



Mayara Lista Alcantara

Vaga-lumes na sarjeta:

Um estudo sobre história em quadrinhos e Bate-Bolas

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

DEPARTAMENTO DE ARTES E DESIGN

Programa de Pós-Graduação em Design

Rio de Janeiro
Setembro de 2023



Mayara Lista Alcantara

**Vaga-lumes na sarjeta:
Um estudo sobre história em quadrinhos e Bate-Bolas**

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 Gonçalves Gamba Junior

Rio de Janeiro
Setembro de 2023



Mayara Lista Alcantara

Vaga-lumes na sarjeta:

Um estudo sobre história em quadrinhos e Bate-Bolas

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 Gonçalves Gamba Junior

Orientador

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Prof. Izabel Maria de Oliveira

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Prof. Alexandre Linck Vargas

Professor autônomo

Rio de Janeiro, 11 de setembro de 2023

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

Mayara Lista Alcantara

Mayara Lista é quadrinista, ilustradora e designer do Rio de Janeiro. Graduada em Comunicação Visual Design pela EBA-UFRJ, e estudou ilustração por um ano na Kingston University, em Londres. É autora dos quadrinhos *Naruna* (2018), *Espuma* (2022) e *Pequenina* (2022). É vencedora do troféu HQMix na categoria acadêmica e do Latin American Design Awards. Além da sua produção de história em quadrinhos, Mayara atua como ilustradora e designer em projetos editoriais, de animação, entre outros.

Ficha Catalográfica

Alcantara, Mayara Lista

Vaga-lumes na sarjeta : um estudo sobre história em quadrinhos e Bate-Bolas / Mayara Lista Alcantara ; orientador: Nilton Gonçalves Gamba Junior. – 2023.

216 f. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)—Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2023.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. História em quadrinhos. 3. Bate-Bolas. 4. Design. 5. Desenho. 6. Autopublicação. I. Gamba Junior, Nilton Gonçalves. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD:700

Agradecimentos

Aos meus pais, Sandra e James, pela oportunidade de crescer sem perder o hábito de desenhar. À minha madrinha Jeane, meu irmão Ryan e a todos os familiares que apoiam e celebram meus caminhos.

Ao meu orientador, Professor Nilton Gonçalves Gamba Junior, por direcionar esta pesquisa com generosidade e por confiar no meu trabalho.

À CAPES, pela concessão da bolsa de mestrado que tornou possível a realização desta pesquisa.

Aos pesquisadores do grupo de estudos do Laboratório de Design de histórias – Dhis da PUC-Rio: Aline Jobim, Ana Claudia Bittencourt, Camila Serrão, Davison Coutinho, Desirée Bastos, Humberto Barros, Karina Dias, Kleber Dejesus, Eliane Viana, Marcely Rodrigues, Miguel Carvalho, Nathália Valente, Priscila Andrade, Ricardo Godot e Simone Formiga, por proporcionarem um ambiente leve e amigo. Em especial à Jô Pereira dos Santos e Fernanda Moraes com quem cursei a maior parte das disciplinas.

À PUC-Rio, seus funcionários e professores do Departamento de Artes & Design que trabalharam para amenizar as adversidades causadas na vida acadêmica durante a pandemia COVID-19.

Ao Professor Marcus Vinicius de Paula com que cursei a disciplina externa Quadrinhos e Iconologia na UFRJ. E ao Professor Luis Flávio Godinho que esteve junto ao Dhis por algumas semanas.

Aos membros da banca, pela leitura atenciosa e contribuições valiosas a este trabalho.

Às turmas de Bate-Bola que colaboram com as pesquisas do Dhis, especialmente aos cabeças de turma Anderson Buda, da Turma Fascinação, de Oswaldo Cruz, e; Luciano Guimarães, da Turma Animação, de Jacarepaguá, que me receberam com afeto durante o campo. E ao Marcelo Índio, da Turma do Índio, por colaborar na devolutiva deste trabalho.

Às amigas que sempre me presentearam com incentivo e acolhimento ao longo deste período de estudos: Alana Maganha, Carolina Ardente, Fernanda Negrão e Livia Prata. Em especial, ao amigo Allan Matias, pelas reflexões,

desenhos e sonhos partilhados em inúmeras conversas que foram pílulas motivadoras durante esta pesquisa.

Ao Gabriel Quartin, por estar ao meu lado no dia em que recebi a notícia de que havia passado na seleção de mestrado, no dia da minha primeira aula em modelo remoto e durante a conclusão deste trabalho. Obrigada por sonhar comigo de longe e de perto.

Por fim, a todos aqueles que abrilhantaram meu caminho ao longo deste trabalho, como vaga-lumes.

Resumo

Alcantara, Mayara Lista; Gamba Júnior, Nilton Gonçalves. **Vaga-lumes na sarjeta: um estudo sobre história em quadrinhos e Bate-Bolas**. Rio de Janeiro, 2023, 216p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esta pesquisa observadora-participante tem como tema a história em quadrinhos como meio narrativo para a manifestação popular carnavalesca dos Bate-Bolas. O objetivo da pesquisa é investigar como o tipo de quadrinhos produzido no Brasil da última década pode gerar um método de criação narrativa para a cultura popular dos Bate-Bolas do subúrbio do Rio de Janeiro. Este projeto visa a dar continuidade aos estudos do Laboratório Design de Histórias, que tensionam registro e materialização como formas que mesclam o poético e o documental. Foram feitas reflexões sobre o contexto dos quadrinhos brasileiros da última década, sobre as tensões entre realidade e ficção, sobre o gesto do desenho e seu uso como instrumento de campo. Ao fim do estudo foi proposta uma metodologia de trabalho que dá ao quadrinista ferramentas e métodos multidisciplinares que articulam saberes ligados à produção de texto, imagem e design gráfico. Como materialização desta pesquisa, foi documentada parte da pré-produção de uma história em quadrinhos com o tema Bate-Bola, de caráter ficcional e documental.

Palavras chave

História em quadrinhos; Bate-Bolas; Design; Desenho; Autopublicação.

Abstract

Alcantara, Mayara Lista; Gamba Júnior, Nilton Gonçalves. **Fireflies the gutter: a study on comics and Bate-Bolas**. Rio de Janeiro, 2023, 216p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

The theme of this participant-observer research is comics as a narrative medium for the popular carnival manifestation of Bate-Bolas. This research seeks to investigate how the type of comics produced in Brazil in the last decade can generate a method of narrative creation for the popular culture of Bate-Bolas in the suburbs of Rio de Janeiro. This project aims to give continuity to the studies of the Design of Stories Laboratory that tension recording and materialization as forms that mix the poetic and the documentary. Reflections were made on the context of Brazilian comics in the last decade, on the tensions between reality and fiction, on the gesture of drawing and its use as a field instrument. At the end of the study, it was proposed a work methodology that gives the comic artist multidisciplinary tools and methods that articulate knowledge related to the production of text, image and graphic design. As a materialization of this research, it was documented part of the pre-production of a fictional and documentary comic book with the theme Bate-Bola.

Keywords

Comics; Bate-Bolas; Design; Drawing; Self Publishing.

Sumário

1 Introdução	14
2 Histórias e desenhos da sarjeta	21
2.1 Pesquisa, quadrinhos e design	23
2.2 Os quadrinhos brasileiros na última década	28
2.3 Quadrinhos e histórias locais: ficção e realidade	36
2.4 O desenho e os riscos	47
3 Bate-Bolas e o campo desenhado	54
3.1 Histórias vaga-lumes	55
3.2 Bate-Bola: dimensões do fazer e viver	59
3.3 Imersão temática: desenhos de campo	82
3.4 Exploração preliminar: quadrinhos mascarados	110
4 Quadrinho Bate-Bola	123
4.1 Metodologia	124
4.2 Cortejo Vaga-lume: pré-produção de uma história em quadrinhos	133
4.3 Devolutiva com Bate-Bolas	156
5 Considerações finais	165
6 Referências bibliográficas	171
7 Anexo – Roteiro de Cortejo Vaga-lume	176

Lista de figuras

Figura 1: Materializações produzidas por pesquisadores do Dhis.	16
Figura 2: HQ <i>Indivisível</i> (2020), de Marília Marz.	38
Figura 3: HQ Beco do Rosário (2020), de Ana Luiza Koehler.	40
Figura 4: HQ Angola Janga (2017), de Marcelo D'Saete.	40
Figura 5: São Francisco (2021), de Gabriela Güllich e João Velozo.	42
Figura 6: Acima, HQ Alvorada (2017), de Pablo Aguiar. Abaixo, fotos do projeto Entrevistas do Pablito.	43
Figura 7: Níveis da “Semiologia da Realidade” feito a partir do texto <i>O quadro</i> .	46
Figura 8: Esquema de adaptação da narratologia para história em quadrinhos.	50
Figura 9: Primeira linha: Crianças fantasiadas de Bate-Bolas em Madureira, 1986. Segunda linha: Clóvis no trilho de Santa Cruz em 1978.	61
Figura 10: Bate-Bolas em Jacarepaguá, 2022.	62
Figura 11: Mosaico de fotos de máscaras de papel machê.	63
Figura 12: Máscaras teladas.	64
Figura 13: Fantasia estilo Bola e Bandeira, kit e fantasia estilo Sombrinha.	66
Figura 14: Fantasias estilo Pirulito, Bujão e de Capa.	67
Figura 15: Fantasias de temáticas inspiradas em personagens de história em quadrinhos.	70
Figura 16: Fantasias de Bate-Boletes.	75
Figura 17: Bate-Bola com a fantasia virada do avesso, 2020.	78
Figura 18: Supostas máscaras de Bate-Bola na capa do álbum <i>Stereo Taiyo-Zoku</i> (1981) da banda de rock japonesa Southern All Stars, 1981.	81
Figura 19: Desenho de Campo na Cinelândia em 2019; na concentração da Turma Animação, em Jacarepaguá, 2022; no encontro de turmas em Realengo, 2023.	84
Figura 20: Quadro de criação de novos níveis a partir da sobreposição dos níveis da “Semiologia da Realidade” de Pasolini (1982).	86

Figura 21: Fotografias analógicas tiradas pela autora no Carnaval de 2020, na Cinelândia.	88
Figura 22: Montagem com seleção de <i>scans</i> dos desenhos feitos pela autora durante o Concurso de Clóvis Riotur na Cinelândia nos Carnavais de 2019 e 2020.	89
Figura 23: Quadra na concentração da saída da Turma Animação, em Jacarepaguá, 2022.	90
Figura 24: Montagem com seleção de <i>scans</i> dos desenhos feitos pela autora durante a saída da turma Animação, em Jacarepaguá, em 20 de fevereiro de 2022.	91
Figura 25: Saída da Turma Animação em Jacarepaguá, 2022.	92
Figura 26: Saída da Turma Animação em Jacarepaguá, 2022.	93
Figura 27: Montagem com seleção de <i>scans</i> dos desenhos feitos pela autora durante a saída da turma Animação, em Jacarepaguá, em 27 de fevereiro de 2022.	94
Figura 28: Yasmin com uma bexiga verde, desenhando no meu caderno e posando com o retrato que fiz dela, na saída da Turma Animação, em Jacarepaguá, em 27 de fevereiro de 2022.	95
Figura 29: Montagem com seleção de <i>scans</i> dos desenhos, em 2022. Acima, desenhos que fiz de Yasmin. Abaixo, desenhos que Yasmin fez de mim.	96
Figura 30: Montagem com frames do vídeo de 9 minutos e 26 segundos que a câmera gravou do acidente em 2022.	98
Figura 31: Saída da turma Fascinação, em Oswaldo Cruz, 2023.	100
Figura 32: Montagem com seleção de <i>scans</i> dos desenhos feitos pela autora na saída da turma Fascinação, em Oswaldo Cruz, 2023.	101
Figura 33: Montagem com seleção de <i>scans</i> dos desenhos feitos pela autora na saída da turma Fascinação, em Oswaldo Cruz, 2023.	102
Figura 34: Ônibus com a turma Fascinação, em Oswaldo Cruz, 2023.	103
Figura 35: <i>Scan</i> de desenho feito pela autora no ônibus da Turma Fascinação, em Oswaldo Cruz, 2023.	103
Figura 36: Fantasias do encontro de turmas em Realengo, 2023.	104
Figura 37: Encontro de turmas em Santíssimo, Ilha do Governador e Cinelândia, 2023.	105

Figura 38: Montagem com seleção de <i>scans</i> dos desenhos feitos pela autora durante o encontro de turmas em Santíssimo, 2023.	106
Figura 39: Meninos curiosos com o desenho de campo na saída da Turma Animação, em Jacarepaguá, fevereiro de 2022.	107
Figura 40: Registros do campo nas saídas e encontros de turmas em 2022 e 2023.	107
Figura 41: Máscaras da exposição Máscaras do antigo Carnaval de Santa Cruz 2023.	108
Figura 42: Montagem com seleção de <i>scans</i> dos desenhos feitos pela autora na exposição Máscaras do antigo Carnaval de Santa Cruz, 2023.	109
Figura 43: Imersão no evento “Design, Bate-Bola e Bate-boletes: Cultura em movimento”, em 2023.	110
Figura 44: Mosaico de sketches feitos pela autora.	114
Figura 45: Frames das entrevistas de Marcelo Índio, Mestre Barbudo e Mestre Dodô de Acupe.	115
Figura 46: Trecho da transcrição das entrevistas.	115
Figura 47: Protótipos feitos e mockup feitos pela autora.	116
Figura 48: <i>Layouts</i> feitos pela autora.	117
Figura 49: Arte final da parte interna, feito pela autora.	118
Figura 50: Arte final da parte externa, feito pela autora.	119
Figura 51: Imagens do experimento <i>Quadrinhos Mascarados</i> .	120
Figura 52: Imagens do experimento <i>Quadrinhos Mascarados</i> .	120
Figura 53: Imagens do experimento <i>Quadrinhos Mascarados</i> .	121
Figura 54: Fluxograma de criação de história em quadrinhos.	126
Figura 55: Diagrama adaptado a partir do método <i>Sequence Approach</i> .	129
Figura 56: Capas das HQs Claun: a Saga dos Bate-bolas, Hinário Nacional e A Maldição do Samba - O Clóvis e a Santa.	136
Figura 57: Cartaz do filme <i>Marte Um</i> e da animação <i>Túmulos dos Vagalumes</i> .	137
Figura 58: <i>Scan</i> de desenhos exploratórios baseados no acervo fotográfico produzido em estúdio pelo laboratório Dhis.	138
Figura 59: <i>Scan</i> de desenho exploratório baseado em fotografia.	138

Figura 60: <i>Scan</i> de desenhos exploratórios.	139
Figura 61: <i>Scan</i> de desenhos exploratórios.	139
Figura 62: <i>Scan</i> de desenhos exploratórios.	140
Figura 63: Montagem com seleção de <i>scans</i> de desenhos exploratórios.	140
Figura 64: Desenhos de conceito da protagonista Yasmin.	146
Figura 65: Design de personagens.	146
Figura 66: Bate-papo com Bate-bolas, 2018.	148
Figura 67: Diagrama de distribuição de cenas e trechos das entrevistas.	149
Figura 68: <i>Thumbnails</i> do capítulo 1 da HQ.	152
Figura 69: <i>Thumbnails</i> do capítulo 2 da HQ.	153
Figura 70: <i>Thumbnails</i> do capítulo 3 da HQ.	154
Figura 71: <i>Thumbnails</i> do capítulo 4 da HQ.	155
Figura 72: Montagem com imagens-conceito apresentadas aos Bate-Bolas.	158
Figura 73: Montagem com imagens-conceito apresentadas aos Bate-Bolas.	159
Figura 74: Montagem com imagens-conceito apresentadas aos Bate-Bolas.	160
Figura 75: Imagem-conceito baseada no bate-papo de 2018.	161

Lista de quadros

Quadro 1: Etapas realizadas para a dissertação.	134
Quadro 2: Etapas realizadas para a dissertação.	135
Quadro 3: Descrição do Capítulo 1.	141
Quadro 4: Descrição do capítulo 2.	141
Quadro 5: Descrição do capítulo 3.	142
Quadro 6: Descrição do capítulo 4.	142
Quadro 7: Descrição do capítulo 5.	143
Quadro 8: Descrição do capítulo 6.	143
Quadro 9: Descrição do capítulo 7.	143
Quadro 10: Descrição do capítulo 8.	144
Quadro 11: Descrição do capítulo 9.	144
Quadro 12: Perfil dos personagens.	145
Quadro 13: Descrição das cenas 1 a 4 do Ato I, Capítulo I.	150
Quadro 14: Descrição das cenas 5 a 7 do Ato I, Capítulo I.	151
Quadro 15: Quadro dos níveis de realidade incorporados na pesquisa.	166
Quadro 16: (Continuação) Quadro dos níveis de realidade incorporados na pesquisa.	167

1

Introdução

Cresci em uma época em que as histórias em quadrinhos ainda moravam nas bancas de jornal; os almanaques da *Turma da Mônica* eram objetos de desejo das crianças e os mangás – impressos com qualidade duvidosa e em papel jornal – custavam menos do que três reais. Nos anos de 1990, como tantos brasileiros, também comecei a ler quadrinhos através dos gibis da *Turma da Mônica* e da *Disney*, publicados pelas editoras Globo e Abril respectivamente. Porém, foi em meados de 2003, quando comprei na banca de jornal o meu primeiro *mangá*, que passei a enxergar as histórias em quadrinhos como palco para uma infinidade de temas, gêneros e traços.

No início dos anos 2000 o mercado de quadrinhos no Brasil se modificou com o crescimento da publicação de *mangás*. Editoras como JBC e Conrad trouxeram volumes caracterizados pelo miolo impresso em preto e branco, sentido de leitura da direita para esquerda, e com um preço acessível. A entrada dos *mangás* no mercado de quadrinhos brasileiro contribuiu para moldar o repertório de uma geração de novos quadrinistas que viriam a publicar seus quadrinhos por volta dos anos 2010.

Influenciada por essas leituras e pelo invencível hábito de desenhar, aos 11 anos, em um trabalho escolar em que os alunos deveriam escrever sobre as profissões que desejavam seguir, decretei: MANGAKÁ. Este era o título em caixa alta que estampava a capa do trabalho de 3 páginas que tentava explicar à professora da quinta série o que era um desenhista de *mangás*, e citava como ídola a japonesa Rumiko Takahashi. Nesse momento estava anunciado para o mundo: eu queria ser quadrinista. Entre esse primeiro encantamento com os quadrinhos e o início desta pesquisa em 2021 muita coisa aconteceu, e eu tive a sorte de ter o desenho, sobretudo o desenho para quadrinhos, como uma prática que consegui não perder ao longo dos anos.

Em 2017, ao fim da minha graduação em Comunicação Visual Design na UFRJ, decidi retomar o sonho de infância de fazer quadrinhos. Motivada pela

diversidade de temas dos *mangás*, em especial com a forma como as histórias populares e o folclore nipônico eram retratados e encantavam leitores locais e estrangeiros como eu, decidi fazer das histórias em quadrinhos e do folclore brasileiro o tema do meu projeto final de graduação. O resultado foi a minha primeira história em quadrinhos autopublicada: *Naruna — uma história sobre esculpir travessias*, que tratava de uma aprendiz escultora de carrancas, incapaz de fazer uma carranca que desse medo de verdade. *Naruna* foi autopublicada em 2018 através de financiamento coletivo — seguindo a tendência da década — e lançada no FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos). No mesmo ano, a monografia de TCC que deu origem à História em Quadrinho (HQ) foi premiada com um Troféu HQMix.

Essa foi a minha estreia no mundo dos quadrinhos enquanto quadrinista e pesquisadora. A partir daí, publiquei outras HQs e participei de diversos eventos em várias regiões do Brasil. Na condição de leitora e autora de quadrinhos, pude observar de perto as implicações de se fazer HQs no Brasil, as dificuldades em torno da autopublicação, bem como suas potencialidades diante das mudanças no mercado nacional nos últimos anos.

Na última década a produção de quadrinhos no Brasil se modificou. Surgiram mudanças, tais como: (i) o fomento de editais de incentivo à novas publicações; (ii) o surgimento de pequenas editoras e mídia especializada; (iii) iniciativas de eventos, como feiras e festivais ligados às histórias em quadrinhos e cultura pop; (iv) investimentos em plataformas de leitura virtual, e; sobretudo, (v) a tendência de autopublicações através de financiamento coletivo. Esses fatores contribuíram para diversificar o conteúdo das histórias para além dos gibis infantis, tiras de humor e quadrinhos de super-heróis.

Ao longo dos anos, os quadrinhos se tornaram uma atividade paralela à minha atuação profissional principal. Trabalhei em editora, em estúdio de animação e como profissional autônoma de ilustração. Todas as experiências, conhecimentos técnicos e processuais adquiridos nessas áreas somados ao pensamento projetivo da minha formação como designer colaboraram para pensar a forma como crio HQs.

Diante dessa contextualização, decidi aliar minha experiência pessoal e profissional — como leitora e autora de histórias em quadrinhos — aos projetos ligados à cultura popular e subúrbio carioca desenvolvidos pelo Laboratório de Design de Histórias — Dhis PUC-Rio, do Programa de Pós-graduação em Design

do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, e assim dar continuidade ao estudo iniciado na graduação.

Dentre outras manifestações culturais, os Bate-Bolas são objeto de estudo do Dhis no projeto de pesquisa *Mascarados Afroiberoamericanos* e já foram tema de dissertações e teses de outros pesquisadores que, a partir do método *design de histórias*, realizaram materializações de diversos tipos conforme a imagem a seguir:

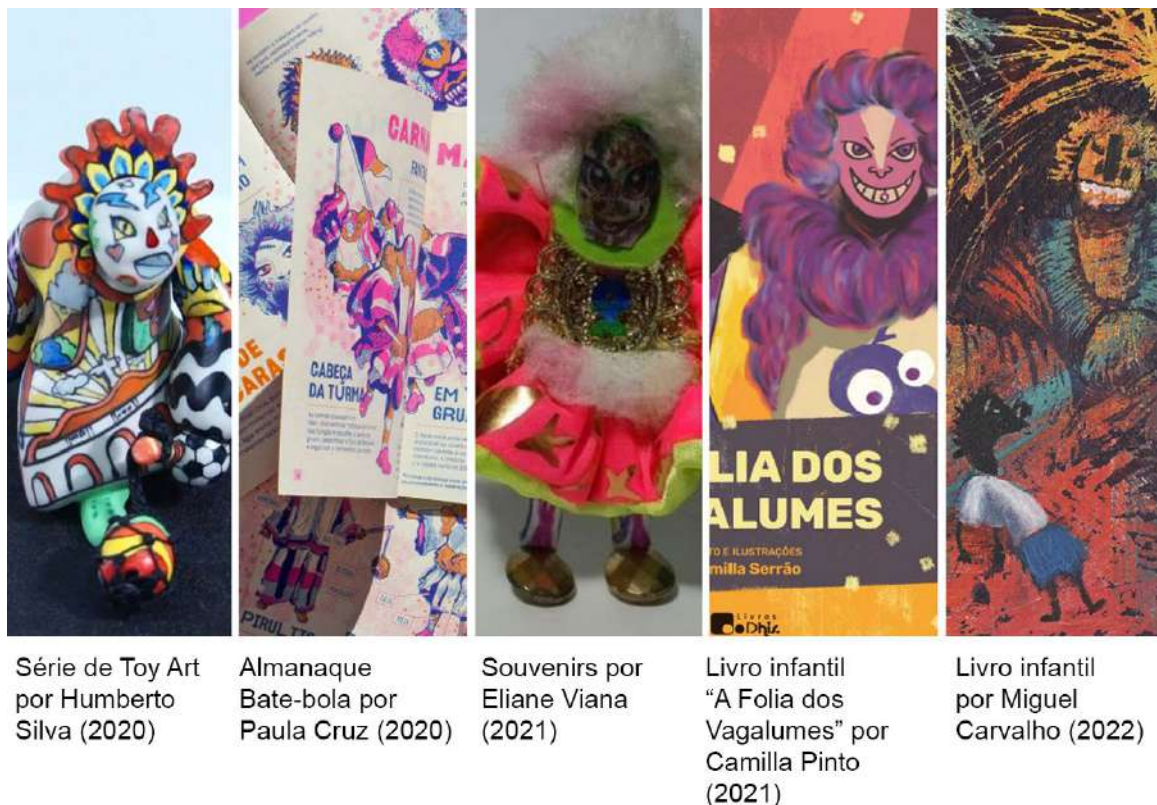


Figura 1: Materializações produzidas por pesquisadores do Dhis.

