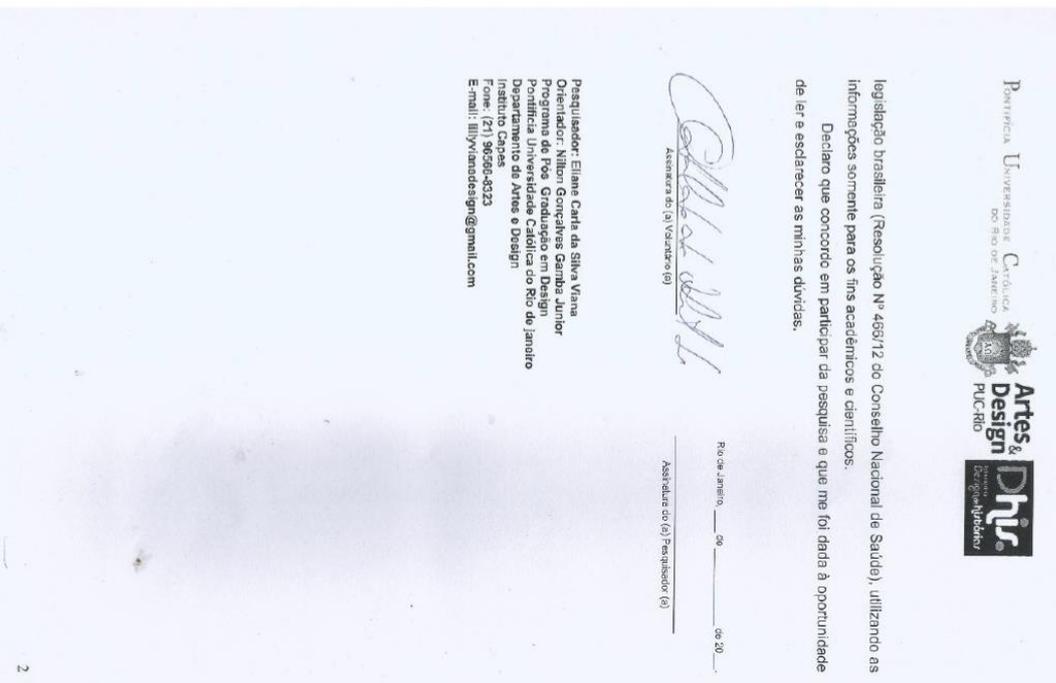
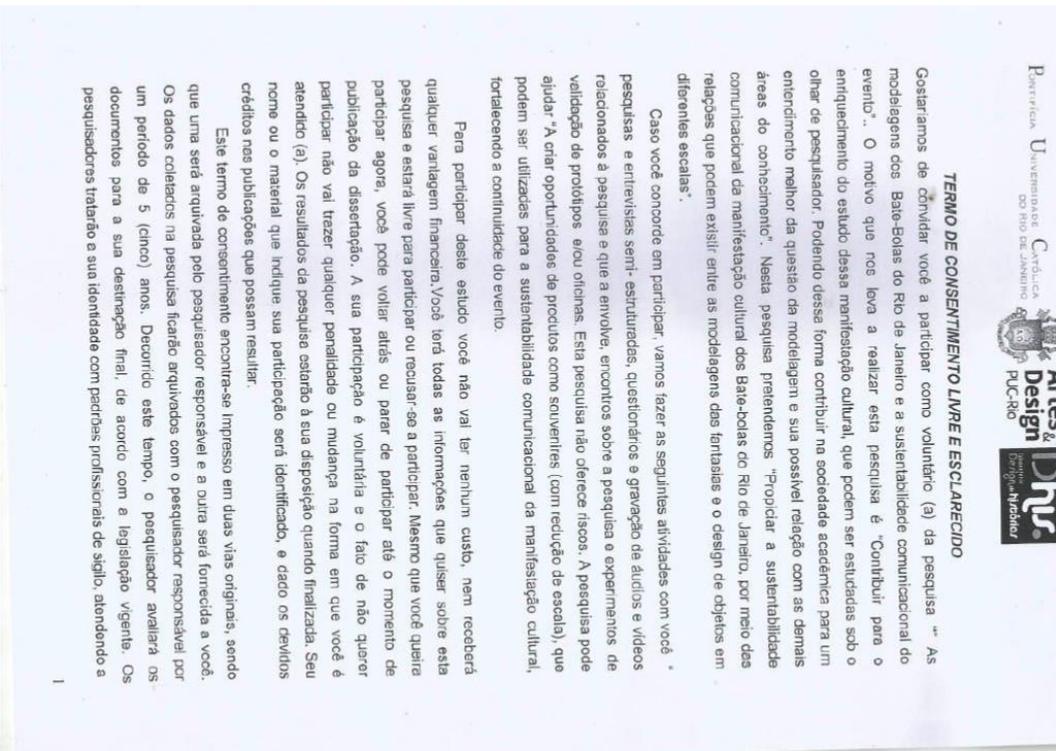