Fonte: Acervo Laboratório Dhis PUC-Rio. Disponível em: <https://www.dhis.com.br/>

Nas pesquisas anteriores do Dhis, através do método *design de histórias*, foram identificados processos de registros ainda escassos na manifestação dos Bate-Bolas, como captação por drone, fotografia em estúdio ou câmera 360 graus. A partir disso, foram realizadas diversas ações de registro para suprir esses déficits, além da criação de materializações criativas e originais como série de *toy arts*, almanaque, *souvenirs* e livros ilustrados. Um dos trabalhos cujo desenho tem papel fundamental é a dissertação de mestrado de Camilla Pinto (2021) que utilizou o desenho como ferramenta para um registro processual. Nesse sentido, vislumbramos a oportunidade de estudar o desenho para uma história em quadrinhos como materialização desta pesquisa, visto que é um veículo que ainda

não foi investigado nas pesquisas no laboratório.

Os Bate-Bolas, também conhecidos como Clóvis, são uma manifestação popular cultural carnavalesca típica dos subúrbios do Rio de Janeiro. A fantasia de Bate-Bola lembra as vestes coloridas de um palhaço, a máscara esconde a identidade do brincante e a bexiga golpeada no chão faz dessa fantasia uma figura inconfundível no Carnaval. Com lastros de origem que datam do início do século XX, a manifestação dos Bate-Bolas ocorre longe dos holofotes do Carnaval das Escolas de Samba, em bairros periféricos frequentemente marginalizados. O Carnaval dos Bate-Bolas ainda recebe pouco incentivo financeiro dos órgãos públicos e sofre com os estigmas de violência urbana pela mídia. Apesar disso, a cultura Bate-Bola possui dimensões que vão muito além das dificuldades. Atualmente é uma manifestação que envolve grupos de integrantes que se denominam como “turmas”, que elaboram novas fantasias todos os anos, sempre norteadas por temas irreverentes e frequentemente influenciados pela cultura pop nacional e global. Além disso, a confecção das fantasias movimenta uma cadeia produtiva complexa nos bairros do subúrbio da Zona Norte e Oeste do Rio, envolvendo grupos de famílias, amigos e vizinhos que se preparam ao longo do ano todo para vestir suas fantasias.

Os Bate-Bolas são, portanto, uma manifestação da cultura local que poderia ser retratada nas páginas de uma história em quadrinho e com isso alcançar outros espaços, chegar a outras pessoas e reforçar as dimensões positivas dessa manifestação popular. A partir do contato com os projetos desenvolvidos pelo Dhis sobre os Bate-Bolas, escolhi somar a esse acervo com mais esta pesquisa que tem como **tema história em quadrinhos como meio narrativo para a manifestação popular carnavalesca dos Bate-Bolas**.

Combinando os conhecimentos e habilidades que adquiri na minha atuação como designer e quadrinista no contexto da autopublicação, os projetos e trabalhos desenvolvidos pelo Dhis sobre os Bate-Bolas e as experiências do campo, esta pesquisa tem como **objeto de estudo a história em quadrinhos e seus métodos de criação para narrativas de caráter documental/ficcional**.

Partimos do **pressuposto de que diante das tensões entre indústria cultural e cultura popular, tanto as histórias em quadrinhos autopublicadas como os processos artesanais e alternativos do subúrbio possuem questões comuns e outras bem particulares que podem se favorecer de um**

entrecruzamento na reflexão crítica. Por suas possibilidades de criar narrativas gráficas poéticas, utilizando técnicas alternativas de produção independente em menor escala, através de impressos artesanais, mas também com distribuição digital, as histórias em quadrinhos autopublicadas podem criar produções direcionadas a demandas locais para registrar e ampliar o alcance das manifestações populares locais.

A história recente (últimos 10 anos) do Brasil e da cidade do Rio de Janeiro traz vários marcos importantes de alterações das condições sócio-políticas tanto da produção cultural em um âmbito mais amplo (como o fechamento do Ministério da Cultura) quanto no recorte específico no mercado das publicações de histórias em quadrinhos ou na expressão de ritos da cultura popular. Sendo assim, **a questão norteadora para esta pesquisa será: Como os métodos transdisciplinares de criação de histórias em quadrinhos autopublicadas no Brasil podem colaborar com a cultura popular carioca dos Bate-Bolas?**

A hipótese para esta questão advém da ideia de que **há a necessidade de se pensar em ferramentas e métodos multidisciplinares que articulem saberes ligados à produção de texto, imagem e design na criação de história em quadrinhos.** Para tal, o objetivo geral que guiará este trabalho será **investigar como o tipo de quadrinhos produzido no Brasil da última década pode gerar um método de criação narrativa para a manifestação popular dos Bate-Bolas do subúrbio do Rio de Janeiro. Com isso, também buscamos dar continuidade aos estudos do Dhis que tensionam registro e materialização como formas que mesclam o poético e o documental.**

A justificativa e relevância desta pesquisa estão no fato dela ser conduzida sob o viés de quem faz história em quadrinhos na prática. Isto traz um olhar sensível diferenciado para a pesquisa diante do fazer artístico, das reflexões poéticas sobre desenho e da observação da realidade. Além disso, este trabalho se propõe a explorar uma materialização narrativa de história em quadrinhos, veículo ainda não estudado no laboratório Dhis e, portanto, pode abrir caminhos para mais trabalhos deste tipo no laboratório. Esta pesquisa foi conduzida durante os anos da pandemia da COVID-19, em tempos de retrocesso nas políticas públicas de cunho cultural e científico, em que as manifestações populares, memórias das minorias foram alvo de ameaças constantes. **Portanto, é necessário pensar formas de ampliar o conhecimento de personagens e manifestações**

culturais estigmatizadas, como os Bate-Bolas, e despertar maior interesse da população por histórias e culturas locais como esta. Conforme Krenak (2019), o mundo está cheio de pequenas constelações de gente espalhadas pelo mundo que dança, canta e faz chover. Esta pesquisa serve a essas pessoas e é em conjunto com elas que desejo continuar a desenhar histórias.

Durante a primeira etapa desta pesquisa, direcionamos os estudos para pensar a história em quadrinho em diálogo com as práticas transdisciplinares do design. Trabalhamos dentro do recorte dos quadrinhos brasileiros publicados em torno da última década, em especial aos oriundos da autopublicação. Buscamos contextualizar o estado da arte, as transformações no mercado, os processos produtivos, o perfil do quadrinista e do público leitor a partir de pesquisa bibliográfica e das percepções da pesquisadora enquanto quadrinista atuante na esfera da autopublicação. Com as noções de *realidade ficção* (Ludmer, 2007) e *Semiologia da Realidade* (Pasolini, 1982) selecionamos algumas HQs brasileiras publicadas em torno da última década que exemplificam esses conceitos aplicados à narrativa em quadrinhos. Ainda nesta fase utilizamos a teoria da *grafiação* de Marion (1993), as críticas de Baetens (2007) e as ideias de Ingold (2022) para refletir sobre o gesto no desenho das histórias em quadrinhos.

A segunda etapa do estudo foi conduzida nos moldes da **observação-participante**, com foco em apresentar a manifestação cultural dos Bate-Bolas como recorte temático do projeto. Buscamos contextualizar essa cultura em suas dimensões históricas, materiais, sociais e performáticas. Para isto, utilizamos três tipos de fontes: 1) pesquisa da bibliográfica; 2) consultas nos acervos de projetos, registros fotográficos e audiovisuais produzidos pelo Laboratório Design de Histórias (Dhis), bem como a produção de artigos, dissertações e teses dos demais pesquisadores do laboratório; 3) conteúdo colhido e documentado pela pesquisadora em idas a campo na manifestação dos Bate-Bolas. Nessa fase também buscou-se relatar as experiências de campo por intermédio do desenho e refletir sobre as potencialidades do uso do desenho de observação feito em campo a partir da Antropologia Gráfica (Ingold, 2015). Por fim, relatamos como se deu a elaboração da exploração preliminar *Quadrinhos Mascarados*.

A última fase da pesquisa teve como objetivo descrever as etapas de criação da materialização final deste trabalho e apresentar o material produzido na pré-produção de uma história em quadrinhos com o tema Bate-Bola, de caráter ficcional

e documental. Explicamos a metodologia através de um fluxograma de produção que contém métodos e ferramentas multidisciplinares. Por fim, apresentamos o conteúdo produzido neste estudo para atender a pré-produção da HQ intitulada *Cortejo Vaga-lume* e a devolutiva de Bate-Bolas sobre esse material. Em último momento, foram apontadas as considerações finais e conclusões do estudo, e os desdobramentos possíveis a partir das materializações realizadas com esta dissertação de mestrado.

2

Histórias e desenhos da sarjeta

Nos dicionários, “sarjeta” é o pequeno desnível no limiar no asfalto, entre a calçada e a rua, que serve para escoar as águas pluviais. Em dias de chuva forte, é nesse espaço rasteiro — idealmente em nível abaixo da rua — onde se acumulam detritos, folhas e tudo aquilo que as águas carregam para longe da vista pública. É onde estão os bueiros e ralos que beiram o meio-fio, que frequentemente não suportam o acúmulo do lixo e o devolvem para as ruas, causando transtornos e alagamentos em metrópoles do mundo todo.

Na cultura popular, a sarjeta é uma alegoria da miséria e da decadência. Refere-se ao sujeito que não tem mais domicílio e precisa ficar “na sarjeta”, usando-a como moradia. É o local onde também se mistura a referência a bêbados ou usuários de drogas que acabam dormindo neste lugar da rua, reafirmando seu simbolismo de exclusão social. Jessé Souza (2009) usa o termo “ralé” para lembrar da menção a um subproletariado explorado pela sociedade. Poderíamos pensar que a sarjeta seria o último refúgio daquele que não conseguiu se inserir nem na ralé — e em seus códigos violentos de funcionamento.

Dentro do vocabulário das histórias em quadrinhos, sarjeta também é um dos nomes dados a um elemento estruturante que, convencionalmente, caracteriza uma HQ. Nesse caso, a sarjeta seria o espaço entre os quadros. É onde acontece a transição de tempo e espaço, onde o leitor preenche a sarjeta guiado pelos desenhos à sua volta. Ou seja, a sarjeta como elemento que une e segrega ao mesmo tempo é fundamental para a narrativa das histórias em quadrinhos de forma geral.

Quanto ao estudo da narrativa, a sarjeta nas histórias em quadrinhos é uma evidência maior do *raccord* — conceito de emenda que atravessa a edição na estruturação da matriz temporal narrativa. O *raccord* é o “espaço entre” que deixa para que o leitor faça as ligaduras entre as partes de uma história. Pasolini em *Empirismo Herege* (1982) define vários tipos de *raccords* relacionados a continuidade no tempo, no espaço ou no sentido. Nas histórias em quadrinhos, o que fica praticamente invisível entre um plano e seu contraplano na edição do

cinema, emerge como uma cicatriz, uma grafia explícita, um acordo de linguagem. Mas ainda assim, um espaço que parece não precisar ser lido.

Desta forma, a sarjeta pode ser o lugar mais ou menos visível, mas sempre um interstício potente a ser complementado e também com vocação para ser subjugado. Um lugar entre, um vão que também pode ser uma metáfora para locais estigmatizados. A própria história em quadrinhos como objeto de pesquisa ocupa um espaço muitas vezes subcategorizado entre as áreas do cinema e da literatura.

A sarjeta é, portanto, um espaço de contradição. Nos quadrinhos ela passa despercebida pelo olhar do leitor, mas ainda assim é lida. Da mesma forma, os Bate-Bolas também passam despercebidos por grande parte do público frequentador do Carnaval carioca. Apesar da aparente invisibilidade, em ambos os casos existe uma leitura prévia que traz consigo estigmas. A leitura da sarjeta ocorre involuntariamente.

A sarjeta do asfalto, a sarjeta social e a sarjeta dos quadrinhos têm em comum esse caráter de invisibilidade estruturante capaz de revelar muito sobre o curso de detritos. Porém, é também nesse espaço que, olhando com atenção, podemos encontrar outras histórias possíveis — e meios para contá-las — como a que desejamos contar com este trabalho.

Este capítulo tem como objetivo pensar as histórias em quadrinhos enquanto objeto de estudo relacionado ao design, através de um recorte focado em torno da última década dos quadrinhos brasileiros, a partir dos anos 2010. Apresentamos o referencial teórico norteador que foi fundamental para refletir sobre esse contexto e elaborar o produto final desta pesquisa.

O subcapítulo **2.1 Pesquisa, quadrinhos e design**, tem como objetivo introduzir uma relação entre design e história em quadrinhos enquanto práticas transdisciplinares. A bibliografia utilizada no subcapítulo conta com Bonfim (2014), Gomes (2017), Vergueiro (2017), Callari & Gentil (2016), Kuhlman (2020), Rodrigues (2021), Foucault (2002), Vargas (2015; 2019) e Groesteen (2013).

No subcapítulo **2.2 Quadrinhos brasileiros na última década**, apresentamos um panorama das histórias em quadrinhos brasileiras na última década. Abordamos o estado da arte do objeto, as transformações no mercado, nos processos produtivos, no perfil do quadrinista e no público leitor diante de acontecimentos da esfera sociopolítica nacional. Este subcapítulo foi formulado com base nas percepções da pesquisadora enquanto quadrinista atuante na

autopublicação e frequentadora de eventos e feiras de quadrinhos. Tais percepções são somadas aos trabalhos de Vargas (2019), Campos (2020), Bomfim (2014), Rivero (2021) e Brito (2020).

Em seguida, no subcapítulo **2.3 Quadrinhos e histórias locais: ficção e realidade**, apresentamos os conceitos de *realidade ficção* (Ludmer, 2007) e Semiologia da Realidade (Pasolini, 1982) para compreendermos as histórias em quadrinhos enquanto meio para contar histórias do cotidiano e de personagens do subúrbio. Para isso, citamos HQs brasileiras contemporâneas que usam histórias locais e histórias de vida para criar suas narrativas, como é o caso dos quadrinistas Pablo Aguiar, Marília Marz, Ana Luíza Koehler, Marcelo D'saete e Gabriela Gullich. A bibliografia utilizada neste subcapítulo também contou com Rodrigues (2021), Gamba Jr & Sarmento (2019), Andrade & Gamba (2020a) e Ferrante (2023).

Por fim, no subcapítulo **2.4, O desenho e os riscos**, apresentamos a teoria da *grafiação* de Marion (1993), as críticas de Baetens (2007) e as ideias de Ingold (2022) como conceitos norteadores para enxergar a produção contemporânea de quadrinhos brasileiros e para elaborar os princípios metodológicos da materialização desta pesquisa. Outros autores presentes neste subcapítulo são Harris (1986), Groensteen (2009), Deleuze & Guattari (1997) e Ferrante (2017).

2.1 Pesquisa, quadrinhos e design

Em países do hemisfério norte, os quadrinhos já são um campo de estudo reconhecido academicamente. Desde 2009, quando foi lançado o primeiro *reader* sobre quadrinhos, a bibliografia produzida por esses pesquisadores vem aquecendo as discussões sobre o tema e ampliando suas possibilidades de cruzamento com outras áreas (Gomes, 2016). No entanto, ainda há escassez na tradução de bibliografia específica e atualizada de *comics studies* no Brasil, o que corrobora para um déficit nos estudos de quadrinhos em território nacional com relação à países falantes da língua inglesa e francesa. Nomes como Waldomiro Vergueiro, Moacyr Cirne — um dos fundadores do movimento poema-processo —, Álvaro de Moya, Sonia Luyten e Antonio Luiz Cagnin abriram caminho para a pesquisa nacional em quadrinhos na década de 1970, sobretudo na Escola de Comunicação

da USP. No século XXI a forma como as HQs é feita no Brasil se diversificou, o público leitor se ampliou e, por consequência, surgiram novas perspectivas de pesquisa em quadrinhos tendo como característica principal seu potencial transdisciplinar.

No meio acadêmico brasileiro, os quadrinhos são objeto de estudo do campo da Comunicação Social desde a década de 1960 (Vergueiro, 2017). Apesar de enfrentar certo estigma no meio acadêmico, hoje encontramos HQs como objeto de estudo em diversos campos de conhecimento, com pesquisas realizadas em áreas como Comunicação, História, Letras, Filosofia, Jornalismo e Ciências Sociais (Callari & Gentil, 2016). Na pesquisa quantitativa levantada por Victor Callari e Karoline Gentil, dentre as dissertações e teses produzidas no Brasil entre os anos de 1972 e 2014, a área denominada Artes Gráficas concentrou 4 trabalhos sobre o tema, cerca de 2,3% do total analisado. Esses dados sugerem um número pequeno de trabalhos relacionados aos quadrinhos feitos dentro da área de design.

Embora a pesquisa feita no design não produza tantos trabalhos sobre quadrinhos como outras áreas, seus conhecimentos e processos estão presentes desde o início do fazer de uma HQ, bem como no objeto final. O design se faz presente no pensamento projetivo do planejamento de uma HQ, na produção gráfica da materialidade do meio em que é veiculada (seja em um veículo impresso ou digital), e também nas relações entre os seus elementos estruturantes. Por exemplo, na dinâmica entre texto e imagem, na construção do painel e sua relação com a sequencialidade, bem como na disposição dos elementos na página e no ritmo que a paginação dá à narrativa (Kuhlman, 2020). Ao ser perguntado sobre como o design gráfico se relaciona à linguagem dos quadrinhos, o quadrinista Seth¹ responde que entende história em quadrinhos como uma combinação de poesia e design gráfico. Nesse sentido, uma pesquisa sobre história em quadrinhos conduzida através de abordagens metodológicas de design pode contribuir para reflexão em ambas as áreas e gerar documentação de processos e métodos do fazer.

¹"The 'words & pictures' that make up the comics language are often described as prose and illustration combined. A bad metaphor: poetry and graphic design seems more apt. Poetry for the rhythm and condensing; graphic design because cartooning is more about moving shapes around — designing — then it is about drawing."

Ngui, Marc. **Poetry, Design and Comics: An Interview with Seth**. Carousel 19 (Spring-Summer 2006) Disponível em: <https://web.archive.org/web/20070510141957/http://carouselmagazine.ca/assets/C19-seth-excerpt.pdf>

Acesso em: 19 jul. 2023.

Em sua ramificada trajetória de construção e legitimação, as histórias em quadrinhos foram afetadas por uma série de modificações e desdobramentos que poderiam ser contados a partir de diferentes pontos de vista. O que compreendemos hoje como quadrinhos é fruto de uma combinação de agentes socioeconômicos, culturais, políticos e ideológicos. Existem inúmeros trabalhos que tratam da busca por uma origem das histórias em quadrinhos e ela pode variar muito dependendo da ótica de quem pesquisa e do que se entende por história em quadrinhos. Na pesquisa acadêmica, a busca pela origem das HQs beira o anacronismo, pois

(...) se mostra de modo demasiado presa ao que entendemos sobre HQs hoje em dia. (...) concepções de hoje são imputadas a algo produzido em uma temporalidade passada, formulado com categorias de pensamento que não são as do nosso tempo (Rodrigues, 2021, p. 39).

Esta pesquisa não almeja se debruçar pelo lastro histórico das HQs e nem discutir suas origens e definições, assuntos já amplamente discutidos em trabalhos anteriores de outros pesquisadores. Porém, nos permitiremos comentar alguns pontos relevantes para este trabalho.

Para além de qualquer de predefinição ou marco de origem, entendemos que os quadrinhos foram inventados várias vezes. Em *Gaia Ciência*, Nietzsche (1882 *apud* Foucault, 2002, pp.14-15)² contrapõe as ideias de *origem* e *invenção*. Utilizando religião e poesia como exemplos, Nietzsche (*Ibid.*) diz que não há uma origem, mas sim uma invenção das coisas. A poesia e a religião foram fabricadas por uma série de regras que se estabeleceram mediante as relações de poder. A ideia de oposição entre origem e invenção se daria por esse ponto de ruptura, no qual as invenções são frutos das articulações dessas relações de poder. Assim, podemos pensar os quadrinhos como fruto de uma série de mecanismos e forças. Escolher qualquer marco de invenção depende da intenção do recorte histórico-local que se deseja analisar e através de qual lente se observa o fenômeno. Seja a partir da sequencialidade de artefatos da antiguidade, da impressão das gravuras com legendas ou da distribuição de impressos em massa, os quadrinhos em algum ponto se consolidaram como objeto de entretenimento global. O pesquisador Alexandre Vargas (2015) também se utiliza do pensamento de Nietzsche para explicar a

²No alemão: *Erfindung* para invenção, e *Ursprung* para origem.

mesma questão:

A invenção está sempre em curso, conscientemente ou não e, ao contrário da origem que se firma num ponto fixo, a invencionice se multiplica no momento em que diferentes sujeitos partilham de um mesmo pressuposto inventivo das histórias em quadrinhos (p. 25).

Segundo Thierry Smolderen (*apud* Groensteen, 2013, p. 3), os quadrinhos são constantemente redefinidos através do contato com a sociedade, com sua mídia, suas imagens e suas tecnologias, levando a uma produção de uma série de dialetos gráficos. Para Groensteen (2013), a história em quadrinhos é um meio complexo que se reinventou de acordo com os recursos disponíveis em cada época. Hoje, o que se entende como história em quadrinhos se atualizou dentro das possibilidades contemporâneas, mas sobretudo, ela seria polissemiotica — articula, na maioria das vezes, texto e imagem — e monossensorial — depende da visão.

Moacy Cirne (*apud* Vargas, 2019 p. 10) traça vagamente uma diferença entre *quadrinístico* e *quadrinizante*. Quadrinístico seria o termo relacionado à linguagem, ao que se entende como HQ dentro das convenções do momento presente. Já o quadrinizante corresponderia a um potencial semiótico compartilhado com outras mídias. Por exemplo: o uso de balões de fala seria um elemento quadrinístico, pois é tão recorrente nos quadrinhos e já está tão estabelecido na linguagem que (ainda que existam quadrinhos sem falas) mesmo que esteja deslocado em um outdoor, em uma publicidade de revista, ou em uma postagem de rede social, o símbolo icônico do balão é tão forte que remete imediatamente ao estereótipo dos quadrinhos. Já a sequencialidade seria um elemento quadrinizante pois está presente e remete a outras mídias na mesma medida que os quadrinhos. É o caso da sequencialidade presente em pinturas e gravuras nas páginas de certos tipos de livros infantis de imagem, e também no cinema. Nesses casos, a depender do uso dos elementos quadrinizantes, as fronteiras entre as mídias podem ser nebulosas, e o que ‘pode ser uma história em quadrinhos’ se dá mais através da forma como o produto é classificado e consumido no mercado hoje do que através de uma elaboração teórica fragmentada.³

³ O canal de Youtube Quadrinhos na Sarjeta comenta a proposição de Cirne sobre quadrinístico e quadrinizante no vídeo “ISSO É UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS? O que define uma HQ?” Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=amVX7m0fyfE&t=67s&ab_channel=QuadrinhosnaSarjeta

Para pensar em uma teoria transdisciplinar do design, Bonfim (2014) utiliza a ideia de *semelhanças familiares* de Wittgenstein (*apud* Bonfim, 2014 p. 35). Usando o jogo como exemplo, Wittgenstein diz que não há algo em comum entre todos os jogos, mas sim uma série de semelhanças, afinidades e correspondências. Segundo Bonfim (2014), essa ideia se aplicaria às situações metodológicas do design diante de variados tipos de projetos que possuem entre si semelhanças e diferenças. Nesse sentido, também podemos traçar um paralelo entre os elementos quadrinísticos e quadrinizantes de Cirne e a ideia de semelhanças familiares. Apesar das variações quadrinizantes — presença ou ausência de texto, desenhos abstratos ou figurativos, em veículos digitais ou impressos — e das tangências com outras artes como animação, cinema e literatura, o que se configura como história em quadrinhos hoje estaria, então, dentro desse guarda-chuva de semelhanças familiares.

Ao buscarmos pensar as histórias em quadrinhos sob uma perspectiva de design aliada à expertise prática do *fazer* quadrinhos, percebemos convergências entre os campos em sua ordem teórico-prática. Dentro do campo do design, Bomfim (2014) aponta na direção transdisciplinar ao discutir conceitos de ciência e design e indicar como se daria a formação de uma Teoria do Design. A potencialidade da relação entre teoria e prática no design seria justamente a assimilação de conhecimentos de diferentes áreas das ciências clássicas aplicadas na prática de design. Essa prática seria o elo conciliador ou interventor entre diversas áreas. Uma teoria do design seria, portanto, instável e nômade, na qual um objeto pode ser estudado através do uso combinado de conhecimentos científicos ou não (Bomfim, 2014). Seria uma teoria transdisciplinar.

Da mesma forma, as HQs “por serem um gênero intermediático, que dialoga com gêneros discursivos variados — desenho, cinema, fotografia, textos verbais, etc.” (Rodrigues, 2021, p. 30), desafiam o pesquisador a transitar por saberes diversos. Em seu discurso⁴ na Conferência de Abertura das Cyberjornadas

Acesso em: 19 jul. 2023.

⁴ Observatório de Histórias em Quadrinhos da USP. Conferência de Abertura — Profa. Dra. Sonia Luyten. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ooXzN3_n3Ro&list=PLwzd7AK2cX-E0JbgbnsE0mM-B3E_o-b5w&ab_channel=Observat%C3%B3riodeHist%C3%B3riasemQuadrinhosdaUSP. Acesso em: 19 jul. 2023.

Internacionais de Histórias em Quadrinhos da USP 2021, Sonia Luyten apontou para essa transdisciplinaridade da pesquisa em quadrinhos que, na falta de uma teoria própria, se utiliza de recursos e metodologias de outros campos. Ela destaca, ainda, uma lacuna: diante das temáticas e abordagens plurais das HQs brasileiras contemporâneas, há a necessidade de se estabelecer uma escola brasileira de pesquisa em quadrinhos com um olhar para a produção nacional.

Tendo em vista o caminho apontado pela transdisciplinaridade na pesquisa e no fazer tanto do design como das histórias em quadrinhos, as HQs enquanto objeto de estudo e prática podem se valer de um olhar do design para criar possibilidades narrativas contemporâneas. Pasolini em *Empirismo Herege* (1982) também propõe um modelo de estudo da expressão narrativa que aponta para a sua transdisciplinaridade — no caso, voltada para o cinema. O autor parte da linguística para chegar ao audiovisual. Neste caminho, ele propõe os níveis da realidade que vão do *ur-signo*, o ato em si, até o audiovisual, passando pelas especificidades entre interseções e especificidades do gesto, do texto, do desenho ou da fotografia (como aprofundaremos adiante na semiologia da realidade). É neste sentido que o estudo dos quadrinhos se aproxima do design por sua perspectiva multissensorial, multilinguagem, multimeios e multimodos.

2.2 Os quadrinhos brasileiros na última década

O panorama atual da produção de quadrinhos no Brasil é complexo e desigual. As condições gerais de produção, o acesso a gráficas, livrarias especializadas e gibitecas, a disponibilidade de editais públicos de fomento aos quadrinhos e a concentração de eventos com espaço para venda de HQs são muito heterogêneas no país, de modo que cada região possui suas peculiaridades. A região Sudeste — em especial o estado de São Paulo — se destaca, pois é onde se concentram a maioria dos eventos de quadrinhos, editoras e comic shops, além de possuir importantes editais que promovem incentivo financeiro à publicação de HQs brasileiras inéditas como o Programa de Ação Cultural (PROAC)⁵.

As percepções comentadas a seguir são fruto de pesquisa bibliográfica em

⁵Criado pela Lei nº 12.268/2006, o Programa de Ação Cultural (PROAC) é uma legislação de incentivo à cultura do estado de São Paulo.

artigos acadêmicos e notícias da mídia sobre as transformações recentes no contexto brasileiro de produção de HQs. Porém, alia-se a essas fontes o olhar observador-participante advindo da minha própria experiência produzindo HQs por meio da autopublicação e participando como quadrinista de eventos como CCXP, FIQ, Game XP, Bienal de História em Quadrinhos de Curitiba e Cada Um No Seu Quadrinho desde 2018.

A partir da virada dos anos 2010 um novo cenário começou a se desenhar nos quadrinhos brasileiros. Uma onda de artistas que cresceram lendo, sobretudo *comics* norte-americanos e *mangás* japoneses, inicia um movimento antropofágico em seus próprios experimentos. Uma forma de criar quadrinhos que, apesar dos desafios do mercado editorial, encontrou formas de existir através da autopublicação. Tal cenário se caracteriza por uma produção diversificada e muitas vezes autointitulada independente, fruto de artistas solo ou de pequenos coletivos.

A autopublicação, seja ela virtual ou impressa, tornou-se a principal responsável por revelar novos artistas. De acordo com Vargas (2019, pp.14-15), esse movimento floresceu diante do seguinte contexto: a) disponibilidade de plataformas de financiamento coletivo, como o Catarse, para custear os volumes impressos das HQs e uso das redes sociais para a autopublicação digital e divulgação; b) o surgimento de uma cobertura especializada (muitas vezes também independente) em sites, blogs, canais de Youtube, revistas digitais e podcasts; c) a consolidação de grandes eventos de quadrinhos como o Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ), a Bienal Internacional de Quadrinhos e a Comic Con Experience, eventos onde muitos dos lançamentos de HQs independentes têm ocorrido; d) incentivos públicos como o Programa de Ação Cultural (PROAC) do estado de São Paulo e a inclusão das histórias em quadrinhos no Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE); e) surgimento de novas editoras e lojas especializadas em quadrinhos brasileiros; f) o fenômeno das publicações MSP 50 — Mauricio de Sousa por 50 Artistas e das Graphic MSP, volumes que trazem uma releitura da obra do Maurício de Sousa através do traço e roteiro de diferentes quadrinistas nacionais, e; g) reconhecimento internacional com publicações e premiações de quadrinhos brasileiros fora do país. Segundo Rogério de Campos (2020):

Podemos afirmar com bastante tranquilidade que nunca na história do Brasil se produziram tantos quadrinhos autorais. E eles exercem uma tarefa essencial, de

saúde pública, que é a de narrar a vida do país, ajudar a ligar os sonhos à vida real das pessoas deste pedaço de mundo (p. 102).

Na autopublicação é comum o quadrinista assumir diferentes papéis durante todo o processo de criação de uma HQ, algo singular diante de modelos de produção já consolidados em outros países que se assemelham a linhas de montagem, em que cada etapa é realizada por uma pessoa ou equipe diferente. Em cada parte do mundo essa cadeia produtiva ocorre de uma forma distinta. Por exemplo, nas grandes editoras de *comics* dos Estados Unidos, antes de ser publicado, um quadrinho passa por diversas mãos: pelo roteirista (que não necessariamente é o criador do personagem ou da obra), artistas de *layout*, arte-finalistas, coloristas, letristas e diagramadores. No Japão é comum que um mesmo *mangaká*⁶ seja o responsável pelo roteiro e arte da obra de sua autoria, mas são raros os *mangakás* que não contam com a ajuda de uma equipe de assistentes que trabalham anonimamente nos desenhos de cenário e acabamentos.

Estados Unidos e Japão possuem mercados de quadrinhos consolidados, com milhares de títulos exportados para o mundo todo e altamente consumida pelos leitores brasileiros. Por aqui não há essa homogeneidade da forma de produção de HQ. Ainda que na Maurício de Sousa Produções a forma de se fazer gibi siga um processo segmentado semelhante em algum grau ao modelo norte-americano, esse não é um padrão adotado pelos títulos autopublicados que aquecem nos eventos de quadrinhos, nem pelas obras brasileiras contemporâneas premiadas internacionalmente.

É dentro do processo do fazer quadrinhos no Brasil, em especial no modelo de autopublicação, que os conhecimentos de design se demonstram importantes, pois neste processo o quadrinista atua em diferentes atividades ao longo da criação da HQ. Estas atividades muitas vezes são aprendidas e assimiladas na prática, durante o processo de tentativa e erro, mesmo que o quadrinista não tenha formação profissional como designer. Nos casos de autopublicação realizada por um único indivíduo o quadrinista precisa conhecer e se adaptar a esses papéis, ter noções básicas de escrita de roteiro, domínio das técnicas de desenho com as quais deseja trabalhar, conhecimento técnico de diagramação e programas de edição, saber idealizar um projeto gráfico, realizar escolhas de papel e acabamentos (no caso dos

⁶Como são chamados os quadrinistas no Japão.

livros impressos), ter noção de como preparar o fechamento de arquivo para impressão, etc. Além disso, o quadrinista também fica responsável por planejar a divulgação do trabalho nas redes sociais, seu financiamento, formas alternativas de distribuição e venda direta através da presença em eventos. Para tornar viável a publicação de seu quadrinho é comum que o quadrinista opte por custear o impresso através das seguintes opções: a) recursos próprios; b) plataformas de financiamento coletivo; c) bonificações financeiras de editais públicos ou premiações, e; d) parceria com editoras.

Nesse cenário, os conhecimentos de design e seus processos se mostram uma vantagem no planejamento e execução de uma HQ. Podemos relacionar a transdisciplinaridade do design (Bomfim, 2014) com as formas de fazer história em quadrinhos no Brasil atualmente. Não há uma metodologia única, pois cada quadrinista ou coletivo desenvolve seus próprios modos de fazer quadrinhos utilizando os métodos e conhecimentos acessíveis que melhor se adaptem às suas necessidades e preferências. O pensamento projetivo do design e suas ferramentas colaboram para que o fluxo de criação seja realizado de forma autônoma, com domínio criativo de quase todas as etapas, gerando um produto final capaz de alcançar alta qualidade, comparável às publicações de editoras. A liberdade criativa e as limitações técnicas criam oportunidades para experimentações que não se prendem às expectativas do mercado. O quadrinho feito no modelo de autopublicação se destaca por ter uma tiragem menor e pela ousadia de sua materialidade, explorando formas alternativas de impressão e suportes fora do convencional.

Entretanto, é importante comentar que o acúmulo de muitas funções na autopublicação pode sobrecarregar o quadrinista. Além de precisar atuar como autor, designer, produtor gráfico, agente de marketing e vendedor, há ainda três demandas importantes que o modelo de autopublicação tem dificuldades em suprir sem o auxílio de uma editora parceira: o custeio da alta tiragem de impressão, a distribuição logística dos livros para pontos de venda em nível nacional e o armazenamento de estoque.

Algumas consequências da autonomia criativa na autopublicação podem ser resumidas nos seguintes itens: a) inventividade nos formatos de publicação, resultado do repertório amplo dos quadrinistas e dos recursos limitados; b) diversidade de temas das narrativas em quadrinhos que passam a contemplar

histórias locais e recortes ligados às experiências de vida dos autores, e; c) mudanças no perfil do leitor de quadrinhos.

Essa nova onda de autopublicação trouxe novidades no formato e no conteúdo dos quadrinhos brasileiros, mas também criou condições para a visibilidade de perfis mais plurais de quadrinistas. São indivíduos de diferentes classes sociais, sexo, cor e sexualidade. São artistas formados por diferentes áreas, tais como Jornalismo, Publicidade, Artes Plásticas, Design Gráfico e Direito, e há ainda os que não possuem formação profissional formal. Ao ocuparem esse espaço, esses grupos têm oportunidades de experimentar narrativas próprias na forma de história em quadrinho e através dela pôr em pauta os temas que lhes são caros.

A diversidade de autores contribuiu para que as temáticas tratadas nessas HQs alcançassem leitores com interesses que nem sempre são contemplados pelas editoras maiores. Ao fazer uma HQ que aborda temas de interesse local ou de um público específico, o quadrinista ajuda a suprir uma pequena demanda que existe às margens do mercado, e por consequência, pode alcançar novos leitores. Por exemplo, adultos que não possuem o hábito de ler quadrinhos podem despertar interesse por eles desde que a HQ trate de uma temática específica com a qual se identificam. Esse ciclo contribui ainda para a transformação de leitores em novos autores. De acordo com Rivero (2021):

Conforme observamos, a produção autoral no país não é um evento recente, entretanto, confirmou-se também a suspeita de que a crescente presença de novos artistas em festivais e nas plataformas de financiamento coletivo incentivam e encorajam os potenciais artistas que ainda não haviam iniciado sua produção. É através do exemplo que assistimos à transformação da figura do leitor em alguém que decide se tornar um produtor de quadrinhos, e aí está um dos elementos centrais que explicam a recente onda de crescimento entre os autores (p. 351).

Após a pandemia da Covid-19, com o retorno dos eventos presenciais, o Artist Valley da CCXP 2022 reuniu 484 artistas e mais de 270 quadrinhos disponíveis para compra nas mesas dos artistas⁷. Porém, mesmo diante do aparente terreno fértil na autopublicação ainda há pouca absorção dessas HQs brasileiras pelas editoras. Grande parte das editoras e selos de quadrinhos nacionais, de

⁷Para mais informações, conferir a matéria disponível em: <https://foradoplastico.com.br/ccxp-22-guia-de-lancamentos-de-hqs-brasileiras/>

Acesso em 20 jul. 2023.

pequeno a grande porte, possuem em seus catálogos um número muito maior de quadrinhos estrangeiros do que quadrinhos feitos por brasileiros. A diferença extrapola ainda mais quando buscamos publicações de quadrinhos brasileiros feitos por mulheres. Para nos aprofundarmos mais nessa questão seria necessário um levantamento quantitativo dos catálogos das editoras, algo que não foi possível realizar durante o tempo limitado desta pesquisa, mas que enxergamos como um estudo importante a ser realizado no futuro. No entanto, basta uma busca rápida nos sites das editoras para percebermos que os números apontam para essa problemática. No site da editora Pipoca & Nanquim, por exemplo, em julho de 2023, encontramos 89 publicações totais, entre obras estrangeiras e brasileiras. Destas, apenas 9 são de autoria de mulheres, outras 9 são publicações de autores brasileiros. Não foi encontrada nenhuma publicação feita por mulheres brasileiras.

Apesar da entrada de obras estrangeiras no mercado nacional ser importante e necessária, os esforços das editoras voltados para fomentar melhores condições para a produção de quadrinhos brasileiros ainda é mínimo. A maior garantia de retorno financeiro com o licenciamento de títulos estrangeiros já consagrados no exterior e o foco em produzir um material gráfico voltado para o colecionismo afastam o interesse das editoras, de forma geral, em apostar mais em obras nacionais e novos autores.

Para além desse panorama geral, nos últimos anos também se destacam acontecimentos adversos e questões relacionadas a políticas públicas que impactam na produção de HQs e apontam desafios para os quadrinhos feitos no Brasil. A extinção do Ministério da Cultura (MinC) no governo de Jair Bolsonaro em 2019 fez parte do desmonte da cultura ocorrido com os cortes no setor nos últimos anos. No campo das políticas públicas, conforme Brito (2020), o PROAC ainda falta na contrapartida de ampliar o acesso do público aos quadrinhos contemplados pelo edital, pois dá conta somente da distribuição de um pequeno número de exemplares. Durante o período de isolamento social da pandemia da Covid-19 os eventos de quadrinhos e cultura pop adaptaram suas atividades para o modelo virtual, porém, as Artist Alleys, principais oportunidades de lançamentos e vendas para os quadrinistas, não tiveram sucesso nos moldes virtuais. Os eventos presenciais demonstraram ser fundamentais para que os autores de quadrinhos tenham contato direto com seus leitores e para que haja a manutenção da relação entre leitores, autores e quadrinhos.

Apesar dos desafios correntes, os quadrinhos também passaram a ocupar novos espaços graças a algumas iniciativas. Em 2017, a principal premiação literária do país, o Prêmio Jabuti, passou a contemplar histórias em quadrinhos em uma categoria exclusiva.⁸ No final de 2022, a Editora Conrad anunciou o projeto *HQ para todos*⁹, projeto este que pretende fomentar a leitura de quadrinhos através de uma linha de publicações com preços mais acessíveis. No campo das HQs para web o lançamento do aplicativo de celular Funktoon¹⁰ em março de 2023, colabora com o projeto iniciado pelo Social Comics¹¹ em 2013. O novo aplicativo trata-se de uma plataforma de *webtoons* brasileiras fruto da parceria entre a Editora Guará e a produtora Media Bridge, e tem como objetivo contribuir para o aumento do acesso do público aos quadrinhos brasileiros. Já na adaptação de HQs para o audiovisual, dois anúncios se destacam: a adaptação em live-action da HQ *Mayara & Annabelle* de Pablo Casado e Talles Rodrigues¹², e a versão em formato de série animada da HQ *Arlindo* de Ilustralu¹³.

Especificamente na cidade do Rio de Janeiro, podemos destacar um caso recente relacionado aos quadrinhos. Na Bienal do Livro do Rio de Janeiro de 2019, a Prefeitura determinou que o gibi *Vingadores – A cruzada das crianças* fosse recolhido do evento¹⁴. A represália se deu por conta da HQ conter uma cena de beijo entre dois personagens masculinos. Para o então prefeito Marcelo Crivella, o conteúdo seria impróprio para crianças e famílias. Em vídeo publicado em suas redes sociais, o prefeito alegou que o exemplar possuía “conteúdo sexual para menores” e que “Livros assim precisam estar em um plástico preto, lacrado, avisando o conteúdo.” Paradoxalmente, a reação de Crivella gerou comoção entre os frequentadores da Bienal e acabou aumentando a divulgação e a procura pela

⁸ A conquista foi alcançada graças a um abaixo-assinado organizado por Wagner Willian, Érico Assis e Ramon Vitral que pedia a inclusão das HQs na premiação. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/livros/abaixo-assinado-pede-inclusao-de-historias-em-quadrinhos-no-jabuti-20762744>. Acesso em: 20 jul. 2023.

⁹ Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/materias/2022/12/07/conrad-lanca-o-projeto-hq-para-todos-com-quadrinhos-a-precos-acessiveis>. Acesso em: 20 jul. 2023.

¹⁰ Disponível em: <https://funktoon.com/>

¹¹ Disponível em: <https://www.socialcomics.com.br/>

¹² Disponível em: <https://www.opovo.com.br/vidaarte/2022/06/08/hq-cearense-mayara-e-annabelle-vai-virar-serie-em-live-action.html>. Acesso em 20/07/2023

¹³ Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/materias/2023/04/25/criada-por-ilustralu-arlindo-vai-virar-animacao>. Acesso em: 20 jul. 2023.

¹⁴ Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/materias/2019/09/06/crivella-censura-hq-dos-vingadores-na-bienal-do-rio>. Acesso em: 20 jul. 2023.

HQ. Diante da notificação extrajudicial, a Bienal do Livro se recusou a recolher o material, o público fez sua parte e deu seu veredito: os exemplares da HQ esgotaram em pouco mais de meia hora. Observamos nesse caso como a interferência política pode afetar a recepção de uma história dos quadrinhos pelo público, transformando seu consumo em ato político diante de medidas conservadoras. Essa não foi a primeira vez que as histórias em quadrinhos estiveram na mira de alguma forma de censura. Seu passado é repleto de articulações — explícitas ou não — para subordinar os quadrinhos aos interesses de grupos particulares. A repulsa de Crivella diante da temática homoafetiva no gibi denota, não só preconceito com o assunto, mas também uma associação dos quadrinhos ao estereótipo de produto exclusivamente infantil.

A cidade do Rio de Janeiro vive uma carência com relação a eventos e políticas públicas de fomento às histórias em quadrinhos, principalmente se comparada à São Paulo, cidade que concentra a maior parte dos eventos atualmente. Em 1991 e 1993, a cidade do Rio recebeu as duas primeiras edições da Bienal Internacional de Quadrinho. Evento que, posteriormente, transferiu-se para Belo Horizonte, e em 1999 foi substituído pelo Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ). Foi somente em 2010, com a Rio Comic Con, que a cidade voltou a receber um grande evento de HQs. Porém, o evento só durou até sua segunda edição em 2011. Soma-se a isso a falta de gibitecas e de editais de fomento à produção de HQs que contribuem para uma carência de incentivos na produção de quadrinhos na cidade.

Apesar disso, novas perspectivas começam a surgir a partir da retomada de editais de cultura na cidade. O evento *Cada Um No Seu Quadrinho* realizado em março de 2023 no Circo Voador (região do centro do Rio) marca esta retomada. A feira inédita de quadrinhos recebeu apoio da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro e da Secretaria Municipal de Cultura, através do edital FOCA (Fomento à Cultura Carioca)¹⁵ e organizou um dia de exposições, oficinas e painéis sobre HQs, além de uma feira com autores e lojas de quadrinhos. Tanto a entrada do público como a inscrição para os quadrinistas venderem seus trabalhos se deram de forma gratuita, ponto importante para fomentar o acesso democrático a produção e consumo de

¹⁵ Disponível em: <https://carioca.rio/servicos/foca-programa-de-fomento-carioca/>. Acesso em: 20 jul. 2023.

quadrinhos na cidade. Outra promessa para a cidade é o plano de ação da Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa do Rio de Janeiro (SECEC-RJ) para a Lei Paulo Gustavo. Embora ainda não tenha data de lançamento, um dos editais do plano prevê apoiar 20 propostas de produção e publicação de HQs com um valor de R\$30.500,00 (trinta mil e quinhentos reais) para cada proposta, e também planeja distribuir as obras em bibliotecas e instituições públicas de ensino¹⁶.