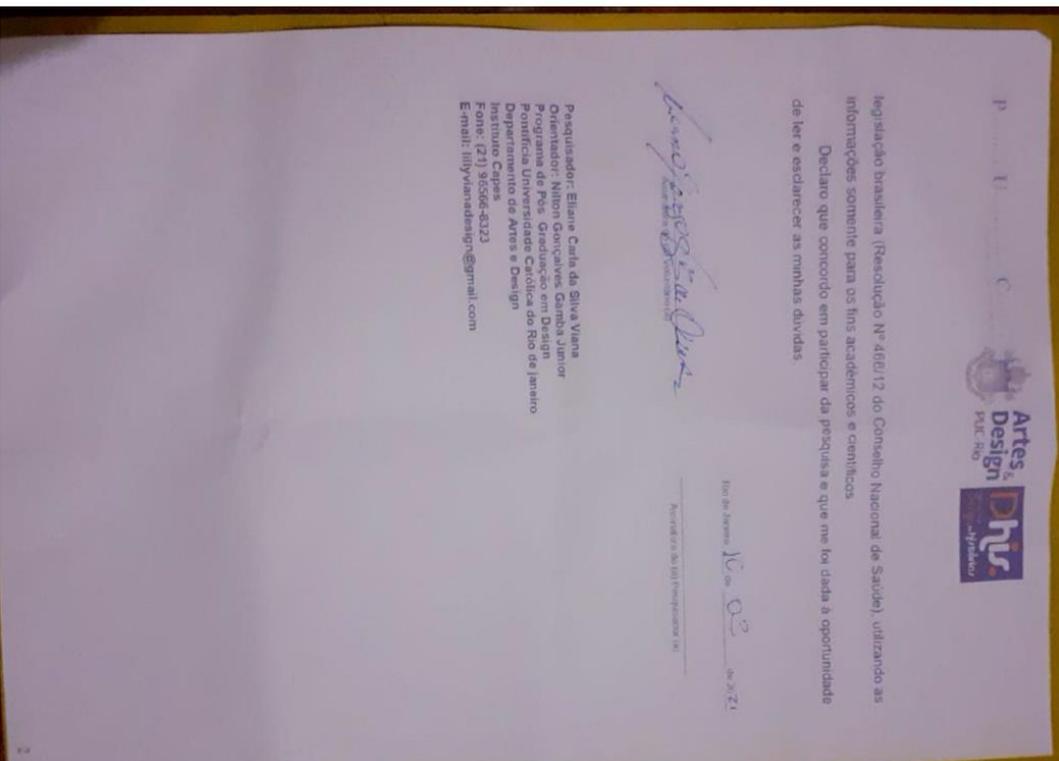
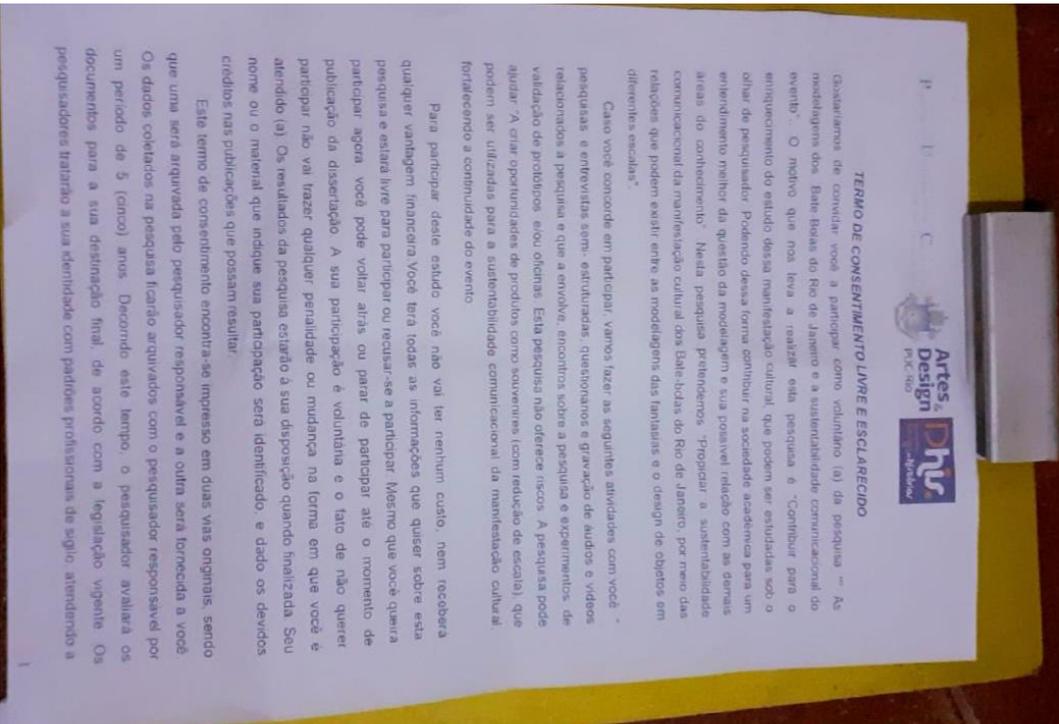
16. cortar pelúcia de 3cm x 0,5 cm para o acabamento do colete