A partir desse panorama a respeito dos anos recentes dos quadrinhos feitos no Brasil, suas conquistas e desafios, compreendemos a importância deste trabalho na produção de reflexões, registro de processos e na elaboração de uma HQ criada de dentro e *para* a cidade do Rio de Janeiro pelas mãos de uma mulher, pesquisadora e quadrinista. Ainda assim, reconhecemos a existência de uma falta de mapeamento disponível sobre a produção de quadrinhos no Brasil, sobretudo fora do eixo Rio-São Paulo. Uma pesquisa que se desdobre sobre o mapeamento nacional seria de enorme importância para melhor compreender as características e peculiaridades da produção de HQ em todas as regiões do país.

2.3 Quadrinhos e histórias locais: ficção e realidade

Nativas das páginas de jornais, as histórias em quadrinhos muitas vezes retratavam o cotidiano das grandes cidades e os personagens das periferias e subúrbios. Ainda em suas primeiras formas impressas as HQs já contavam histórias das massas. *Harlot's Progress* (1732), do inglês William Hogarth é uma série de seis pinturas que narra a chegada de uma moça em Londres, até sua decadência e miséria na prostituição. Na Suíça, a série fez sucesso e os quadros foram publicados em sequência em uma página de jornal. A *Histoire de M. Jabot* (1833) do suíço Rodolphe Topffer narra as tentativas de um homem de classe média para entrar na aristocracia francesa. No Brasil, em 1855 a revista *Brasil Ilustrado* publicou *O namoro, quadros ao vivo* do francês Sébastien Sisson que mostra através de uma sequência de imagens as fases de um namoro do início ao fim no Rio de Janeiro. No final do século XIX, as tiras de jornal do *Yellow Kid*, personagem de Richard Outcault, retratavam a vida nos bairros suburbanos de Nova Iorque, lar do

¹⁶ Disponível em: <http://cultura.rj.gov.br/lei-paulo-gustavo-rj/>. Acesso em: 20 jul. 2023.

proletariado e dos imigrantes.

Desde os tempos das tiras de jornal e charges, as histórias em quadrinhos são usadas para entender comportamentos e fatos do passado. Os quadrinhos são voz e testemunho da época que habitam e por isso são fonte de pesquisa importante, pois dialogam com o tempo em que foram criadas. Rodrigues (2021) afirma que “eles devem ser vistos como uma prática cultural, como uma forma encontrada por sujeitos históricos de se pronunciar, debater, tencionar, projetar questões políticas, sociais, econômicas de uma época, do momento de sua produção.” (p. 25).

Ainda segundo Rodrigues (2021), os quadrinhos, assim como outras produções ficcionais, podem servir como material de representação do seu tempo, mesmo quando muito fantasiosos ou quando não possuem ambição de representar fielmente a realidade. Através de personagens e realidades alternativas esses quadrinhos podem problematizar questões da sociedade real, por isso mesmo, narrativas ficcionais podem ser tratadas como fontes históricas. Mesmo se valendo de fontes documentais e metodologias específicas, é com a ficcionalização feita a partir de histórias locais — em maior ou menor grau — que as histórias em quadrinhos encontram espaço para expandir temas da realidade social.

Ao longo desta pesquisa, nos deparamos com quadrinhos que mesclam referências documentais, relatos de histórias locais e, ao mesmo tempo, permitem espaço para um olhar sensível na fabulação, a partir de interferências ficcionais, como já acontece em vários meios. A seguir, comentaremos brevemente alguns trabalhos de quadrinistas brasileiros realizados na última década que possuem qualidades e metodologias que serviram como referência para o planejamento do campo desta pesquisa.

Em *Indivísivel*, de 2019, Marília Marz resgata a história da cultura negra do bairro da Liberdade, em São Paulo. O quadrinho conta a história da região que — hoje ponto conhecido pela cultura asiática — já foi um bairro de escravizados durante o século XIX. Na história conhecemos a figura — histórica e ficcionalizada — do oficial negro Francisco José das Chagas conhecido como santo popular Chaguinha, cujo o enforcamento na Praça da Liberdade deu origem ao nome do bairro. O design do projeto gráfico da HQ ajuda a contar a narrativa dupla do bairro. De um lado do impresso a história se passa na Liberdade atual com a cultura asiática advinda da imigração japonesa. Porém, se viramos o livro de ponta-cabeça, a história que lemos é a do bairro negro. No meio da publicação as linhas temporais

do passado e presente se misturam com a sobreposição das duas identidades do bairro que se encontram. Importante destacar que essa HQ é parte do TCC de Marília para o curso de Arquitetura, o que demonstra como a receptividade da academia com trabalhos práticos de criação de quadrinhos pode contribuir tanto para criar espaços de experimentação para novos quadrinistas como para expandir o próprio campo da pesquisa. A edição também contém registros do processo de pesquisa do TCC, com esboços, fotografias e textos que apresentam as metodologias usadas no trabalho. Posteriormente, *Indivisível* foi publicado através de financiamento coletivo na plataforma Catarse. Em 2020, a versão para e-book passou a compor o catálogo de quadrinhos digitais da editora Conrad¹⁷ e uma nova edição impressa foi lançada pela editora em 2022. Além disso, a HQ foi contemplada pelo edital PNLD 2021 (Plano Nacional do Livro Didático).

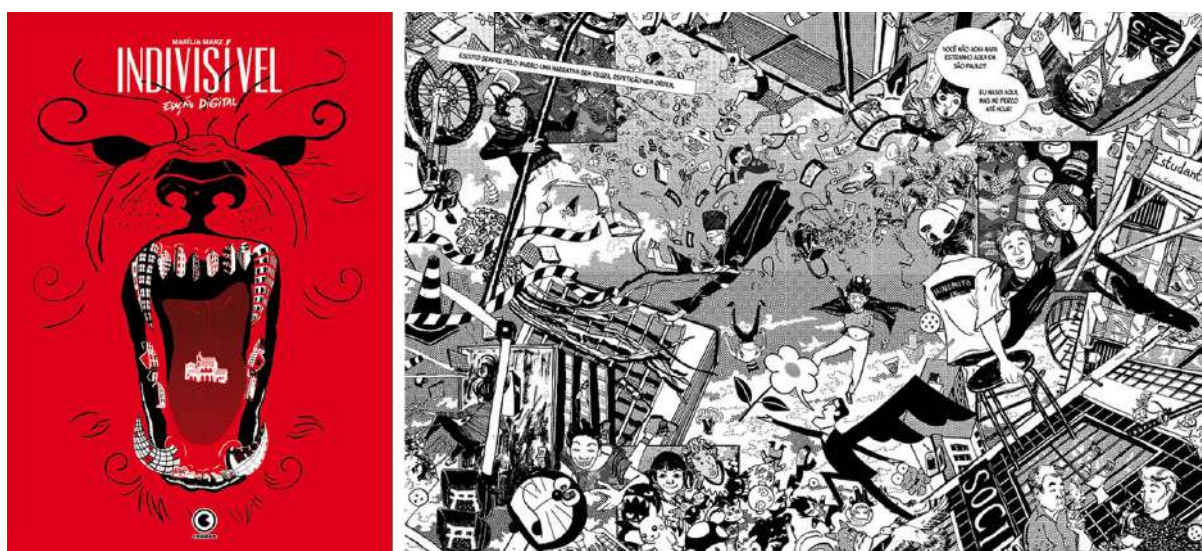


Figura 2: HQ *Indivisível* (2020), de Marília Marz.
Fonte: Marília Marz (2020).

Ainda sobre releituras de memórias e histórias locais, *Beco do Rosário* (2020) de Ana Luiza Koehler, e *Angola Janga* (2017) de Marcelo D'saete — ambos publicados pela editora Veneta — são quadrinhos que têm como proposta o resgate do passado. Em *Beco do Rosário*, Ana se utiliza de uma ficcionalização possível para reimaginar as transformações da paisagem urbana e das sociabilidades

¹⁷

Disponível

em:

https://editoraconrad.com.br/colecao-detalhes/?colecao=Indivis%C3%ADvel¤t_page=1.
Acesso em: 20 jul. 2023.

nos becos esquecidos da cidade de Porto Alegre, sobretudo, o chamado Beco do Rosário. O trabalho de Ana se destaca por um incansável esforço de reconstituição arqueológica da cidade, e se utiliza do acervo de notícias de jornais e fotografias da época para captar vestígios da vida cotidiana e das vivências populares diante da modernização urbana na primeira metade do século XX¹⁸. A HQ *Beco do Rosário* tem como base a dissertação de mestrado da Ana Koehler e, por ser fruto de um trabalho acadêmico, é possível acessar um vasto registro da pesquisa e da documentação dos processos de Ana no site¹⁹ e blog²⁰ da autora. *Beco do Rosário* foi, primeiramente, publicada em 2015 de forma independente em volumes separados. Em 2020, foi compilado e lançado em volume único pela editora Veneta através do apoio do programa Rumos Itaú Cultural²¹.

Também fazendo uso de uma pesquisa histórica acurada, Marcelo D'Saete reescreve a história de Palmares em sua premiada HQ *Angola Janga*. O trabalho é fruto de onze anos de pesquisa histórica e colabora para contar, nas palavras do autor, não “a” história, mas “uma” história de Palmares. Mesmo publicado através da editora Veneta, *Angola Janga* contou com financiamento através do edital PROAC. A HQ alcançou reconhecimento nacional e internacional em premiações como Prêmio Jabuti, Prêmio Grampo de Ouro, e foi traduzida para diversos idiomas.

¹⁸ Mais informações sobre a HQ e a pesquisa da Ana Koehler podem ser acessadas em: <https://youtu.be/As20062T4ic>. Acesso em: 20 jul. 2023.

¹⁹ Disponível em: <https://www.analuzakoehler.com/becodorosario/>. Acesso em: 20 jul. 2023.

²⁰ Disponível em: <https://becodorosario.wordpress.com/>. Acesso em: 20 jul. 2023.

²¹ Disponível em: <https://rumositaucultural.org.br/>. Acesso em: 20 jul. 2023.



Figura 3: HQ Beco do Rosário (2020), de Ana Luiza Koehler.

Fonte: Ana Luiza Koehler (2020).



Figura 4: HQ Angola Janga (2017), de Marcelo D'Saete.

Fonte: Marcelo D'Saete (2017).

Colocando o presente em foco e pensando em uma abordagem mais próxima do jornalismo, os quadrinhos *São Francisco* (2021) e *Alvorada* (2017) são trabalhos

que dão protagonismo às vozes locais através do recurso de entrevistas. Criada pela jornalista-quadrinista Gabriela Güllich e pelo fotojornalista João Velozo, a HQ *São Francisco* é uma reportagem em quadrinhos sobre água, seca e obras nas cidades do Eixo Leste da Transposição do São Francisco. Durante 15 dias, Gabriela e João percorreram mais de 1000km entrevistando e fotografando moradores da região. O livro mistura fotografias e quadrinhos feitos a partir das entrevistas realizadas. Também, graças ao financiamento coletivo, a HQ foi publicada pelos autores em 2021.

Pablo Aguiar, autor de *Alvorada*, conta em sua apresentação no TED²² que a motivação por trás de sua HQ foi o desconforto pessoal com sua própria cidade natal, Alvorada, no Rio Grande do Sul. Ao longo de um ano, Pablo perguntou a 23 moradores do município quais palavras melhor caracterizavam sua cidade. Pablo transformou essas entrevistas em páginas de HQs que foram publicadas quinzenalmente no jornal local de Alvorada. Com os depoimentos coletados, Pablo redescobriu sua cidade através das histórias de vida dos moradores, e percebeu como era valioso para a autoestima deles ter suas histórias publicadas no jornal. Com apoio da prefeitura, as histórias foram publicadas em um livro que foi doado para escolas municipais de Alvorada para que os alunos cresçam conhecendo sua cidade e sintam orgulho dela. Esse caso demonstra como as histórias de vida retratadas nas histórias em quadrinhos foram instrumento para que o autor pudesse redesenhar sua cidade para si próprio, para os moradores locais e para outras pessoas, ressignificando o senso de auto valor do local. Pablo possui um programa de assinatura de apoio recorrente para seguir realizando séries de entrevistas em quadrinhos²³. Nos quadrinhos postados em seu site²⁴, Pablo dá voz a personagens da vida real, como um pichador, uma líder da ocupação, um porteiro, agricultores sustentáveis e feirantes, uma diarista, um pescador artesanal, uma médica de família e comunidade, mulheres quilombolas marisqueiras, dentre outros.

²² Disponível em: https://www.ted.com/talks/pablo_aguiar_redesenhando_uma_cidade_jan_2017. Acesso em: 20 jul. 2023.

²³ Disponível em: <https://www.catarse.me/entrevistasdopablito>

²⁴ Disponível em: <https://www.pablitoaguiar.com.br/inicio/entrevistas-em-quadrinhos/>. Acesso em: 20 jul. 2023.

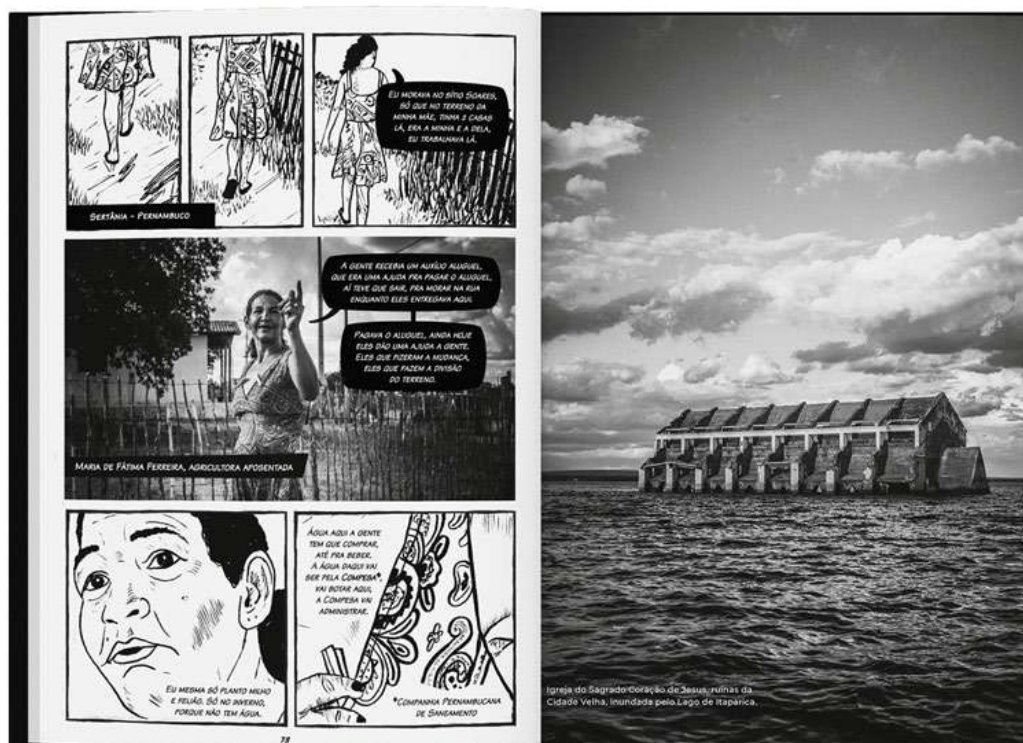


Figura 5: São Francisco (2021), de Gabriela Güllich e João Vellozo.

Fonte: Gabriela Güllich e João Vellozo (2021).



Figura 6: Acima, HQ Alvorada (2017), de Pablo Aguiar. Abaixo, fotos do projeto Entrevistas do Pablito.

Fonte: Pablo Aguiar (2017).

Esses trabalhos nos apontam processos e métodos possíveis para a prática proposta nesta pesquisa. São exemplos de produção nacional da última década que unem o impulso pessoal de conhecer e contar histórias de vida do cotidiano, de resgatar memórias locais e de conectar pessoas, lugares, passado e presente através das histórias em quadrinhos. Seja para reimaginar histórias de pessoas ou locais esquecidos, seja através de pesquisa documental histórica ou de entrevistas, todos esses quadrinistas deixaram algo de si em seus trabalhos através do desenho e de sua forma de narrar em quadrinhos. Em todos esses casos, o papel dos quadrinistas

foi costurar retalhos de realidades e memórias com o fio da ficção.

Tendo em vista as tensões entre realidade e ficção, o conceito de Literatura Pós-autônoma desenvolvido por Josefina Ludmer (2007) pode contribuir para pensarmos esse tipo de história em quadrinhos²⁵. Ludmer (2007) chama de *Literatura Pós-autônoma* um tipo de escritura contemporânea de realidades cotidianas locais e urbanas. São escritos que surgem com as novas condições de produção e circulação do livro diante das modificações dos modos de leitura, e tem o testemunho como “prova do presente”. São escritas dessacralizadas, compostas por escritos provisórios, que atravessam as fronteiras literárias.²⁶ Na realidade cotidiana da escrita pós-autônoma, realidade e ficção coexistem simultaneamente “para fabricar o presente”, a realidade é ficção e a ficção é realidade. Esse tipo de escrita pode se apresentar em formas variadas como o testemunho, a autobiografia, a reportagem jornalística, a crônica, o diário íntimo e a etnografia (*Ibid.*, p. 2). Essa realidade cotidiana é chamada de *realidadeficção*:

É uma realidade que não quer ser re-presentada porque já é pura representação: um tecido de palavras e imagens de diferentes velocidades, graus e densidades, interiores-exterores a um sujeito que inclui o acontecimento, mas também o virtual, o potencial, o mágico e o fantasmático (Ludmer, 2007, p. 2).

Enxergamos os quadrinhos citados como exemplos do uso da *realidadeficção* pois há neles esforço textual e imagético de criar histórias ancoradas em locais específicos e suas realidades — do passado ou do presente —, ao mesmo tempo que fazem uso da ficção para dar corporeidade às histórias de modo que se tornam realidades poéticas, mas possíveis e capazes de gerar conexão com o leitor. No posfácio de *Angola Janga*, Marcelo D’Saete (2017) descreve sua HQ como:

Uma possibilidade de interpretar e reimaginar fatos [...]. Esta obra, por sua vez, pretende conduzir a narrativa a partir do olhar dos palmaristas. Para isso a ficção tem um papel significativo. É a partir dela que podemos transpor muros e acessar, pela poesia e arte, aqueles homens e mulheres (p. 419).

²⁵ Esta pesquisa compreende história em quadrinhos e literatura como objetos distintos com suas peculiaridades estruturais, processuais e históricas. Porém, acreditamos que o tipo de HQs tratadas neste subcapítulo pode se valer do diálogo com as ideias por trás da Literatura Pós-autônoma.

²⁶ Conforme BERTOL, Rachel. Entrevista com Josefina Ludmer para a Revista Valor Econômico online, 09/12/2011. Disponível em: <https://valor.globo.com/eu-e/noticia/2011/12/09/a-literatura-nao-e-mais-sagrada.ghtml>. Acesso em: 22 jul. 2023.

O intercâmbio entre a realidade percebida e a ficção que costura essas percepções é o processo contínuo através do qual são concebidas histórias como essas. Para compreender como a *realidadeficção* se desenrola no fazer de uma história em quadrinho buscamos pensá-la aliada à ideia de “Semiologia da Realidade” apresentada por Pasolini em *Empirismo Herege* (1982).

Partindo da teoria cinematográfica, a Semiologia da Realidade funciona como ferramenta para distinguir múltiplas maneiras de observar a realidade através de diferentes níveis: 1) *ur-códig*, que seria a realidade vivida, a experiência primitiva do fazer. A vida vivida; 2) realidade observada (contemplada), na qual a realidade se conecta com as experiências e ao ponto de vista do observador; 3) realidade imaginada (interiorizada). Aqui misturam-se memória e prospecção, e é onde começam a surgir oportunidades de interferência na realidade — de maneira consciente ou inconsciente — através do que Pasolini vai chamar de “gíria artística”; 4) realidade representada, encenada corporalmente através de performance; 5) realidade evocada (verbal), como no relato oral; 6) realidade figurada, através da criação pictórica, em que há fixação do tempo e do espaço; 7) realidade fotografada, que amplia o potencial de testemunho, de compartilhamento e recordação; 8) realidade transmitida (audiovisual), em que há distanciamento físico do fato, e; 9) realidade reproduzida (audiovisual), que abre mais espaço para o potencial de edição de conteúdo (Pasolini, 1982). Assim:

O objetivo final do autor é demonstrar que o léxico de uma semiologia da realidade envolve todas essas camadas juntas, como sedimentos arqueológicos. Pela complexidade de diferentes sistemas de significação, Pasolini delimita cada experiência e suas características mais relevantes para que o semiólogo possa olhar para a realidade de uma maneira mais ampla e menos cindida (Gamba Jr. & Sarmiento, 2019, p. 74).



Figura 7: Níveis da “Semiologia da Realidade” feito a partir do texto *O quadro*.

Fonte: Elaborado pela autora com base em Pasolini (1982, pp. 247-250).

Para Pasolini, é importante viver o “código da realidade” para melhor analisá-la (Andrade & Gamba, 2020). A reconstrução narrativa surge a partir de certo distanciamento nas tentativas de preencher lacunas das memórias e da observação. É nessa tentativa de organização de fatos, sensações e experiências que determinados graus de ficcionalização ajudam a compor sequencialidade e sentido da história. Ao fazer uma história em quadrinhos no espectro da *realidade/ficção*, a apreensão dos diferentes níveis de realidade e seus distanciamentos cria espaço para realizar interferências e combinações entre eles. É nesse espaço que o quadrinista atua. Conforme a escritora Elena Ferrante (2022):

A “‘vida viva’ autêntica”, como a chamava Dostoiévski, é uma obsessão, um tormento, de quem escreve. Com maior ou menor habilidade, fabricamos ficções não para que o falso pareça verdadeiro, mas para conseguirmos dizer o verdadeiro mais indizível, com absoluta fidelidade, por meio das ficções (p. 75).

A compreensão dos níveis de realidade através da semiologia proposta por Pasolini foi fundamental diante dos desafios e limitações do ponto de vista observador-participante. Serviu como prisma para estarmos atentos à minha posição enquanto pesquisadora e quadrinista diante do objeto, dos fatos e realidades que foram matéria-prima para as explorações desta pesquisa e para o desenvolvimento do projeto de quadrinhos proposto com o campo.

2.4 O desenho e os riscos

Segundo Ingold (2022), o traço é uma marca permanente feita em uma superfície sólida através de movimento contínuo. O traço pode ser aditivo, como uma linha desenhada com carvão sobre papel ou com giz no quadro-negro, ou redutivo, como as linhas talhadas na madeira que removem material da superfície. Na língua inglesa, o verbo *to draw* é usado para se referir a atividades da mão na manipulação de fios e também na inscrição de traços. A palavra usada para escrever, *writing*, remete originalmente à criação de traços incisivos na superfície, o entalhar das letras. Dessa forma, segundo Ingold (2022a), “(...) uma pessoa escreveria (*write*) uma linha arrastando (*drawing*) uma ponta afiada sobre uma superfície: a relação entre *drawing* e *writing* aqui está entre o gesto, de puxar ou arrastar o implemento, e a linha traçada por ele.” (pp. 70-71). Na Grécia antiga, o verbo usado para a palavra “escrever”, *graphein*, tem uma infinidade de derivações na língua inglesa e no português que inclui o morfema *graph* (em português *graf*) que significa “gravar, riscar, raspar” (Harris, 1986, p. 29 *apud* Ingold, 2022a, p. 167). De acordo com Groensteen (2009), a palavra *graphein* significa tanto “escrever” como “pintar” (p. 8).

Como observado até aqui, na última década os quadrinhos feitos no Brasil têm passado por momentos de experimentação. A variedade de traços e temáticas que permeiam as narrativas em quadrinhos, assim como suas formas de produção e distribuição, vão em direção oposta ao anseio dos que buscam enxergar um perfil homogêneo desse novo quadrinho nacional. Diante desse cenário multifacetado, buscar definir um “estilo” de quadrinho brasileiro seria limitante e, portanto, não é a proposta desta pesquisa. No entanto, a teoria proposta por Philippe Marion, ainda pouco comentada nas pesquisas sobre histórias em quadrinhos no Brasil, pode nos ajudar a pensar essas HQs à luz de uma chave de leitura que implica diretamente no gesto e no traço: a *grafiação*.

Na tese *Traces en cases: Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*, Philippe Marion (1993) analisa a história em quadrinhos sob uma abordagem psicanalítica e interdisciplinar. O trabalho inova ao tratar texto e imagem nos quadrinhos como um só campo, indo contra a tendência da abordagem semiológica de análise binária, que dissecava texto e imagem (e enredo) separadamente. Segundo Marion (1993):

Os quadrinhos são, acima de tudo, um desenho que evolui de imagem em imagem, dentro de uma estrutura espacial que constitui um recorte específico, na maioria das vezes com propósito narrativo. Texto e imagem, escrita e desenho devem ser pensados juntos, não como uma superposição, uma simples soma, mas como uma fusão dinâmica gerando um significado novo, original²⁷ (p. 2).

A história em quadrinhos, como objeto híbrido, que orchestra diferentes elementos, costuma ser analisada com ferramentas fornecidas por outros campos, como a literatura e o cinema. Apesar das comparações interessantes que resultam das interseções entre tais campos com as HQs, corre-se o risco de analisar o quadrinho como um objeto incompleto, sempre dependente de comparações externas. A própria terminologia importada do cinema como plano, sequência, enquadramento, movimento de câmera, etc., ignora as especificidades das HQs (Marion, 1993). A falta de uma abordagem exclusiva aos quadrinhos, que dê conta da dualidade do meio, faria com que uma teoria própria não se desenvolvesse em toda sua potencialidade, e também com que o objeto fosse ainda considerado de forma subalterna.

Os elementos de leitura presentes nos quadrinhos exigem o conhecimento de uma série de convenções e competências aprendidas. A leitura ocorre mediante um jogo de tensões que acontece, não exclusivamente entre as imagens justapostas e entre texto e imagem, mas entre todos os símbolos que estão articulados nos quadrinhos. Para Hatfield (2009) os quadrinhos se apresentam em formas heterogêneas que envolvem a coexistência e interação de vários códigos. Ao teorizar sobre a resposta do leitor aos quadrinhos, Hatfield (2009) distingue quatro tipos de tensões fundamentais que podem colidir e colaborar umas com as outras: (i) entre *códigos* de significação; (ii) entre a *imagem única* e *imagens em série*; (iii) entre *sequência* narrativa e a *superfície* da página, e; (iv) entre leitura como *experiência* e o texto como *objeto* material. A tensão entre visual e verbal seria mais sobre o contraste entre símbolos que mostram (desenhos figurativos) e símbolos que contam (palavras, balões).

A imagem da página de quadrinhos não dá lugar a outra e sai de cena para

²⁷Texto original: “la BD, c’est avant tout un dessin qui *évolue* d’image en image, au sein d’une structure spatiale constituant un découpage spécifique, à finalité le plus souvent narrative. Le texte et l’image, l’écriture et le dessin doivent y être pensés ensemble, non pas comme une superposition, une simple somme mais comme une fusion dynamique générant un sens nouveau, inédit.”

que a leitura continue, mas sim compõe uma sequência simultânea na página. Assim, imagens e textos mostram passado, presente e futuro ao mesmo tempo. Embora nem todo quadrinho faça uso de desenhos, de maneira geral, entendemos o desenho como elemento de porta de entrada na leitura de uma história em quadrinhos. Após o primeiro olhar geral pela página, a decodificação dos desenhos ocorre primeiro e mais rápido do que o significado das palavras. O leitor julga primeiro o desenho, e é ele que dá o tom, o gênero, e que desperta as primeiras impressões do leitor sobre a história.

Buscando entender as fronteiras e convergências do gesto da escrita e do gesto do desenho, Tim Ingold (2022a) diz que os primeiros traços dos desenhos das crianças são apenas uma fixação dos gestos indicados por um movimento. O fascínio está mais na execução desse gesto do que no risco deixado sobre o papel. O aprendizado da escrita começa com o desenho, pois desenha-se as letras antes de escrevê-las. Para Ingold (2022a), a escrita é mais o processo de fabricação de linhas do que composição verbal. Ou seja, escrever é desenhar. Aprender a desenhar e aprender a escrever não são tecnologias interiorizadas ou capacidades inatas, mas sim uma questão de adquirir habilidades e desenvolve-las com processos inseparáveis: “...ambas as capacidades, desenhar e escrever, emergem literalmente de mãos dadas — pois as mesmas mãos fazem ambas” (*Ibid.*, p. 181). O desenvolvimento do gesto grafiador mostra-se, então, fundamental em ambos os casos.

Gaudreault divide o enunciado narrativo no cinema em dois: a “narração” (visão indireta e temporal) e a “mostração” (visão direta e espacial). Marion (*apud* Baetens, 2007) percebe as lacunas dessa divisão aplicada nas histórias em quadrinhos, em que o enunciado é narrativo e visual simultaneamente, e em que o enunciador também é narrador e artista gráfico. Marion elabora, então, uma terceira subdivisão que distingue a mostração em seu caráter de apresentação, transitivo e figurativo, de um outro conceito com o qual se intersecciona. Esse conceito, de caráter reflexivo em torno do gesto gráfico, denomina-se *grafiação*, e daria conta do enunciador gráfico e narrativo específico dos quadrinhos. Marion (*apud* Baetens, 2007) afirma que:

A partir deste ponto de vista, a grafiação é eminentemente auto-reflexiva e autorreferencial. Embora contribua para o nível figurativo ou representativo de

uma obra, a grafiação é obviamente em primeiro lugar um dispositivo de auto-representação: o traço revela uma identidade gráfica, que por sua vez é o resultado de uma subjetividade singular e individual.²⁸ (p. 149 – Tradução nossa).

Segundo Marion (1993), a mostraç o (como feita no cinema) n o   suficiente para os quadrinhos, pois n o possui a mesma transpar ncia figurativa nem a mesma transitividade. Nos quadrinhos, o material gr fico do desenho sempre causa resist ncia, opacidade, e impede que a exposi  o seja totalmente transitiva.   nessa retic ncia reflexiva — a presen a obsessiva de um “estilo” gr fico  nico — que o efeito *tra o* se afirma com precis o. Nesse caso, a grafia  o supriria essa diferen a (Marion, 1993).

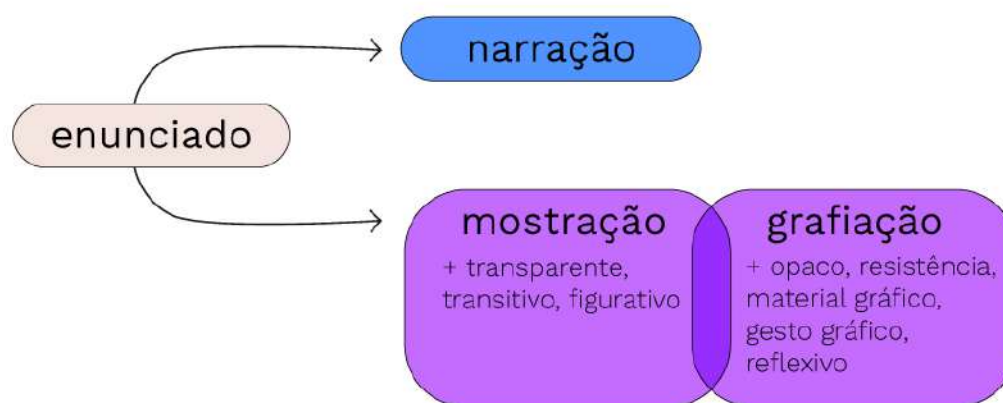


Figura 8: Esquema de adapta  o da narratologia para hist ria em quadrinhos.

Fonte: Elaborado pela autora, baseado em Marion (1993, p. 37).

Em s ntese, *grafia  o* seria toda forma de tra o grafado por um sujeito, seja em forma de desenho ou escrita, mesmo que sem representa  o figurativa. De forma semelhante   Ingold (2022a), para Marion (1993), desenho e escrita procedem do mesmo ato grafia  or. Esse gesto teria como agente outra figura importante de sua teoria: o *grafia  or* (Marion, 1993). Importante destacar que o grafia  or n o se refere a uma pessoa como ind v duo, mas sim uma identifica  o que o leitor produz, ou seja, a quem o leitor identifica a autoria do quadrinho, o autor da marca-assinatura tra ada.

Marion utiliza estudos psicanalistas para afirmar que a necessidade de tra ar

²⁸ Texto original: “From this viewpoint, graphiation is eminently self-reflexive and autoreferential. Although it contributes to the figurative or representative level of a work, graphiation is obviously first of all a device of auto-representation: the trace reveals a graphic identity, which in its turn is the result of a singular and individual subjectivity.”

— de deixar um rastro material em superfícies — é um desejo inerente ao sujeito e independente de qualquer representação ou escrita. Essa marca gráfica teria em si uma relação íntima com a subjetividade do sujeito traçador e seria o elo entre o leitor e a história em quadrinhos (Marion, 1993).

Embora a leitura de quadrinhos articule códigos de leitura sofisticados em seu uso de imagem e texto, o leitor é capaz de transitar naturalmente entre esses diferentes códigos ao longo da leitura, fluindo entre desenhos e letras com facilidade. Segundo a teoria de Marion, isso ocorre devido à identificação entre o leitor-espectador diante do gesto grafiador do grafiautor. Ao ler o traço do grafiautor, seja ele em forma de texto ou imagem, o leitor entraria em uma espécie de retorno a época arcaica da infância, quando desenho e escrita estavam subordinados a um mesmo gesto. Ao ler o traço do grafiautor da HQ, esse momento da infância seria reativado no leitor, e o desenho dos quadrinhos seria, então, uma manifestação gráfica capaz de criar esse vínculo com o leitor-espectador.

Marion (*apud* Baetens, 2007) argumenta que o leitor tem a habilidade de refazer, recriar, ou pelo menos re-experienciar o trabalho enunciativo produzido pelo grafiautor. Isso se daria uma vez que essa produção é baseada nos gestos e mecanismos nos quais todo leitor conhece e praticou quando criança, mas que são reduzidos ou esquecidos na fase adulta. O leitor reconhece o movimento do grafiautor e, por isso, seria capaz de recriar a história e se conectar empaticamente com a produção do grafiautor.

Ao longo da tese, Marion aprofunda a análise do uso de texto, imagem e demais elementos gráficos nos quadrinhos. O mérito dessa análise se dá ao encarar os quadrinhos em sua natureza mista, a partir de elementos únicos nos códigos de quadrinhos. Elementos que não são nem narrados, nem mostrados (mostração), mas sim, desenhados (grafiados).

Jean Baetens faz apontamentos que atualizam e expandem a teoria de Marion, e sinaliza para algumas dificuldades fundamentais. De forma prática, a tese de Marion, por se concentrar na análise de obras europeias, deixa de fora modelos de produção segmentados que ocorrem mais comumente fora da Europa. A tese retrata exclusivamente o autor completo, que faz tudo (desenho, *lettering*, roteiro, etc.), e não leva em consideração trabalhos feitos à múltiplas mãos, como por exemplo, quando existe um coletivo de trabalho com um letrista, um roteirista e um colorista colaborando na criação do quadrinho.

Esse recorte eurocêntrico também nos faz questionar se a relação entre leitor e grafiautor se daria de forma diferente em outras culturas. Por exemplo, segundo Ingold (2022a), no aprendizado da escrita chinesa memorizam-se as palavras através dos movimentos dos gestos. Já nas sociedades ocidentais, a cópia das formas das letras se sobrepõe à reprodução do gesto. Assim, no ocidente o reconhecimento de uma letra se dá mais pela forma do que pelo gesto da escrita (*Ibid.*). Essa ampliação do recorte europeu permite questionar se a apreensão do gesto no desenvolvimento da escrita e do desenho poderia interferir na formação de leitores de quadrinhos em diferentes culturas.

Com o personagem de um grafiautor único há uma supervalorização do estilo e expressão pessoal do artista, deslocado de qualquer código social. Para Baetens (2007), o desenho e a letra não são naturais, mesmo que pareçam espontâneos, pois a representação gráfica é fruto da socialização e envolve diferentes códigos e restrições. Baetens (2007) critica a carga de expressão pessoal do traço, a forma como a emanção do grafiautor é tratada por Tisseron na tese de Marion, e aponta para os riscos de se reduzir o trabalho de quadrinhos puramente a sinais de expressão pessoal e supervalorização de um autor único. De acordo com Baetens (2007), a grafiação deveria ser estudada sob uma perspectiva que agregasse outros aspectos à participação empática do leitor com o grafiautor. Assim, seria possível interpretar a grafiação mais como uma escolha dentro de um contexto histórico e geográfico específico do que como fruto somente de uma pulsão pessoal.

Baetens (2007) ainda levanta questionamentos a respeito da reativação da memória da infância, ao qual o leitor seria submetido através da identificação com o traço do grafiautor. Entendemos que para Baetens esse fenômeno não seria exatamente uma identificação ou um retorno ao passado, mas sim um momento de afetação. O leitor buscaria, através da leitura da história em quadrinhos, um meio de autotransformação: “(...) *we don't read to remember or to express ourselves, but to transform ourselves*” (Baetens, 2007, p. 155). Em vídeo do canal de Youtube Quadrinhos na Sarjeta²⁹, Vargas sinaliza o *devir* como ponto crucial na atualização de Baetens sobre a grafiação. A noção de *devir* faz contraponto com a noção de identidade do *ser* permanente, pois entende que tudo está em eterno processo de *vir*

²⁹ NÃO SABEMOS FALAR DE QUADRINHOS! Entenda o que é Grafiação. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=jq1iJxz8pJA&t=851s&ab_channel=QuadrinhosnaSarjeta

a ser, em um fluxo de possibilidades. Não é uma imitação, nem identificação, nem regresso ou progresso (Deleuze & Guattari, 1997). Não lemos quadrinhos para nos identificarmos com eles, mas sim para nos tornarmos *outro* através dos afetos e atravessamentos que encontramos na leitura. O leitor de quadrinhos é diferente depois de ler um quadrinho, da mesma forma que também o quadrinista se torna *outro* depois de concluir a criação de uma HQ.

A escritora Elena Ferrante (2017) diz que sua escrita é semeada pela desordem que vem do contato com o outro. Segundo ela, somos resultado dos choques casuais entre a nossa vida e a dos outros:

Os outros (...) esbarram em nós o tempo todo, e nós fazemos a mesma coisa com eles. Nossa singularidade, nossa unicidade, nossa identidade se racha o tempo todo. Quando, ao final de um dia, nos sentimos destroçados, ‘aos pedaços’, não há nada mais literalmente verdadeiro. Se olharmos com atenção, somos os empurrões desestabilizadores que recebemos ou damos, e a história desses empurrões é nossa verdadeira história. Contá-la significa narrar interpenetrações, um alvoroço e também, tecnicamente, uma mistura incongruente de registros expressivos, de códigos e de gêneros. Somos fragmentos heterogêneos que, graças a efeitos de coesão — as figuras elegantes, a bela forma —, permanecem unidos apesar da sua casualidade e contradição (pp. 396-397).

Durante o desenvolvimento do projeto desta pesquisa o desenho sempre se mostrou uma ferramenta para enxergar, conhecer, transcrever e articular a minha experiência dentro e fora do campo. Entendemos a proposta de Marion em torno da grafiação somado às pontuações de Baetens como uma forma de pensar os quadrinhos a partir das mãos que os criam, dos olhos que os leem e das suas dimensões transformadoras. Diante desse *dever* dos quadrinhos busquei criar espaço de transformação e afetação com as ideias que me atravessaram entre riscos.

3

Bate-Bolas e o campo desenhado

Este capítulo tem como objetivo apresentar e justificar o recorte temático do projeto, bem como relatar as experiências de campo e explorações preliminares que foram fundamentais para a formulação da materialização final desta pesquisa.

O subcapítulo 3.1, *Histórias vaga-lumes*, introduz como recorte temático do projeto os Bate-Bolas: manifestação da cultura popular carnavalesca dos subúrbios da cidade do Rio de Janeiro. O objetivo é contextualizar suas relações com o contraste entre cultura popular e cultura de massa, com o Carnaval, e com a cidade do Rio de Janeiro. Para isso, o referencial bibliográfico adotado se deu a partir de Pasolini (2020), Didi-Huberman (2011), Benjamin (1987), Sharpe (1992), Polak (1989), Lima (2003), Adorno (1978), Hall (2006) e Bakhtin (1987).

O subcapítulo 3.2, *Bate-Bola: dimensões do fazer e viver*, apresenta aspectos históricos, materiais, sociais e performáticos dos Bate-Bolas ancorados em três tipos de fontes: 1) pesquisa da bibliografia em Zaluar (1978), Pereira (2008) e Bezerra da Silva (2019); 2) consultas nos acervo de projetos, registros fotográficos e audiovisuais produzidos pelo Laboratório Design de Histórias (Dhis), bem como a produção de artigos, dissertações e teses dos pesquisadores do laboratório Andrade (2022), Carvalho (2022), Pinto (2021), Gamba & Andrade (2020); 3) minhas percepções em idas a campo enquanto pesquisadora observadora-participante na manifestação dos Bate-Bolas.

No subcapítulo 3.3, *Imersão temática: desenhos de campo*, é narrado como se deu o processo de conhecer a manifestação dos Bate-Bolas por intermédio do desenho. Elabora-se reflexões sobre o uso do desenho de observação feito em campo como ferramenta de pesquisa com base em Valéry (2012), Pasolini (1982), Ingold (2015; 2022b) e Silva (2022). Descreve-se as idas a campo, bem como se relata o que foi observado, vivido e desenhado em meio às festas de Bate-Bolas, e como essas experiências serviram de base para a construção da narrativa em quadrinhos deste projeto.

O subcapítulo 3.4, *Exploração preliminar: quadrinhos mascarados*,

documenta a elaboração de uma primeira materialização desta pesquisa concebida em contexto da DEXPO 2021/2022 e desenvolvido a partir do conteúdo de entrevistas do acervo *Motirô*, fruto da parceria entre o Museu da Pessoa e o Laboratório Dhis. A bibliografia adotada conta com Worcman (2007), Didi-Huberman (2011), Benjamin (1987) e Pinto (2021).

3.1 Histórias vaga-lumes

Em sua adolescência Pasolini escreve uma carta à um amigo, na qual relata uma noite em que se deparou com uma enorme quantidade de vaga-lumes e conta a inveja que sentiu dos insetos que se amavam e se procuravam entre voos e luzes (Didi-Huberman, 2011). Anos mais tarde, em *O artigo dos vagalumes* (1975), Pasolini descreve o desaparecimento dos vaga-lumes na Itália, no início da década de 1960 (Pasolini, 2020). A metáfora trata-se de um lamento sobre o genocídio da cultura popular e dos hábitos do povo diante da luz artificial dos projetores clérico-fascistas do regime democrata-cristão na Itália do pós-guerra. Por conta da industrialização, os modos de vida particulares e marginalizados são ameaçados pela cultura de consumo, e pela padronização e nacionalização dos valores entre as classes. De acordo com Didi-Huberman (2011), Pasolini vê nos vaga-lumes, isto é, nas culturas locais, periféricas, marginais ou populares, uma capacidade de resistência histórica e política, uma vocação para a sobrevivência.

A metáfora dos vaga-lumes de Pasolini se fez presente durante todo o percurso desta pesquisa. Fez voltar nossa atenção e aguçar nossa escuta para conhecer histórias e territórios que estão por aí há muito tempo, sobrevivendo, dançando e cantando pelas sarjetas. São, conforme Benjamin (1987), histórias dos vencidos, as quais só se fazem conhecidas ao escovar a história a contrapelo.

Sharpe (1992) se refere a mesma ideia com a “história vista de baixo”, conceito desenvolvido por historiadores marxistas ingleses como Edward Thompson. A história e os registros, as opiniões e os relatos são, tradicionalmente, contados pelos grandes, pela elite. Esse projeto é uma busca por uma forma artística de trabalhar a partir das “experiências históricas daqueles homens e mulheres, cuja existência é tão frequentemente ignorada, tacitamente aceita ou mencionada apenas de passagem na principal corrente da história” (*Ibid.*, p. 41).

A busca por esse tipo de histórias e “memórias subterrâneas” (Polak, 1989) nos conduziu aos sujeitos protagonistas do nosso trabalho de campo. Conforme Polak (1989), a memória está em disputa e “os objetos de pesquisa são escolhidos de preferência onde existe conflito e competição entre memórias concorrentes” (p. 4). Por conta dos atravessamentos socioeconômicos, dos estigmas ligados a violência urbana, dos processos produtivos e enredos que mesclam cultura popular e cultura de massa, escolhemos como recorte temático para o projeto de campo os Bate-Bolas: manifestação da cultura popular carnavalesca dos subúrbios da cidade do Rio de Janeiro.

Antes de dissecarmos as muitas dimensões da manifestação dos Bate-Bolas, é necessário compreender suas relações com o contraste entre cultura popular e cultura de massa, com o Carnaval e com a cidade. Entendemos por cultura popular um conjunto de manifestações do sentir, pensar, agir e reagir de um povo, que acontecem de forma dinâmica e mutável. Segundo Rossini Tavares de Lima (2003), a cultura popular se dá de maneira informal, é recebida, aceita e difundida de forma inconsciente, através da imitação e aceitação coletiva espontânea. De acordo com Lima (2003), a cultura popular coexiste e interage com outras denominações culturais como a cultura erudita — advinda do ensino direto através de instituições intelectuais como universidades, igrejas, escolas, etc. — e com as culturas de consumo, como a popularesca e de massas, advindas das empresas. Ainda que por vezes absorva tendências das culturas eruditas e de consumo, a cultura popular ainda é espontânea e dinâmica, desde que não haja um agente incentivador que dite esse movimento, ou seja, desde que se manifeste de baixo para cima. Diferente da cultura popular, a cultura de massa, chamada por Adorno (1978) de “indústria cultural”, não surge espontaneamente das massas, mas é gerada por agentes de cima visando a um produto a ser consumido por essas massas.