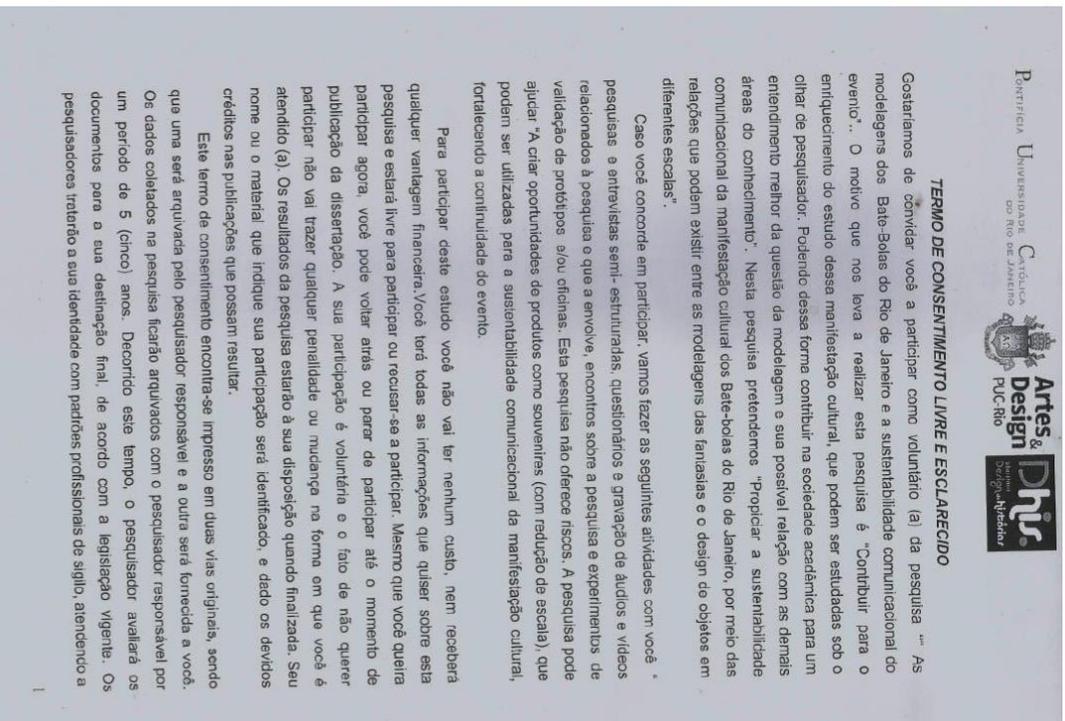
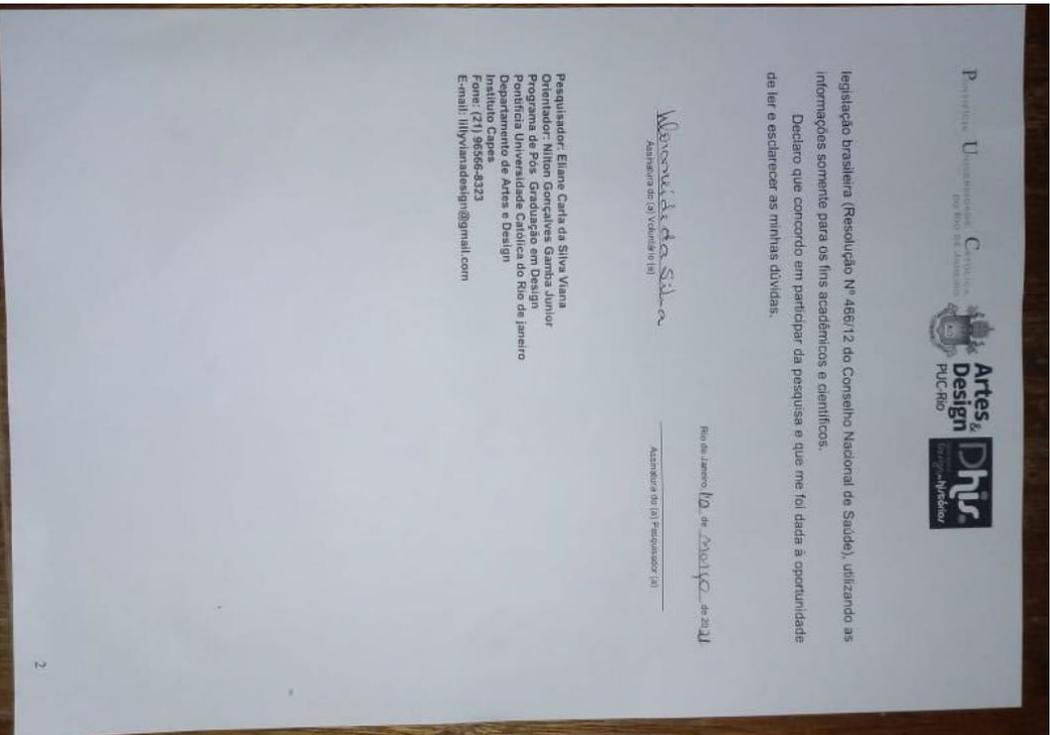