Nesse sentido, por ser uma manifestação da cultura popular do subúrbio, a figura carnavalesca do Bate-Bola — conforme será apresentado no subcapítulo 3.2 — cria uma tangência entre culturas ao se apropriar de forma espontânea de personagens, produtos do entretenimento e marcas globais nos enredos de suas fantasias. Ou seja, os Bate-Bolas promovem um movimento de contra fluxo no qual a manifestação da cultura popular se utiliza de produtos da indústria cultural — mais frequentemente da *cultura pop* — que, muitas vezes, estão presentes no cotidiano dos sujeitos que vestem as fantasias, seja como produto de consumo,

como objeto de desejo ou como reminiscência do imaginário da infância.

Assim, podemos pensar os Bate-Bolas como uma manifestação cultural resultante de tensões entre cultural, global e local. Conforme Stuart Hall (2006), na articulação entre global e local a globalização produz não só apagamento e substituição de culturas e identidades locais, mas também pode produzir novas identidades híbridas diante de fluxos culturais e de consumo que criam identidades partilhadas. Diferente da quase totalidade das manifestações de mascarados com origens e funções similares na contemporaneidade, os Bate-Bolas trazem esses laços com a indústria de massa e ocorrem em ambientes urbanos. As demais ocorrências de manifestações mascaradas são típicas de áreas rurais, com baixa concentração demográfica e mantendo altos índices de estabilidade desde o início do século XX. Os Bate-Bolas são urbanos, cosmopolitas e com alto índice de mudança em sua manifestação desde os anos 1970 até hoje.

O contexto carnavalesco da manifestação dos Bate-Bolas é uma questão importante para pensar o carácter subversivo em que se inserem. Segundo Bakhtin (1987), os festejos de Carnaval que passaram das festas saturnais da Idade Média são estados particulares e temporários de visão de mundo alternativa às cerimônias oficiais da Igreja e do Estado. As formas carnavalescas compõem ao lado do mundo oficial um segundo mundo e uma segunda vida do povo. Essa suspensão do mundo cotidiano é uma paródia do “mundo ao revés” que se caracteriza pelas inversões das coisas “ao avesso”, das trocas entre alto e baixo na figura da “roda”. Se situa na fronteira entre arte e vida, onde a vida é representada sem palcos nem fronteiras, onde espectadores não assistem ao carnaval, mas o vivem. O Carnaval do povo é regido pelas leis das liberdades temporárias, não é um espetáculo teatral, mas uma forma concreta e provisória da própria vida em estado de renascimento e renovação. É uma festa do tempo, do futuro, das alternâncias e renovações. Esse período permite uma forma especial de contato entre indivíduos normalmente separados pela vida cotidiana, criando espaço para novas possibilidades de relações e de ser (Bakhtin, 1987).

É nesse contexto de festejo de realidade adversa e suspensão de parte da vida cotidiana que os foliões das regiões dos subúrbios cariocas vestem suas máscaras e saem pelas ruas como Bate-Bolas. A cidade do Rio de Janeiro é um local onde a cultura convive com uma série de tensões socioeconômicas que advém de um emaranhado histórico complexo. Em cada esquina há uma história e seu avesso

subterrâneo.

O índice de violência urbana presente na cidade de forma geral, principalmente nas áreas do subúrbio, contribui para um estigma de violência ligado ao mascarado Bate-Bola. Esse estigma é alimentado e reforçado pela forma como a mídia escolhe retratar essa manifestação em episódios associados a atos ilícitos. Em contraste, outras manifestações carnavalescas que também são afetadas pelo mesmo contexto de violência urbana, mas que acontecem longe da periferia da cidade — como os desfiles de Escola de Samba e os Blocos de Carnaval de Rua — não têm a questão da criminalidade associada a elas da mesma forma.

Na última década a cidade foi palco de uma série de acontecimentos que impactaram a vida carioca. Os preparativos para a Copa do Mundo de 2014 e os Jogos Olímpicos Rio 2016 acarretaram em intervenções urbanas como as obras portuárias, a criação das Unidades de Polícia Pacificadora (UPPs), mudanças nos fluxos de transporte urbano com a implementação do BRT e do VLT (veículo leve sobre trilhos). Nesse ínterim, o Rio também foi palco de momentos de protestos e revoltas populares importantes para os rumos sócio-políticos do Brasil, como as Jornadas de Junho de 2013 que deram início ao processo de impeachment da ex-presidenta Dilma Rousseff e a uma onda de articulação da extrema direita no país. Ainda sobre o apagamento e manipulação de memórias, em 2018, o incêndio de grandes proporções que atingiu o Museu Nacional, na Quinta da Boa Vista, Zona Norte do Rio, transformou em cinzas quase por completo acervos inteiros de documentos, livros, coleções e arquivos de mais de duzentos anos de história.

Entre 2020 e 2023, a pandemia de COVID-19 impactou os Carnavais na cidade como um todo. Com as medidas de distanciamento social, os Bate-Bolas precisaram buscar alternativas e formas de manter viva sua manifestação popular. Essa pesquisa foi realizada dentro desse período adverso e, devido a isso, o levantamento bibliográfico dos artigos, dissertações e teses escritos anteriormente por pesquisadores do Laboratório Design de Histórias (Dhis) se mostrou um recurso valioso para o acesso das múltiplas dimensões dos Bate-Bolas. O Dhis possui diversos projetos desenvolvidos a partir de pesquisas sobre culturas mascaradas, cultura popular e especialmente sobre a manifestação dos Bate-Bolas. O acervo de fotografias, vídeos, entrevistas e contato prévio com interlocutores Bate-Bolas

produzidos no projeto *Mascarados Afroiberoamericanos*³⁰ contribuíram largamente para nos introduzir inicialmente ao assunto. Durante o contexto pandêmico, o projeto *Motirô – O festejo como testemunho*³¹ também foi importante para manter o contato com a cultura Bate-Bola de forma remota por conta das restrições do período. Com estas ajudas conseguimos preencher as lacunas deixadas pela necessidade do distanciamento social durante o período pandêmico.

Na busca por “histórias vaga-lumes”, ou seja, por manifestações culturais que se posicionam como resistência à cultura hegemônica, cruzamos com o caráter único e subversivo dos Bate-Bolas. Decidimos nos aliar a eles na tentativa de fazer coro a uma outra história possível que contemplasse as multidimensões dessa manifestação popular que apresentaremos a seguir. Com este trabalho, buscamos contribuir com uma memória viva do festejo usando criativamente histórias inspiradas por “aqueles de nós-nascidos sem colheres de prata em nossas bocas” (Sharpe, 1992, p. 62), e fazer circular uma história além da moldura do que Polak (1989) chama de *memória enquadrada*, ou seja, além dos limites não arbitrários dos pontos de referência que associam a manifestação Bate-Bola a formas de violência e crime.

Assim, nos empenhamos para enxergar por trás da máscara e através dela, aguçamos nossos sentidos, aquecemos nossas mãos para conhecer e desenhar — conforme o samba-enredo da Mangueira de 2019 — uma “história que a história não conta, o avesso do mesmo lugar”. No próximo subcapítulo iremos nos aprofundar nas dimensões históricas, materiais, sociais e performáticas dos Bate-Bolas

3.2 Bate-Bola: dimensões do fazer e viver

Ao percorrer os bairros do subúrbio da cidade do Rio de Janeiro durante o Carnaval — principalmente na Zona Norte e Zona Oeste — é comum nos depararmos com grupos de mascarados trajando fantasias que lembram palhaços com mangas e saias bufantes, carregando acessórios como bandeiras, sombrinhas,

³⁰ Disponível em: <https://www.dhis.com.br/acoes/facebook-mascarados-afroiberoamericanos>. Acesso em: 20 jul. 2023.

³¹ Disponível em: <https://www.dhis.com.br/acoes/motiro>. Acesso em: 20 jul. 2023.

leques e uma temida bola de plástico que é golpeada contra o chão emitindo um som inconfundível. Os Bate-Bolas, também conhecidos como Clóvis, são fantasias típicas da manifestação popular carnavalesca dos subúrbios da cidade do Rio de Janeiro, que tem lastros de origem nos ritos ibéricos, nas manifestações austro-húngaras e da Alemanha e no carnaval de Veneza (Gamba & Andrade, 2020).

No artigo *Bate-Bolas: rastros materiais de rupturas históricas nas fantasias dos mascarados cariocas* (2020), Nilton Gamba Jr. e Priscila Andrade constroem um estudo sobre as ramificações históricas dos mascarados desde o período Neolítico, com a fixação das sociedades agrárias. Nesse período, o início de manifestações mascaradas se deu no contexto dos festivais invernais do hemisfério norte, especialmente na Europa e Ásia (*Ibid.*). Segundo Gamba & Andrade (2020) durante os rituais desses festivais haviam três principais aspectos de ruptura com o cotidiano que ainda deixam lastro na manifestação dos Bate-Bolas:

(...) i) a ruptura com os hábitos cotidianos coletivos (novos hábitos e crítica aos hábitos anteriores); ii) a subversão da identidade do indivíduo (sigilo e anonimato do papel social); iii) ruptura com a forma de tomar consciência do entorno (novos modelos de percepção do coletivo e de si mesmo). Embora totalmente interligados, esses três aspectos trazem respectivamente a ruptura com o que faço, o que represento e como percebo os dois anteriores (o que faço e o que represento) (p. 94).

Os Bate-Bolas surgiram em torno da década de 1930/40 no bairro de Santa Cruz, na Zona Oeste da cidade do Rio de Janeiro (*Ibid.*). Durante o governo Vargas, o local contava com a forte presença de imigrantes de diversas nacionalidades por conta de três principais marcos urbanos: a) a construção da ferrovia entre Santa Cruz e Mangaratiba, que demandou mão de obra imigrante em Santa Cruz; b) o hangar do dirigível Zeppelin, que contava com a mão de obra de imigrantes alemães. É onde surgiu o nome Clóvis, proveniente da palavra inglesa e alemã *Clown*, que denominava a fantasia que se assemelhava à figura do palhaço. As telas de arame do Zeppelin serviram também para criar as máscaras pintadas dos Bate-Bolas; c) o Matadouro de Santa Cruz, que fornece a bexiga de boi usada como adereço típico da fantasia. A bexiga era desidratada, inflada e presa a uma corda fixada a um bastão de madeira (Andrade, 2022). No início dos anos 1980, o adereço passou a ser confeccionado com a utilização de uma bola de plástico (Gamba & Andrade, 2020) e hoje também é possível ver, no carnaval, crianças que adaptam

garrafas pet para fazer a função de bexiga.

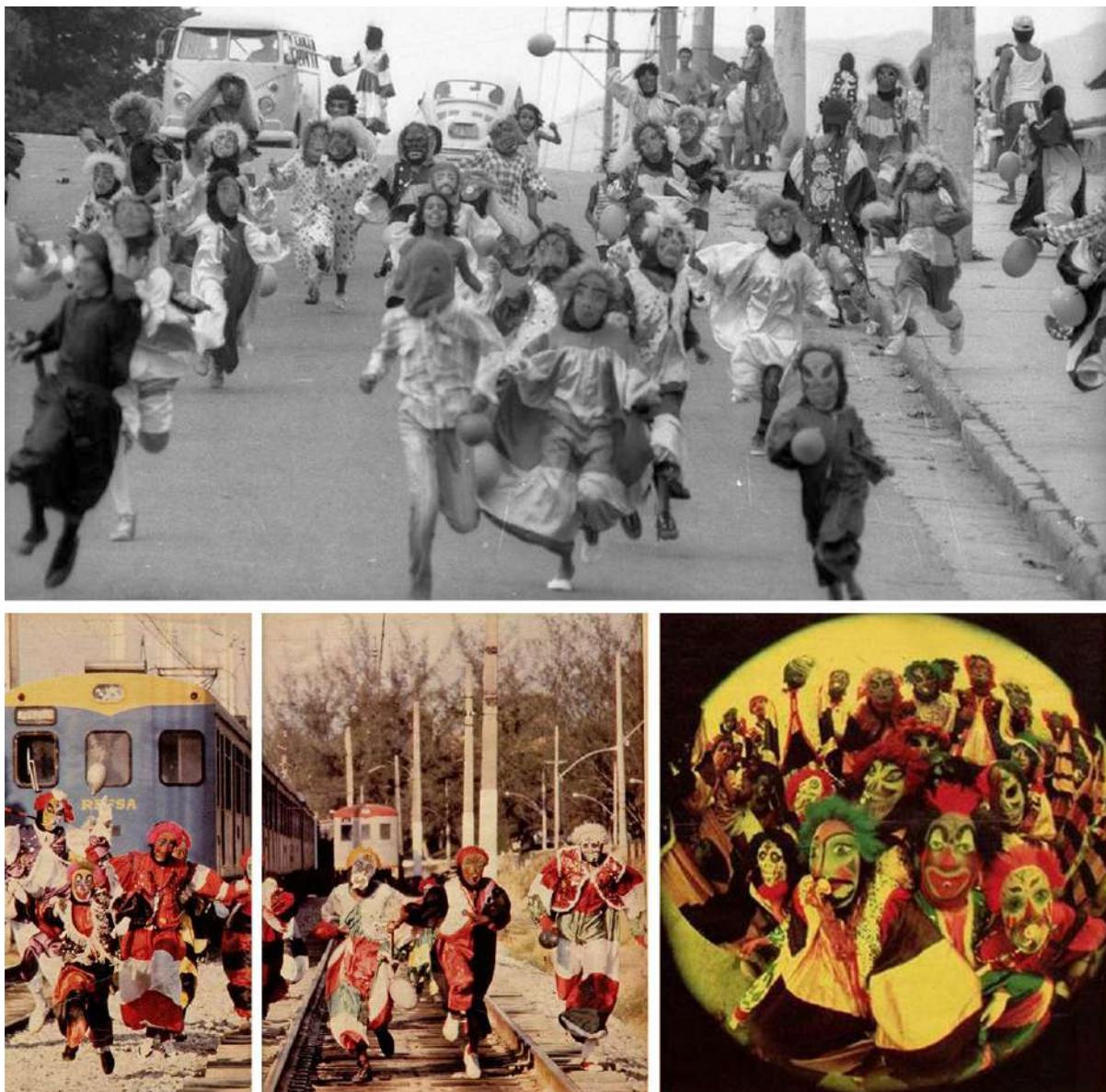


Figura 9: Primeira linha: Crianças fantasiadas de Bate-Bolas em Madureira, 1986. Segunda linha: Clóvis no trilho de Santa Cruz em 1978.

Fonte: Luiz Bethencourt/Acervo Agência O Globo; FEIJÓ, Ateneia; TDC, Carlos Humberto. São os Clóvis que chegam. Revista Manchete, Rio de Janeiro, edição 1349, p. 72, 73 e 78, 1978.



Figura 10: Bate-Bolas em Jacarepaguá, 2022.

Fonte: Acervo Laboratório Dhis PUC-Rio. Foto: Priscila Andrade, 2022.

As primeiras máscaras das profantais que deram origem aos Bate-Bolas como conhecemos eram feitas de papel machê da mesma forma que outras máscaras fluminenses do período, como a de diabo, morceguinho, linguarudo e caveira. Alguns exemplos dessas máscaras podem ser encontrados nas dissertações *Mascarados no Carnaval: um estudo sobre a construção de um acervo de memória processual e colaborativo* (Pinto, 2021) e *O ultra esplêndido carnaval na terra das maravilhas: As artes visuais na festa de Momo do subúrbio em Santa Cruz* (Castilho, 2022). Posteriormente, as máscaras passaram a ser teladas, com plumas anexadas na cabeça formando uma vasta peruca colorida em torno de um capuz de malha que cobre totalmente a cabeça, preservando a identidade do mascarado. Ao longo do tempo, surgiram variações de máscaras para além da pintura do palhaço, como o “homem velho” e o *quillig* (*killing*) (Andrade, 2022).

O artesão Dionísio Pinheiro de Moraes foi um dos primeiros a fabricar máscaras de forma artesanal no Brasil na década de 1940, em Niterói. Suas máscaras eram vendidas em casas especializadas como a Casa Turuna, precursora da venda de máscaras em tela de arame (Pinto, 2021). Em 1958, o artista plástico

espanhol Armando Valles funda a Fábrica Condal, e em 1960 começa a produzir máscaras de Bate-Bola nos modelos *Quilingue* e Palhaço (*Clown*), e na década de 1970 também produz um modelo de máscara de pano conhecido como “Sujo” (Pinto, 2021).

Atualmente podemos observar diferentes tipos de máscaras usadas pelos Bate-Bolas, desde as mais tradicionais até modelos de temáticas *pop* e também versões mais diferenciadas com aplicações de painéis animados de LED. As máscaras podem ser decoradas com glitter e pedras falsas e sua pintura pode ser feita com serigrafia ou sublimação. Elas possuem um ilhós na altura da boca para que se possa beber através de um canudo, sem precisar tirar a máscara. No passado, quando era fundamental o anonimato do brincante, para evitar que a máscara fosse removida no meio da brincadeira, algumas turmas começaram a usar uma chupeta com o bico atravessado no ilhós, que ficava presa entre os dentes do mascarado, impedindo que a máscara fosse retirada por outro folião e revelasse sua identidade (Andrade, 2022).



Figura 11: Mosaico de fotos de máscaras de papel machê.

Fonte: Acervo NOPH – Núcleo de Orientação e Pesquisa Histórica de Santa Cruz.



Figura 12: Máscaras teladas.

Fonte: Acervo Laboratório Dhis PUC-Rio.

Ao longo dos anos, tanto a fantasia como a performance de Carnaval dos Bate-Bolas receberam outras camadas, se organizaram e se solidificaram como uma manifestação carnavalesca típica do subúrbio urbano. A fantasia individual passou a ser usada por grupos que podem chegar a centenas de integrantes denominados “turmas”, com nome, emblema, hino e lema próprios:

Os Bate-Bolas recebem a influência de outros mascarados cariocas – como os demônios, caveiras e carrascos –; das escolas de samba e dos desfiles de fantasias de luxo do carnaval carioca; até chegar às influências mais atuais da indústria cultural de massa, das artes urbanas como o grafite e o hip-hop e o funk. A própria manifestação mudou na sua trajetória: de fantasia individual e chamada de ‘pirulito’ do início até as fantasias de bujão ou as rodadas em saia e calça, já nos anos 1980 e 1990 (Gamba & Andrade, 2020, p. 96).

O tema escolhido para o Bate-Bola é diferente a cada ano e funciona como enredo da fantasia, por isso é motivo de sigilo até o último momento. Esse tema é escolhido pelo “cabeça”, líder fundador da turma que coordena os integrantes e a confecção das fantasias ao longo do ano. Cada turma é composta por um número de integrantes que pode variar entre dezenas até centenas de pessoas, dentre familiares, amigos e vizinhos. Apesar de ser uma manifestação carnavalesca

majoritariamente masculina, também há turmas com crianças e mulheres. A expectativa de uma fantasia mais impactante e elaborada a cada ano encarece o custo de produção. O preço de uma única fantasia varia entre R\$ 1.000,00 a R\$ 3.000,00 (mil a três mil reais) aproximadamente e pode ser pago pelo integrante em parcelas ao longo do ano (Andrade, 2022). Após o Carnaval, as fantasias são geralmente descartadas ou doadas.

Geralmente, a indumentária do Bate-Bola é composta pela máscara, macacão, uma casaca ou colete (também chamado de bolero) — contornado por um boá e estampado com ilustrações coloridas com aplicação de glitter que remetem ao enredo da fantasia —, meiões ou *leggings*, luvas, sapatilhas, botas ou tênis de marca escolhido previamente e padronizado para todos os integrantes. No caso dos tênis de marca, as etiquetas do fabricante ou da loja são mantidas para garantir a legitimidade do produto (Pereira, 2008). Além disso, os Bate-Bolas carregam nas mãos enfeites que podem variar entre bola, sombrinha, bichos de pelúcia, leque e bandeira.

Dentre os tipos de fantasias de Bate-Bolas e suas variantes, podemos destacar algumas mais recorrentes. O tipo “Pirulito”, também conhecido como *liso* ou *retrô*, se assemelha às vestes mais tradicionais com um macacão de cetim em listras, bipartido verticalmente em duas cores. Conforme Marcelo Índio,³² durante a década de 1980 o Sr. Magalhães, um comerciante dono de uma loja de artigos carnavalescos em Marechal Hermes, passou a organizar concursos de fantasias de Bate-Bola. O concurso estimulou a competitividade na busca pela fantasia mais bonita, promovendo mais visibilidade para os Bate-Bolas, e contribuiu para a formação de turmas com fantasias cada vez mais elaboradas, e também para mudanças nas performances:

Segundo Marcelo Índio, um dos efeitos da formação das turmas foi uma mudança na performance. Quando as fantasias eram individuais, a brincadeira de mudar a voz, assustar, perseguir, usar apitos era a ordem. Com a formação das turmas, o desfile passou a ser mais um cortejo dançante, uma espécie de desfile, quando os brincantes não interagem com a plateia (Andrade, 2022, p. 136).

Uma das inovações que surgiram a partir do concurso do Sr. Magalhães foi

³² Em entrevista dada ao projeto *Motirô*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wo7P-4FhrLc&t=384s&ab_channel=MuseudaPessoa. Acesso em: 20 jul. 2023.

a substituição do macacão bipartido de calça pelo traje com saia rodada — ainda chamado de macacão, com zíper na frente ou nas costas — nos modelos conhecidos como “Bola e Bandeira” e “Sombrinha”. O modelo “Bola e Bandeira” carrega esses adereços de mão e veste uma casaca — estampada na frente e nas costas — sobre o macacão. Nos anos 1980 surgiu a variante “Sombrinha” que substituiu o adereço da bola pela sombrinha a fim de distanciar a fantasia do estigma de violência e agressividade (Pereira, 2008). Esse tipo de fantasia usa um colete — com estampa somente nas costas — por cima do macacão e carrega também outros enfeites de mão, como bicho de pelúcia ou leque. No geral, tanto as mangas e saias bufantes dos macacões como as luvas e meias coloridas de lycra podem ser estampadas com sublimação ou patchwork (Andrade, 2022).



Figura 13: Fantasia estilo Bola e Bandeira, kit e fantasia estilo Sombrinha.

Fonte: Equipe do Estúdio LIS PUC-Rio DAD/Acervo Laboratório Dhis PUC-Rio.

As nomenclaturas do estilo de fantasia podem variar e suas características estão sempre suscetíveis a mudanças e mesclagens dependendo da turma. Costuma-se dizer que a Zona Oeste da cidade é onde se concentram as fantasias mais tradicionais. Além dos modelos “Bola e Bandeira” e “Sombrinha”, também

podemos encontrar turmas em regiões/bairros específicos do Rio de Janeiro com estilos de fantasia diferenciados como o “Bujão” (ou peito de rolinha), “Emília”, “Rastafári”, “De Capa” e “Carro Alegórico”. Ainda, existem grupos de fantasias carnavalescas que possuem semelhanças com os Bate-Bolas pela sua performance, uso da bexiga e máscara, mas que muitas vezes são considerados uma manifestação a parte, como os *perrôs* (pierrôs) e macacos (ou gorilas) (Pereira, 2008).

Além da fantasia usada no dia da saída da turma no Carnaval, cada integrante também recebe um “kit”, composto por camiseta regata e bermuda estampados seguindo o mesmo tema da fantasia. O kit é usado pelos integrantes por baixo da fantasia e também pode conter outros itens, como uma caneca e uma pequena bolsa transpassada. No dia da saída da turma, após vestirem todas as partes da fantasia, os componentes dão o toque final borrifando uma essência em spray sobre ela, que pode ser em aromas variados como tutti-frutti e morango. Por conta do clima quente de verão e dos materiais abafados da fantasia, a essência perfumada serve para disfarçar os odores da transpiração e se tornou característica marcante dos Bate-Bolas.



Figura 14: Fantasias estilo Pirulito, Bujão e de Capa.

Fonte: Equipe do Estúdio LIS PUC-Rio DAD/Acervo Laboratório Dhis PUC-Rio.

Todo o processo de confecção das fantasias e kits dos Bate-Bolas envolve uma extensa cadeia produtiva que está em constante processo de inovação

absorvendo novas tecnologias em combinação com os saberes antigos. É um planejamento que começa muitos meses antes do Carnaval, dura quase o ano todo e necessita do trabalho de muitas mãos. Existem turmas que produzem suas fantasias por conta própria em locais chamados de ateliê ou barracão — normalmente um pequeno cômodo na casa ou no quintal do “cabeça” da turma —, mas muitas terceirizam toda a confecção ou boa parte dela. Essa terceirização envolve mão de obra diversa como de artistas plásticos, serigrafistas, costureiras, serviços de sublimação e fornecedores de materiais, como as lojas do Mercado de Madureira e a Loja Caçula.

Os processos produtivos das turmas de Bate-Bola são passados adiante no modelo mestre-aprendiz, e algumas técnicas de produção podem variar de acordo com cada turma. É o caso das ilustrações das casacas ou coletes, em que a pintura e aplicação de glitter (glitteragem) podem ser feitas em serigrafia ou a mão livre. Os pesquisadores do Dhis realizam trabalhos para documentar esses processos; Nathália Ribeiro (2019; 2020) registrou a cadeia produtiva das fantasias em seus relatórios PIBIC e a doutoranda Fernanda Morais dirigiu o documentário *Pega a visão: passo a passo da casaca de Bate-Bola da turma Simpatia, 2023*³³ como parte de sua tese *Ilustrar como ato político – um método crítico para a representação da cultura popular* (em andamento). O documentário é apresentado por Glauber Silva, Bate-Bola e artista da turma Simpatia, de Guapimirim.

Todo ano as turmas criam novos designs de fantasias. Após o Carnaval, a fantasia perde seu valor de mercado; as fantasias usadas são chamados “manjadas” ou “misturinhas”³⁴, geralmente descartadas ou doadas, mas também podem ser adquiridas por bazares que as vendem por valores bem abaixo do custo original. A comerciante Regina Neves, dona do bazar Princesa Tia Regina, ficou conhecida como madrinha dos Bate-Bolas. Seu estabelecimento vendia fantasias usadas e materiais para confecção das fantasias em Marechal Hermes e se tornou ponto de encontro de várias turmas, que se reuniam no local para serem fotografados pela comerciante. Esses registros podem ser vistos na página de Facebook Memórias

³³ Documentário *Pega a visão: passo a passo da casaca de Bate-Bola da turma Simpatia, 2023* Disponível em: https://youtu.be/E3rKGs_uL3Y. Acesso em: 20 jul. 2023.

³⁴ Segundo Andrade (2022), o termo “misturinha” também pode se referir à fantasia composta por partes de fantasias diferentes ou também à turma Bate-Bolinhas que vestem fantasias variadas. De acordo com Pereira (2008) os grupos que usam fantasias de segunda mão são chamados pejorativamente de “molambos”.

dos Carnavais da Tia Regina³⁵ (Andrade, 2022).

As máscaras utilizadas pelos Bate-Bolas compartilham semelhanças com outros personagens de folguedos mascarados pelo Brasil e pelo mundo. No Brasil existem figuras como o palhaço da Folia de Reis, o “papangu” do Ceará, os “fofões do Maranhão, os “mascarados-fobós” do Pará e os “mascaradinhos” de Paraty, no Rio de Janeiro (Pereira, 2008). Embora existam semelhanças, os Bate-Bolas se diferenciam das demais culturas mascaradas pela forma como reinventam, a cada carnaval, características de suas fantasias e performance. São uma cultura popular híbrida (Pereira, 2008) porque não demonstram ressalvas em incorporar novas tecnologias, replicar e misturar produtos da cultura de massa nacionais e internacionais de maneira antropofágica.

Hoje existe uma variedade imensa de temas nas fantasias dos Bate-Bolas. A inspiração muitas vezes vem do universo da cultura de massa e de produtos de entretenimento estrangeiros e nacionais que podem remeter tanto a assuntos da atualidade como à nostalgia do passado e da infância. Conforme Gamba & Andrade (2020):

As relações dos Bate-Bolas com o consumo são tantas que seus temas geralmente são de personagens da indústria cultural de massa; os acessórios podem ser produtos licenciados e industrializados sobre esses personagens; desenvolvem marca da turma e processos de divulgação do enredo e também criam um ‘kit’ de produtos para cada desfile (...) (p. 102).

É comum encontrarmos cruzamentos temáticos num mesmo enredo. Embora seja difícil classificar, podemos separar as temáticas que observamos nos cortejos e das festas que visitamos e nas páginas de turmas que acompanhamos pela internet em alguns segmentos que nos deparamos com mais frequência: a) homenagens à personalidades figuras históricas, temas mais comuns no passado; b) universo infantil e juvenil da cultura de massa de entretenimento; c) folclore e mitologias; d) temas sociais; e) religiosos; f) outros temas gerais.

No conjunto de temas de homenagens a personalidades figuras históricas, encontramos nomes como Luiz Gonzaga, Chacrinha, Charlie Chaplin, Steve Jobs, Marília Mendonça, Carmen Miranda, Ayrton Senna, Faustão, Sílvio Santos, Roberto Bolaños e Santos Dumont. Já a temática do universo infantil e juvenil

³⁵ Disponível em: <https://web.facebook.com/carnavaisdatiaregina>

retrata personagens de filmes e séries, como Harry Potter e Cisne Negro, de desenhos animados como, Ursinho Pooh, Sininho e Bob Esponja, e filmes da Disney e Pixar. Também é comum encontrarmos estampando casacas e coletes personagens de videogames como Mortal Kombat, Sonic, Super Mario e Zelda, de animes japoneses como *Naruto*, *Dragon Ball*, *One Piece* e super-heróis de histórias em quadrinhos norte-americanas como Wolverine, Super-homem, Homem de Ferro, Capitão América, Homem Aranha, Arlequina e Thor. Além de outros personagens como os da Turma da Mônica, Mafalda e Sítio do Pica Pau Amarelo. Para além de retratarem um desejo de consumo e do imaginário da infância, as fantasias de temas infantis ajudam a atrair o público jovem e a dissipar o medo das crianças. Em sua tese, Andrade (2022) escreve sobre uma experiência da Bate-Bolete, Amanda da turma Fascinet's:

Neste ano, eles foram para o concurso da RioTur, na Cinelândia, com a filha, Ana Júlia, que também saiu de Fascinet's, mas que, inicialmente, estava com medo. Quando Amanda foi mostrando para a filha todos os personagens de histórias em quadrinhos que ela conhecia e que estavam estampados nas casacas das turmas reunidas na praça, no final do dia, a menina já estava de máscara e bola na mão, sem medo. Para Amanda, é até uma pena ela ter estragado esse sentimento de medo tão cedo na filha (p. 113).



Figura 15: Fantasias de temáticas inspiradas em personagens de história em quadrinhos.
Fonte: Equipe do Estúdio LIS PUC-Rio DAD /Acervo Laboratório Dhis PUC-Rio.

Os Bate-Bolas com enredos de folclore e mitologias se inspiram nas lendas brasileiras e também em personagens das mitologias nórdicas e egípcias. As turmas que tratam de temas sociais geralmente possuem enredos mais elaborados que buscam passar uma mensagem de conscientização social. A Turma Animação costuma desenvolver temas desse tipo como em “Amor de Mãe” de 2023 e nos anos anteriores com “O Renascimento da Infância” e “A Terra Pede Socorro”.

Apesar da dimensão profana, a manifestação dos Bate-Bolas desenvolveu interferências religiosas como nos casos de turmas que possuem um santo católico como padroeiro ou homenageiam figuras santas ilustradas nas casacas e coletes (Gamba & Andrade, 2020). Nos temas religiosos, observamos representações de figuras do catolicismo, tais como Nossa Senhora e São Jorge, mas também entidades de religiões afro-brasileiras como o Zé Pilintra. Também observamos a existência de outros temas gerais que fazem referência a marcas de empresas globais e locais como a fast food McDonald’s e a empresa de energia Light, além de bandas de rock, Escolas de Samba, etc. Segundo um dos líderes de turma, Glauber Silva, o estilo dos desenhos das casacas que trabalharam com o Dhis nos últimos anos já apresentam diferenças nos acabamentos e escolhas temáticas. Esta é uma observação a ser investigada no futuro.

A forma como cada turma se nomeia também não parece ter uma regra clara. Alguns nomes remetem a elementos da cultura de massa (Turma Show do Milhão), outros fazem alusão ao nome ou apelido do fundador da turma (Turma do Índio), ao local de origem da turma (Turma do Coqueiro), à profissão dos componentes (Turma PQDs, que são paraquedistas) ou nomes mais genéricos (Turma Fascinação). É comum que o nome da turma venha seguido da localidade (Turma KND de Realengo) (Pereira, 2008). Além do nome, os grupos também possuem lemas que representam os valores e desejos da turma como “A ousadia faz a diferença” (Turma Tamujunto), “Essa é a nossa mania de viver” (Turma Animação), “Saia do básico” (Turma Fascinação), “Sempre que Puder” (Turma do Índio), “Vamos que vamos!” (Turma Havita) (Carvalho, 2022, p. 215).

O Dhis realizou diversas imersões no Carnaval dos Bate-Bolas que foram documentadas em dissertações, teses e relatórios de pesquisa no âmbito do PIBIC (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica). Os relatos compartilhados pelos pesquisadores do laboratório Aline Jobim, Ana Claudia

Bittencourt, Camila Serrão, Davison Coutinho, Desirée Bastos, Fernanda Moraes, Humberto Barros, Jo Pereira dos Santos, Karina Dias, Kleber Dejesus, Lilly Viana, Marcely Rodrigues, Miguel Carvalho, Nathália Valente, Priscila Andrade, Ricardo Godot e Simone Formiga, e as experiências que acompanhamos no campo desta pesquisa nos ajudaram a compreender melhor as dimensões e preparos desse evento.

Ao longo do ano, as turmas de Bate-Bolas organizam periodicamente encontros e reuniões denominados “resenhas”. São momentos de descontração nos quais os integrantes se reúnem em churrascos ou feijoadas e tomam decisões a respeito do enredo e da confecção das fantasias. Além desses eventos, algumas turmas também promovem festas abertas ao público para arrecadar fundos para o festejo (Pereira, 2008). Durante os dias de Carnaval, a turma normalmente dedica um dia específico para realizar a sua saída, o desfile, também chamado de cortejo, que é o momento mais aguardado por todos os componentes. É um dia de confraternização que envolve a todos, celebrando o esforço de cada um ao longo do ano com muita emoção e expectativa.

A divulgação dessa data acontece por meio de *flyers* digitais — alguns contam com vídeos animados — que são compartilhados pela turma nas redes sociais e através do *Whatsapp*. As redes sociais são instrumentos importantes para os Bate-Bolas. Em sua dissertação de mestrado, Pereira (2008) já comentava a presença das turmas na internet em *homepages*, comunidades do Orkut, em vídeos do Youtube e em fotos no Flogão. Hoje os Bate-Bolas estão ainda mais ativos nas redes sociais. Com o surgimento de novas plataformas e aplicativos, e o aumento do acesso a smartphones, as turmas se espalharam pela internet em perfis no Instagram, Facebook, Youtube, Twitter e mais recentemente no Tiktok. São postados registros em fotos e vídeos das próprias saídas da turma e são divulgados eventos e convites para eventos, resenhas e cortejos. Além disso, existem perfis que acompanham saídas de diversas turmas, realizam registros e colaboram com a divulgação do festejo como um todo. É o caso da página “Planeta Bate-Bola” presente em várias redes sociais e do canal de Youtube “Equipe Bruno Magina”. Em nossas idas a campo observamos que o festejo também atrai interesse de fotógrafos e videomakers que fazem os registros dos Bate-Bolas no Carnaval.

As saídas normalmente ocorrem no fim do dia ou à noite, quando a temperatura é mais amena. Para preservar o suspense sobre o enredo da fantasia, os

componentes se reúnem em um local do bairro que pode ser uma quadra esportiva, um galpão ou um quintal. Algumas turmas alugam uma casa no bairro com piscina e churrasqueira para passar os dias de Carnaval e aguardar o momento do cortejo. Bandeirões da turma marcam a entrada desses locais, onde é permitida apenas a entrada dos integrantes, familiares e assistentes. Nesses locais, todos organizam os últimos preparativos, fazem pequenos ajustes nos adereços e, ao sinal do “cabeça” da turma, iniciam a vestimenta da fantasia.

Em nosso campo, observamos que a preparação nesse espaço ocorre de forma bastante organizada. Máscaras, macacões, casacas (ou coletes), calçados e adereços são dispostos lado a lado no chão ou presos em varais de modo a facilitar a vestimenta que possui uma ordem comum: por cima do kit o componente veste, primeiramente, as meias (que também pode ser uma *legging*), o calçado e luvas; depois com ajuda de outros integrantes trajam o macacão e a casaca (ou colete); por último, o componente veste o capuz com a máscara e pega seus acessórios de mão. Antes da saída, o “cabeça” ou algum assistente borrifa o spray aromático na fantasia de cada integrante.

Conforme a noite avança a expectativa para o desfile dos Bate-Bolas aumenta e a rua enche de moradores em festa. Em algumas idas a campo observamos que a rua onde ocorre o desfile estava fechada para circulação de carros, havia presença de viaturas da polícia, bandeirinhas enfeitando a rua e faixas de tecido estendidas sinalizando “Carnaval da família”. No geral, o clima da festa é de tom familiar, com muitas crianças fantasiadas brincando, às vezes há brinquedos infantis como pula-pula e tobogã inflável. Crianças e adolescentes curiosos tentam bisbilhotar as fantasias por cima do muro ou pelas frestas do portão. A festa movimentava bastante o comércio local com venda de bebidas, espetinhos, salgados e outras comidas de rua. Muitas vezes há uma equipe de som contratada para o evento com palco montado e paredão de som que embalam a noite ao ritmo de samba, pagode, músicas baianas e muito funk.

Com o passar das horas, os integrantes vão ficando mais agitados e, após vestirem todos os adereços, começa a concentração da turma. Nesse momento o “cabeça” faz um pequeno discurso, dá orientações para o cortejo e todos iniciam uma oração seguida pelo grito de guerra da turma. Com gritos de empolgação e entoando coros típicos como “1,2,3 solta o bicho de uma vez!”, os Bate-Bolas baixam suas máscaras sobre o rosto e golpeiam as bolas no chão fazendo um

barulho inconfundível. As caixas de som começam a tocar o funk ou rap da turma — o “hino” composto seguindo a mesma temática do ano —, se inicia a queima de fogos de artifício no asfalto, soltam fumaças coloridas e os portões finalmente se abrem. Os primeiros Bate-Bolas a sair são as crianças, chamadas “mascotes” da turma, seguidas pelas mulheres (se houverem), homens e o último a sair é o “cabeça”. Os Bate-Bolas saem correndo pelo o corredor de espectadores, fazem movimentos típicos, dançam, rodopiam, batem bola no chão, abrem os braços para exibir a fantasia e interagem com a multidão que acompanha o cortejo.

O desfile dura apenas alguns minutos, em torno de 15 a 20 minutos e após o momento de êxtase a turma se dispersa um pouco, alguns integrantes levantam suas máscaras e posam para fotos. O anonimato passa a não ser mais tão importante e dá espaço para o exibicionismo. É nesse momento que turmas vizinhas e amigas confraternizam em conjunto e também fazem provocações e chistes para ver quem tem a fantasia mais bonita. Em conjunto, costumam puxar coros tradicionais como “Mascarado pé de pato, comedor de carrapato” (Pereira, 2008), “Bate-Bola parado, só pode ser viado” e outras provocações. O orgulho que sentem pelas fantasias é evidente.

Enquanto o festejo continua acontecendo na rua, algumas turmas saem caminhando pelo bairro visitando outras festas de Bate-Bola. Algumas turmas utilizam ônibus, kombis ou vans fretadas para rodar por grandes festas em outros bairros da cidade. Em nosso campo, tivemos a chance de visitar alguns desses encontros de turmas em Realengo, Santíssimo e Ilha do Governador.

Apesar de ser uma tradição predominantemente masculina, observamos a presença de poucas mulheres que se fantasiam tanto nas vestes clássicas de Bate-Bola em grupos mistos como em turmas exclusivamente femininas de indumentária diferenciada. Em sua tese, Andrade (2022) realizou uma documentação inédita sobre esse recorte feminino no festejo.

Conforme sua análise, a presença feminina é recente e começou a surgir nos anos 2010 com as Bate-Boletes e grupos de “fantasia feminina” — que não possui bola como adereço. As fantasias das Bate-Boletes também seguem um enredo anual, mas se diferem quase totalmente da tradicional fantasia masculina, pois não buscam preservar o anonimato da brincante. Em contraste, a indumentária é geralmente composta por peças curtas e justas que ressaltam o corpo feminino, como minissaias, maiôs, shorts e tops, além de meias, luvas e acessórios de mãos

variadas. Por não cobrirem o rosto com a tradicional máscara de Bate-Bola, as Bate-Boletes podem fazer uso de acessórios de cabeça variados, maquiagens e penteados caprichados, além de unhas decoradas e bijuterias (Andrade, 2022).

Nos grupos mistos de Bate-Bola a participação de mulheres que vestem a fantasia tradicional é rara. Já os grupos de mulheres Bate-Boletes normalmente estão ligados a uma turma maior masculina, e raramente ocorrem como uma turma independente e exclusivamente feminina. Esse protagonismo masculino no Carnaval Bate-Bola é fruto, não só da tradição do festejo, mas também do estigma de violência atrelado a ele. Episódios de violência nos cortejos decorrentes da criminalidade urbana, de rivalidades entre turmas, disputas e provocações contribuíram por muitos anos para afastar a participação de crianças e mulheres das fantasias.



Figura 16: Fantasias de Bate-Boletes.

Fonte: Equipe do Estúdio LIS PUC-Rio DAD /Acervo Laboratório Dhis PUC-Rio. À esquerda foto da autora.

O anonimato e mistério da máscara dos Bate-Bolas criam espaço para especulações a respeito da identidade do sujeito por trás da máscara. Para o senso comum no Rio de Janeiro, denomina-se subúrbio os bairros situados ao longo das ferrovias. São locais onde habitam a classe média e baixa, alvos do descaso do Estado. Por se situar nessas áreas da periferia urbana da cidade locais muitas vezes dominados por milícias, marcados pela exclusão social e ausência de políticas públicas, o festejo Bate-Bola e seus participantes sofrem com o estigma de violência associada a essas localidades. Esse estigma é reforçado também pela forma como o festejo é retratado pela mídia, que explora a imagem dos Bate-Bolas associada a episódios de violência no Carnaval e o uso da máscara como disfarce pelos criminosos.

Apesar do sensacionalismo da mídia não refletir a realidade da maioria das turmas que tem arte e cultura popular como pilares do festejo, existem algumas turmas associadas à criminalidade intrínseca da cidade. É conhecida pelos Bate-Bolas a existência de turmas denominadas lado A, pacíficas, e lado B, que possuem relação com atos de violência e se envolvem em confrontos entre turmas rivais.

Em nossas idas a campo testemunhamos algumas situações que retratam a questão do atravessamento do festejo Bate-Bola pela violência inerente à cidade do Rio de Janeiro. Em algumas festas de encontros de turmas que ocorrem em áreas dominadas pela milícia notamos que existe a orientação para que o Bate-Bola mantenha sua máscara levantada, deixando o rosto à mostra. Mesmo assim, em certa ocasião acompanhamos uma situação de intimidação: na saída de uma festa de encontro de turmas organizado em Santíssimo, observamos uma turma abordar um ônibus público com passageiros e, após o motorista se recusar a embarcá-los por conta das fantasias volumosas, a turma impediu que o ônibus seguisse caminho enquanto as portas eram abertas a força para a turma entrar no veículo. Tal situação foi imediatamente lamentada pela turma que acompanhávamos na ocasião e tomada como exemplo de “motivo pelo qual ainda associam Bate-Bola à violência.” Conforme Andrade (2022):

Certamente, podem existir Bate-Bolas que também sejam criminosos, mas a rivalidade e os episódios violentos entre as turmas eram muito mais frequentes nos anos de 1980 e 1990. A ausência do Estado nessas regiões gera o contexto onde, na maioria das manifestações culturais, a contravenção estará se avizinando e atravessando a expressão, seja a Escola de Samba ou os bailes Funk, na cidade. O problema é a visão redutora de outras regiões e grupos sociais, que enxergam apenas esta violência, anulando todos os demais papéis sociais e culturais (p. 137).

O Carnaval é um tempo transitório da sociedade que permite de forma limitada a expressão simbólica de conflitos latentes. “É a liberdade, mas mascarada. É a revolta ou reviravolta, mas em dia e local marcados” (Zaluar, 1978, p. 57). A manifestação do Bate-Bola é uma brincadeira de negar o cotidiano dentro do período do Carnaval, um jogo de *poder ver* mas *não ser visto*, no qual os foliões deixam de ser indivíduos e passam a ser um personagem de ritual coletivo. A fantasia e o disfarce da voz (hoje não tão comum) garantem o anonimato e a perda da identidade ao assumir um personagem impessoal e coletivo. Conforme Zaluar (1978):

A máscara do Clóvis ressalta, ao mesmo tempo, o aspecto coletivo do personagem ritual e a negação da pessoa jurídica. Como personagem coletivo, o Clóvis é parte da comunidade local e é por ela aceito. Como negação da pessoa jurídica, o Clóvis retrata o conflito dessa população com o Estado e seus frágeis elos com os direitos e deveres que sua condição de cidadão deveria lhe colocar. É como se a condição de classe subalterna lhes indicasse sempre o caminho da tradição popular como forma de resistência. O Estado, omissos sem muitos de seus direitos enquanto pessoa, é por sua vez ignorado nesse movimento (p. 56).

Durante toda pesquisa sobre a figura dos Bate-Bolas no Carnaval carioca a dimensão do medo sempre se fez presente em torno desse personagem. Observamos o Bate-Bola como um fenômeno que desperta um contraste de sentimentos entre medo e fascínio. Em inúmeras ocasiões, encontramos pessoas que relataram terem visto Bate-Bolas na infância e lembrarem deles com medo por conta da máscara, da performance de perseguição e do susto causado pelos golpes da bexiga no chão. Porém, conforme observamos nas saídas de turmas que acompanhamos, esse sentimento de medo vem dando lugar ao fascínio e curiosidade das crianças que assistem e participam dos cortejos das turmas.