15. Costurar capuz (pode deixar a costura por fora)

8.4 Autorizações









legislação brasileira (Resolução Nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde), utilizando as informações somente para os fins acadêmicos e científicos.

Declaro que concordo em participar da pesquisa e que me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Rio de Janeiro, 11 de Agosto de 2014.

Assinatura do (a) Pesquisador (a) _____
 Assinatura do (a) Voluntário (a) _____

Pesquisador: Eliane Carla da Silva Viana
 Orientador: Milton Gonçalves Gama Junior
 Programa de Pós Graduação em Artes e Design
 Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
 Departamento de Artes e Design
 Instituto Capes
 Telefone: (21) 96506-8323
 e-mail: illyvianadesign@gmail.com



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Gostaríamos de convidar você a participar como voluntário (a) da pesquisa “As modelagens dos Bate-Bolas do Rio de Janeiro e a sustentabilidade comunicacional do evento”. O motivo que nos leva a realizar esta pesquisa é “Contribuir para o enriquecimento do estudo dessa manifestação cultural, que podem ser estudadas sob o olhar de pesquisador. Podendo dessa forma contribuir na sociedade acadêmica para um entendimento melhor da questão da modelagem e sua possível relação com as demais áreas do conhecimento”. Nesta pesquisa pretendemos “Propiciar a sustentabilidade comunicacional da manifestação cultural dos Bate-bolas do Rio de Janeiro, por meio das relações que podem existir entre as modelagens das fantasias e o design de objetos em diferentes escalas”.

Caso você concorde em participar, vamos fazer as seguintes atividades com você: pesquisas e entrevistas semi-estruturadas, questionários e gravação de áudios e vídeos relacionados à pesquisa e que a envolva, encontros sobre a pesquisa e experimentos de validação de protótipos e/ou oficinas. Esta pesquisa não oferece riscos. A pesquisa pode eliciar “A offer oportunidades de produtos como souvenirs (com redução de escala), que podem ser utilizadas para a sustentabilidade comunicacional da manifestação cultural, fortalecendo a continuidade do evento.

Para participar desta estudo você não vai ter nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Você terá todas as informações que quiser sobre esta pesquisa e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Mesmo que você queira participar agora, você pode voltar atrás ou parar de participar até o momento de publicação da dissertação. A sua participação é voluntária e o fato de não querer participar não vai trazer qualquer penalidade ou mudança na forma em que você é atendido (a). Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada. Seu nome ou o material que indique sua participação será identificado, e dado os devidos créditos nas publicações que possam resultar.

Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável e a outra será fornecida a você. Os dados coletados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos. Decorrido este tempo, o pesquisador arquivará os documentos para a sua destinação final, de acordo com a legislação vigente. Os pesquisadores tratarão a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a

1

8.5 Perguntas e respostas ao questionário sobre materiais

Entrevistados:

Anderson-Buda / Marcelo-Carpa / Luciano Oliveira / Renato-Tona / Marcelo-Índio

Respostas (tais como foram captadas)

1. Onde são guardados os materiais? Tem alguma forma que armazene melhor?

Anderson-Buda: Não há local específico para os mesmos serem guardados, na verdade a gente quer eliminar os volumes de materiais.

Marcelo-Carpa: sempre em sacolas escuras.

Luciano Oliveira: são pra mais de 300 tipos de materiais! temos um barracão, opinamos por um local seco não muito quente, pois não pode gerar chamas, ou algo inverso, tendo um balanceamento de precisão pra não perdemos os materiais (ou provocar algo pior).

Renato-Tona: Nossos materiais ficam guardados em nosso barracão durante o período de confecção só assim evita de locomover os materiais com frequência e não amassar pra ter o melhor resultado.

Marcelo-Índio: No ateliê da turma que fica na minha residência. Não. Nesse local é bem protegido.

Neide da Silva: Geralmente eu coloco em um saco e guardo em cima do guarda-roupa

Vinícius Soares:

RESUMO: Geralmente guardados nos barracões, locais secos, sacolas escuras, etc..

2. O que é feito com o restante dos tecidos depois da modelagem e corte?

Anderson-Buda: na maioria das vezes é descartado, pois, após cortado ele já tem o seu destino certo na confecção da fantasia.

Marcelo-Carpa: são guardados em sacolas escuras também.

Luciano Oliveira: Alguma das coisas reaproveitadas, muitas, não tem como, pois não se agrupa no mesmo ano, então guardados até que chegue a sua hora.

Renato-Tona: Depende do corte feito, a maioria é reaproveitado em outras partes da fantasia ou doado a outras turmas no ano seguinte que forem utilizar recortes menores.

Marcelo-Índio: Guardados no ateliê (barracão).

Neide da Silva: Os tecidos é difícil sobrar, só sobra mesmo o cetim.

Vinícius Soares:

RESUMO: Alguns são reaproveitados, descartados, guardados ou doados para outras turmas.

3. O que você glitera tem alguma sobra?

Anderson-Buda: no caso do glitter não há sobras, ao contrário e aproveitado o máximo possível.

Marcelo-Carpa: sim, depois que sobra é peneirado e guardado devidamente tampados.

Luciano Oliveira: 100 por cento tudo! Pois tudo é executado por nós mesmos, as vezes falta e muita das vezes sobra .. * sempre temos enredos novos nunca dá pra prever exatamente como gastaremos **

Renato-Tona: Não, gliteramos sobre medida e os matérias de uso passamos pra outras obras já futuras ... Acabamos um e iniciamos o próximo a mente e o trabalho não para rs.

Marcelo-Índio: Sim. Nada é desperdiçado.

Neide da Silva: O glitter nenhum, eu não uso glitter, ele já vem glitado pra mim.

Vinícius Soares:

RESUMO: maioria sobra e são guardados, outros são feitos sobre medida, e outros já recebem gliterado.

4. O material que você usou no carnaval passado, sobrou algo?

Anderson-Buda: quase não sobra nada pois e tudo calculado com esse propósito de não sobrar e nem faltar.

Marcelo-Carpa: sempre sobra.

Luciano Oliveira: Sim sobrou! Como sempre acontece.

Renato-Tona: Sim, sobrou alguns materiais que estamos usando na fantasia desde ano e algumas doamos pra uma turma que iria usar o mesmo material.

Marcelo-Índio: Sim.

Neide da Silva: É difícil sobrar, a única coisa que sobra mesmo é um pedaço de cetim, mas mesmo assim é muito difícil.

Vinícius Soares:

RESUMO: A maioria sobra material, outros dois não sobram, é calculado

5. Você reutiliza algum material que sobrou? Geralmente qual?

Anderson-Buda: nunca, ano novo fantasia toda nova.

Marcelo-Carpa: sim, nylon dublado, glitter, galões entre outros.

Luciano Oliveira: Todos os materiais que de função temos todo ano... glitter... tecidos... cola de todos os tipos... estando em condições a usar.

Renato-Tona: Geralmente o que mais sobra é espuma, TNT, glitter, lycras e são todos bem reutilizados.

Marcelo-Índio: Sim. Glitter, cola. Tecidos.

Neide da Silva: Só o cetim

Vinícius Soares:

RESUMO: A maioria reutiliza o material ou é repassado para outra turma que utiliza, alguns materiais: Nylon dublado, glitter, galões, tecidos, cola, espuma, tnt, lycras, cetim, entre outros...

6. De um ano para o outro os materiais utilizados mudam muito?

Anderson-Buda: muda quase tudo até pra fantasia não ficar repetitiva.

Marcelo-Carpa: não, o que muda são os temas e as cores.

Luciano Oliveira: Nas lojas sim, pois todos usam praticamente os mesmos! agente não estamos sempre a procura de algo novo... ai vem a necessidade da sobra, pois temos que comprar grandes quantidades.

Renato-Tona: Depende do projeto que irá pôr na rua, digo que uns 50% dos materiais são mudados levando em conta que casaca e macacão são gliterados, buá só muda a cor ou tamanho, lycras as cores.

Marcelo-Índio: Sim. Os tecidos.

Neide da Silva: Sim, mudam e mudam bastante.

Vinícius Soares:

RESUMO: A maioria muda, e todos mudam as cores e temas, os tecidos.

7. Quais são os materiais que se repetem e por quê?

Anderson-Buda: forro, fundos de macacão pois são as bases das fantasias.

Marcelo-Carpa: galões, boá, glitter, são os dão luxo a fantasia.

Luciano Oliveira: (glitter) 100 por cento ... pois é de tradição independente do desenho Reluzir: o Glitter é um dna do carnaval... já o resto nem tanto vai de cada um ... eu no caso tento sempre algo diferente principalmente em materiais.

Renato-Tona: Buá, máscara, lycras, pois não tem muito pra onde correr por qualidade de material.

Marcelo-Índio: Glitter, cola. Sempre porque há muita variedade de cor de glitter e nossas casacas são muito diversificadas em cores. E é inevitável as cores se repetirem nos desenhos.

Neide da Silva: É mais o cetim que se repete.

Vinícius Soares:

RESUMO: Forro, galões, boás, glitter, máscara, cola, lycras, cetim.

8. São usados aviamentos nas fantasias? Se sim, quais?

Anderson-Buda: sim só as linhas para overloque, costura.

Marcelo-Carpa: sim, fitas de cetim, colas, linhas e agulhas, essências, lycras e outros tipos de tecidos.

Luciano Oliveira: Sim, extremamente importante, como agulhas, linhas, fitas de acabamentos... barbantes também a acabamentos, etc.

Renato-Tona: Elásticos, galões, fitas refletivas, rendas, entre outras... Passou na loja, olhou gostou, surge a criatividade e bota na fantasia.

Marcelo-Índio: Sim. Na costura do macacão. Nos acessórios da lycra da meia e luva e capuz da máscara. Na costura do buá na casaca.

Neide da Silva: Não uso aviamento, o único aviamento que uso é o zíper, pra colocar nas palas e a linha, que uso a minha, e o zíper os meninos trazem.

Vinícius Soares:

RESUMO: linhas, fitas de cetim, colas, agulhas, essências, barbantes, elásticos, galões, fitas refletivas, rendas, entre outros...

9. Quais materiais não podem faltar na fantasia? Por quê?

Anderson-Buda: depende muito de uma fantasia pra outra.

Marcelo-Carpa: boá, máscaras, lycras, casacas pintadas e os tecidos que formam macacão.

Luciano Oliveira: Então, no nosso caso como o anterior só repetimos glitter e tecidos pois a cada novo enredo uma nova planilha de material, pra nossa turma não existe “manual”.

Renato-Tona: O melhor material se chama criatividade rrsrsrs, não existe nenhum material que não podemos substituir, nossa mente é louca, muda de hora em hora,

80% dos bate boleiros gostam de inovar a cada ano... Estamos sempre ligados no mercado pra novos materiais e encaixar e dar um tom diferente e atrativo.

Marcelo-Índio: Cetim ou outro tecido com brilho. A máscara, a sombrinha. O leque ou boneco. Os tecidos por serem tradicionais nas fantasias de Clóvis e os adereços de mão fazem parte do estereótipo do estilo de fantasia de Clovis que usamos no Carnaval de rua.

Neide da Silva: O material é o tecido, se ele está com cetim, tem que pôr o cetim, não pode ser outro tecido.

Vinícius Soares:

RESUMO: Boá, máscara, lycra, casaca pintada, tecidos, mas geralmente muda conforme a criatividade.

10. Quais materiais são melhor reaproveitados? E quais só podem usar uma vez?

Anderson-Buda: na maioria quase todos só podem ser usados apenas uma vez por causa do tema, por causa do modelo e não poder repetir a fantasia.

Marcelo-Carpa: glitters, tecidos (cetim, nylon dublado, microfibras, zippers, linhas e etc...) Usado uma só vez, creio que tudo seja reaproveitado, por isso nunca descartamos materiais.

Luciano Oliveira: uma vez só algo delicado intimo colo Lycra usada ... tela de máscara ... neste caso falando de já usada não de sobra!

Renato-Tona: O mais reaproveitado são as telas, nylon dublado, lycras que nunca sabemos ao certo as medidas e usamos, material que só usamos uma vez são matérias da casaca, macacão que após aplicado já era.

Marcelo-Índio: Glitter com certeza. E o macacão e a casaca sempre são renovados com outro tema (enredo).

Neide da Silva: O tnt, que se sobrar dá pra reutilizar, e o cetim também.

Vinícius Soares:

**RESUMO: melhor reaproveitados: telas, nylon dublado, cetim, tnt.
Usados só uma vez: glitter aplicado nas casacas, lycras usadas, linhas.**