Essa relação de medo e encanto tem raízes na dramaticidade da performance de culturas mascaradas como rito de passagem, em que a ruptura com a identidade cotidiana promove essa experiência. Hoje, a dimensão do rito de passagem enraizada no festejo dos Bate-Bolas é deturpada pela questão da violência local que acaba influenciando algumas turmas a buscarem meios de abrandar a performance, como é o caso da substituição da bexiga por sombrinha e bichos de pelúcia. Ainda assim, a manifestação ainda preserva a irreverência do rito, pois o Bate-Bola ainda não sofreu o processo de *domesticação* pela indústria do turismo da cidade (Zaluar, 1978).

Em seminário organizado pelo Dhis na PUC-Rio em 2023, *Design, Bate-Bola e Bate-boletes: Cultura em movimento*, Gamba Jr. descreve o rito de passagem na manifestação dos Bate-Bolas como um processo de transformação que parte do susto inicial do menino que, com mais idade, perde um pouco o medo, passa a enfrentar o mascarado com provocações e entra na brincadeira de perseguição. Até que ele próprio veste a fantasia de Bate-Bola e passa a perseguir e assustar outros, dando continuidade ao ciclo. Em seu relato, Gamba Jr. conta um caso de campo na concentração da saída da Turma do Cássio, em 2020. No dia do cortejo havia

chuva e por isso a turma estava aguardando e decidindo se iriam sair ou se iriam deixar para outro dia. Um dos integrantes estava impaciente para ir pra rua e, mesmo correndo risco de estragar a fantasia na chuva, insistia para fazerem logo o cortejo. Para não desobedecer a ordem do líder, o componente tirou sua fantasia, virou-a do lado do avesso, a vestiu novamente e saiu na chuva dessa forma. Ao verem essa figura diferente do Bate-Bola colorido, as crianças na rua correram de medo, coisa que pouco se vê nos dias de hoje. Gamba Jr. conta que a imagem da fantasia de Bate-Bola do avesso, com as costuras expostas, se assemelhava às memórias de sua infância, ao tipo de fantasia que dava medo nos anos 1970.



Figura 17: Bate-Bola com a fantasia virada do avesso, 2020.

Fonte: Acervo Laboratório Dhis PUC-Rio. Foto: Nilton Gamba Jr., 2020.

Os líderes de turmas e seus componentes vem se esforçando na busca por meios de divulgar e incentivar a tradição Bate-Bola enquanto cultura popular do subúrbio carioca. Demonstram motivação em perpetuar esse legado que desperta paixão através de um fazer artístico de núcleo familiar e comunitário. Nesse sentido, as esferas de medo e violência se chocam com o cuidado e capricho do trabalho artístico dos Bate-Bolas. As técnicas desenvolvidas pelas turmas muitas vezes são passadas adiante no esquema de mestre-aprendiz, criando um novo ciclo que ressignifica o rito de passagem em espaço de formação profissional com base em processos de arte e design. Assim, hoje, as turmas de Bate-Bolas clamam por políticas públicas e formas de patrocínio que colaborem para trazer visibilidade para

o festejo em todas as suas dimensões.

Nos últimos anos, as lideranças de turmas de Bate-Bolas vêm trabalhando para ocuparem novos espaços e reforçarem a imagem da manifestação como arte. Representações de fantasias de Bate-Bolas como figura símbolo da cidade estiveram presentes em performances em eventos dentro e fora do Brasil, como na cerimônia de abertura dos Jogos Olímpicos Rio 2016 e no show da cantora Anitta no festival de música pop Coachella Valley Music and Arts Festival de 2022, na Califórnia, nos Estados Unidos. Nos Carnavais da Sapucaí, em 2018 a Escola de Samba Mangueira desfilou com seus ritmistas trajados de Bate-Bola, em 2022 a São Clemente desfilou com uma ala de 25 Bate-Bolas, e em 2023 o Salgueiro teve uma ala com fantasias de Bate-Bolas alados. Outra iniciativa que colabora para a divulgação e exaltação da manifestação é o projeto “Bate-Bolas: Cotidiano e Criação”, criado em 2021 sob a curadoria de Aline Valadão.

No campo do audiovisual, a fantasia de Clóvis apareceu em episódios da novela da Globo *Além da Ilusão* em 2022. Em 2005, Marcus Faustini dirigiu o documentário *Carnaval, bexiga, funk e sombrinha*, e em 2017 Gabriel Floro dirigiu o documentário independente *Bate-Bola, o mais bonito*. Ainda no audiovisual, a série *Um dia qualquer* (2020), dirigida por Pedro von Krüger, vai no sentido contrário às demais produções audiovisuais ao retratar os subúrbios cariocas através de uma ótica negativa mirando na corrupção, abandono do Estado, na violência e mostrando uma turma de Bate-Bola associada ao crime. Buscando compreender a manifestação, a produção da série registrou a saída da turma Agunia em um pequeno documentário *Agunia – Uma tradição do carnaval suburbano* (2020).

Também houve iniciativas importantes nas políticas públicas. Há mais de 10 anos o concurso de fantasias Concurso Folião Original – Modalidade Clóvis, da Riotur — Empresa de Turismo do Município do Rio de Janeiro S.A., órgão da Secretaria Especial de Turismo da cidade do Rio de Janeiro — realiza uma premiação de fantasias de Bate-Bolas na Cinelândia durante o Carnaval. O concurso da Riotur, que ocorre na terça-feira de Carnaval, promove uma oportunidade de divulgação da manifestação para além dos subúrbios, uma vez que as turmas precisam se deslocar dos seus territórios originais de cortejos para o evento no Centro da Cidade. Ainda que com muitos problemas em sua organização e legitimação por algumas turmas, foi uma iniciativa importante.

Em 2012, os grupos de foliões carnavalescos denominados “Clóvis” ou

“Bate-Bolas” alcançaram status de Patrimônio Cultural Carioca graças ao decreto nº 35.134 da Câmara Municipal do Rio de Janeiro.³⁶ Em 2019, o Dia dos Clóvis (Bate-Bola) e Originalidades do Carnaval é incluído no Calendário Oficial da Cidade que passa a ser comemorado anualmente no dia 27 de novembro³⁷. Em 2021, quando Eduardo Paes assumiu o mandato da prefeitura do Rio de Janeiro, nomeou Marcus Faustini para a Secretaria Municipal de Cultura. Marcus convidou Anderson Mangorra, o líder da turma Fascinação de Oswaldo Cruz, conhecido como Buda, para o cargo de Auxiliar de Atividade Cultural dos Bate-Bolas. (Andrade, 2022). Buda passou a realizar o cadastro de turmas na prefeitura para fazer um levantamento sobre os Bate-Bolas. A atuação de um “bate-boleiro” dentro do órgão público abre um caminho de diálogo que já começa a render frutos. O edital FOCA (Fomento à Cultura Carioca) lançado em 2021, contempla especialmente a categoria “Clóvis e Bate-Bolas” em uma de suas linhas de fomento. O edital Folia RJ 2023, promovido pela Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa (SECEC-RJ), contemplou pela primeira vez representantes de turmas de Bate-Bola de todo território fluminense. Gamba Jr., orientador desta pesquisa, foi convidado a participar como consultor na elaboração deste edital. A chamada premiou 100 projetos no valor de R\$25.000,00 (vinte e cinco mil reais) cada, e teve como contrapartida pelo menos uma ação presencial como oficina, palestra ou exposição direcionada a escolas públicas ou organizações da sociedade civil.

Conforme desenvolvemos ao longo deste subcapítulo, ainda que existam outras manifestações mascaradas no Brasil, o Bate-Bolas é uma manifestação cultural popular local única dos subúrbios da cidade do Rio de Janeiro. Porém, encontramos indicativos de fantasias de Bate-Bolas exportadas para outros locais. De acordo com Andrade (2022) o Bazar da Tia Regina também era responsável por revender fantasias para outros Estados. Tomamos conhecimento de que em Brasília há uma turma chamada Bate-Bola Cruzeiro, e durante o Carnaval de 2023 a fantasia de Bate-Bola também foi avistada nas ruas de Campo Grande, Mato Grosso do Sul.

Ainda mais longe, encontramos uma pista de que a máscara de Bate-Bola

³⁶ Decreto nº 35.134/2021. Disponível em: <http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/4368015/4108329/17DECRETO35134GruposdeFoliesCarnavalescosdenominadosClouisouBatebolas.pdf>. Acesso em: 2 jul. 2023.

³⁷ Lei nº 6.677/2019. Disponível em: <http://leismunicipa.is/0j2c1>. Acesso em: 20 jul. 2023.

pode ter chegado ao Japão. A capa do álbum *Stereo Taiyo-Zoku* (1981) da banda de rock japonesa Southern All Stars possui fotografia de uma pessoa vestida com uniforme escolar japonês e uma máscara muito semelhantes às usadas pelos Bate-Bolas — nos lembrou do primeiro disco da banda Los Hermanos de 1999, que também tem uma máscara de Bate-Bola na capa. Apesar dos nossos esforços, não encontramos muitas informações a respeito das fotografias além dos nomes dos responsáveis pela direção de arte, Koichi Hara, e pela fotografia Katsuo Hanzawa³⁸.



Figura 18: Supostas máscaras de Bate-Bola na capa do álbum *Stereo Taiyo-Zoku* (1981) da banda de rock japonesa Southern All Stars, 1981.

Fonte: Fotografia de Katsuo Hanzawa. Disponível em <https://www.snowrecords.com/products/22-1114-086>

Apesar dessas aparições pontuais fora do Rio de Janeiro, o Bate-Bola ainda é pouco conhecido tanto pelo restante do Brasil quanto pelos próprios cariocas que moram em bairros mais abastados. Durante nossa pesquisa nos deparamos inúmeras vezes com interlocutores cariocas que desconheciam a manifestação ou pensavam que ela não existia mais há muitos anos. Apesar disso, de acordo com o mapeamento inicial feito em 2019 por Monique Bezerra da Silva, doutoranda em Geografia pela UFF, existem mais de 700 turmas entre Bate-Bolas, Bate-Boletes e turmas infantis Bate-Bolinhas nos bairros da Zona Norte, Zona Oeste, Niterói e Baixada Fluminense (Bezerra da Silva, 2019). E esse número indica ser ainda maior.

Ao conhecer mais profundamente o fenômeno dos Bate-Bolas a partir da bibliografia do Laboratório Dhis, das pesquisas anteriores desenvolvidas pelo

38

Disponível

em:

<https://www.discogs.com/release/13396093-サザンオールスターズ-ステレオ太陽族-Stereo-Taiyo-Zoku>. Acesso em: 20 jul. 2023.

Laboratório e do campo deste trabalho compreendemos que essa manifestação poderia se beneficiar de maior divulgação e chegar ao conhecimento de mais pessoas através de uma história em quadrinhos.

Os Bate-Bolas são foliões que muitas vezes carregam personagens de quadrinhos estampados em suas fantasias ou como mascote no emblema das turmas. Como a Turma Fascinação que usa o personagem Wolverine da Marvel Comics, e a Turma Tropa e Cuca que se apropriou do personagem Calvin das tirinhas *Calvin e Haroldo* (Pereira, 2008). Muitos “cabeças” de turma compõem os temas a partir de ilustrações de HQs e dos almanaques da Disney, porém eles não são necessariamente leitores diretos de quadrinhos, mas sim espectadores das produções cinematográficas derivadas dessas obras. Embora personagens originados de HQs sejam fonte de inspiração para os Bate-Bolas, eles próprios não costumam aparecer como protagonistas de quadrinhos brasileiros.

Ao escolhermos o Bate-Bola como tema do projeto de história em quadrinhos desta pesquisa buscamos provocar a sensação de pertencimento e identidade, retratando através da ficção, não somente a realidade da festa do Carnaval Bate-Bola, mas também os processos artesanais, as relações familiares, afetivas e as sutilezas da vida cotidiana que costuram as fantasias que tanto nos encantaram. Esta pesquisa nos deu o privilégio de ver a riqueza dessa manifestação cultural de perto e conhecer as pessoas por trás das máscaras. São trabalhadores, artistas e brincantes completamente apaixonados pelo Bate-Bola, que depositam no ato de fazer e vestir essas fantasias dimensões de afeto e trabalho incompreensíveis para quem olha de fora. Através da materialização deste projeto desejamos levar o Bate-Bola para ainda mais longe, para as mãos de leitores Bate-Bolas e de leitores que desconhecem a manifestação, para que ambos conheçam e reconheçam essa “história vaga-lume” que não queremos que se desmanche no mundo.

Nos próximos subcapítulos iremos abordar como o desenho feito em campo nos permitiu conhecer a manifestação dos Bate-Bolas e vamos relatar a elaboração de uma primeira materialização exploratória fruto desta pesquisa.

3.3 Imersão temática: desenhos de campo

Não me recordo exatamente em que momento da vida conheci os Bate-

Bolas. Apesar de ter morado a vida toda no Engenho Novo, subúrbio da Zona Norte do Rio de Janeiro, tenho poucas lembranças de mascarados vagando pelas ruas do bairro durante o Carnaval. Não era comum ver turmas de Bate-Bolas por aqui, porém a lembrança mais concreta que tenho de ver essas fantasias foi durante um Carnaval da minha infância na década de 1990, em Muriqui, um bairro de Niterói. Por conta desse contato indireto e, contrariando a tendência das crianças nas décadas de 1980 e 1990, os Bate-Bolas nunca me causaram medo. Talvez por uma absorção coletiva dessa cultura, ao longo dos anos, eles foram se tornando personagens comuns do pano de fundo nos Carnavais que vivi. Figuras familiares, mas ao mesmo tempo desconhecidas, que chamavam atenção pela sua fantasia diferenciada.

Meu primeiro contato mais direto com os Bate-Bolas aconteceu antes do meu ingresso no Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio. Foi através do Laboratório Dhis, no Carnaval de 2019, quando acompanhei uma ação de registro do projeto Mascarados Afroiberoamericanos realizada na Cinelândia durante o Concurso Clóvis da Riotur. A ação consistia em fotografar os Bate-Bolas em um fundo neutro montado na rua, e coletar o contato dos integrantes das turmas que aceitassem ser fotografados. Nunca tinha visto tanto Bate-Bola junto como nesse dia, foi a primeira vez que tive a dimensão do que é uma turma de Bate-Bola, da complexidade e variedades dessas fantasias. Estimulada por tantas formas, cores, texturas, e movimentos, não pude conter o impulso de tentar capturar tudo aquilo da maneira que aprendi e me especializei desde sempre. Eu só ingressaria no programa de mestrado em 2021, porém, nesse primeiro encontro eu já estava munida daquele que seria meu maior aliado no campo: o caderno de desenho.



Figura 19: Desenho de Campo na Cinelândia em 2019; na concentração da Turma Animação, em Jacarepaguá, 2022; no encontro de turmas em Realengo, 2023.

Fonte: Registros da autora.

Por conta do contato prévio do Laboratório Dhis com integrantes de turmas de Bate-Bolas, tive algumas oportunidades de acompanhar encontros e saídas de turmas em diferentes locais que me permitiram experienciar mais intimamente essa cultura. Nessas idas a campo, enquanto a equipe do Laboratório se dividia em fazer o registro fotográfico e audiovisual, me concentrei em tentar captar o que me chamava atenção utilizando o desenho em local, feito ao vivo em meio a folia, como principal ferramenta de registro. Esse processo se demonstrou desafiador não só pela quantidade enorme de estímulos do ambiente da rua, mas também pela estranheza de se realizar um gesto tão incomum quanto desenhar no meio do Carnaval. Tudo isso me fez refletir sobre como o uso do desenho de observação feito em ação abre novas perspectivas para o registro das experiências de campo. Assim, os desenhos a seguir ajudam a contar como se deram as idas a campo nesta pesquisa.

“O Desenho não é a forma, é a maneira de ver a forma” (Valéry, 2012, p. 139). Essa é a expressão que o pintor Edgar Degas usa para explicar o desenho. Em *Degas dança desenho* (2012), Paul Valéry escreve sobre o ato de desenhar a partir de sua convivência com o pintor. Para Valéry, a forma de ver uma coisa desenhando-a é diferente de vê-la sem o lápis na mão. Desenhar o que vemos interfere na nossa percepção e relação com a coisa observada:

Até mesmo o objeto mais familiar a nossos olhos torna-se completamente diferente se procurarmos desenhá-lo: percebemos que o ignorávamos, que nunca o tínhamos visto realmente. O olho até então servira apenas de intermediário. Ele nos fazia falar, pensar: guiava nossos passos, nossos movimentos comuns; despertava

algumas vezes nossos sentimentos. Até nos arrebatava, mas sempre por efeitos, consequências ou ressonâncias de sua visão, substituindo-a, e, portanto, abolindo-a no próprio fato de desfrutar dela (*Ibid.*, p. 61).

Segundo Valéry (2012), no desenho de observação o olho segue o comando da vontade do desenhista. Essa vontade resulta no desenho como fim e meio dela. Porém, o gesto do desenho começa muito antes de tocar o lápis no papel, entre o olhar observador e o desenho há uma série de relações invisíveis que percorrem o caminho dos olhos até a mão. Valéry (2012) continua:

Não posso tornar precisa minha percepção de uma coisa sem desenhá-la virtualmente, e não posso desenhar essa coisa sem uma atenção voluntária que transforme de forma notável o que antes eu acreditara perceber e conhecer bem. Descubro que não conhecia o que conhecia: o nariz de minha melhor amiga [...] (pp. 61-62).

Essas relações invisíveis tornam indireto esse comando da mão pelo olhar. Uma dessas relações é a fração de memória que acontece a cada relance do olhar para a figura, o que Valéry chama de “elemento instantâneo da lembrança”. É onde o traço visual transforma-se em traço manual (Valéry, 2012, p. 63). Essa costura de memórias instantâneas da observação traduzida em traços forma o conjunto do desenho, mas por ser uma imagem-memória dinâmica esse processo dá espaço para erros e invenções. Somam-se a isso também outras interferências como influências externas do ambiente, limitações mecânicas da disposição física de quem desenha, a maneira como se segura o lápis, o tipo de material e superfície utilizados, a disposição emocional e a relação afetiva com a coisa observada.

O desenho que advém dos “erros pessoais” da observação age “sobre a coisa vista para transformá-la em coisa vivida, em ação de alguém” (*Op. Cit.*, p. 140). É o viver *com* e *através* do desenho. Segundo Valéry (2012), o “modo de ver” de Degas também pode incluir “*modo de ser, poder, saber, querer...*” (p. 141). É uma forma de pensar o desenho que podemos relacionar com os níveis de realidade da Semiologia de Pasolini (1982) e que aponta para o que seria um nível de realidade que combina o nível 2 (realidade observada), o nível 3 (realidade imaginada) e o nível 6 (realidade figurada). Assim, um desenho de observação da vida, feito ao vivo e *in loco*, seria o produto dessa sobreposição de níveis.



Figura 20: Quadro de criação de novos níveis a partir da sobreposição dos níveis da “Semiologia da Realidade” de Pasolini (1982).

Fonte: Elaborado pela autora.

De maneira similar à Valéry, para Tim Ingold (2022b), o desenho é um “processo de pensar, e não a projeção de um pensamento” (p. 281). Em minhas idas à campo para conhecer mais a fundo a manifestação dos Bate-Bolas, o processo que Ingold (2015) chama Antropologia Gráfica ou “Antropografia” se mostrou um bom recurso metodológico. Em contraste com a descrição etnográfica, a Antropologia Gráfica utiliza o desenho como ferramenta para descrever e observar simultaneamente, promovendo não um estudo *de*, mas um estudo *com*. Nesse processo, Ingold entende o desenho como parte metafórico e parte metodológico, que tem como objetivo participar dos movimentos do observado. Por intermédio desse desenho busca-se conhecer e registrar as coisas e movimentos no momento em que ocorrem, da maneira que são observados e vividos, como um taquígrafo. De acordo com Silva (2022):

Ao contrário de certas abordagens antropológicas, segundo as quais aquele/a que observa e participa do mundo deve se retirar para descrevê-lo, uma Antropologia baseada no desenho poderia descrever e observar a uma só vez, já que associa o/a observador/a e os movimentos do mundo (p. 2).

Assim, o traço do desenho feito simultaneamente com a observação persegue o que está em ação em um gesto contínuo e dinâmico que traz em sua grafia marcas da experiência imersiva da observação. A linha se torna um ato gráfico transformador. Uma ação que marca, tanto a superfície desenhada quanto o próprio desenhista, é onde as linhas do desenhista se misturam com o que é observado e o desenhista se transforma no que desenha. Dessa forma, “ao desenhar,

vinculamos nossas próprias linhas às linhas da vida e às texturas do mundo” (Silva, 2022, p. 3); a linha do desenho entrelaça as linhas do desenhista com linhas da vida. Essa prática transformadora nos direciona novamente para a noção do *devenir*.

Entendemos, portanto, que desenho é atenção, e que conhecer através do desenho abre caminhos para uma relação diferenciada com a figura observada. Desenhar, sobretudo o desenho feito de forma analógica sobre o papel, é um hábito que consegui não perder ao longo da vida, e, que muitas vezes, foi intermédio de experiências, além de ajudar na decodificação do meu aprendizado. O atrito do grafite na textura do papel desperta uma sensação de estar acordado, presente. É um instante de conexão direta com o mundo físico em que não há muletas, nenhum software lendo, corrigindo e interpretando meu traço, nenhum computador limitando meu gesto, minha forma de pegar o lápis e traduzindo tudo em pixels. A minha mão é capaz de inúmeros encaixes com o lápis, variações imensuráveis de pressão e movimentos gestuais imprevisíveis. É uma coreografia inédita em que cada gesto é único. Ao desenhar na matéria é preciso conviver com os erros, replanejar o desenho diante do inesperado, seguir traçando até incorporar os equívocos ao todo e, assim, resultar em algo que só a minha mão poderia fazer em coautoria com o acaso e com aquele instante. São riscos que geram reconexão e nova conexão simultâneas.

A intimidade com o exercício do desenho de observação em todas as suas adversidades foi fundamental para coletar as imagens desenhadas no campo, em meio ao glitter, à essência de tutti-frutti e a toda energia da concentração dos barracões e desfiles dos Bate-Bolas. São traços que carregam em si mais do que um registro documental do fenômeno, pois carregam também uma impressão pessoal crua de estar no local de tantos estímulos sensoriais simultâneos. Todos os desenhos foram feitos em meio ao festejo, em cadernos de desenho portáteis, usando materiais simples como canetas em gel e lápis de cor, sem o uso de borracha. Os traços rápidos foram riscados em poucos segundos ou minutos conforme as cenas se desdobravam à minha frente.

Os primeiros desenhos de campo foram feitos nos Carnavais de 2019 e 2020 durante o concurso de turmas de Bate-Bolas da Riotur, na Cinelândia, Centro do Rio. Nesta oportunidade, pude ver de perto os mais variados tipos de fantasia de Bate-Bola, e busquei desenhar a indumentária, acessórios e gestual dos mascarados que chegavam em ônibus fretados ao local do concurso.



Figura 21: Fotografias analógicas tiradas pela autora no Carnaval de 2020, na Cinelândia.
Fonte: Registros feitos pela autora.



Figura 22: Montagem com seleção de *scans* dos desenhos feitos pela autora durante o Concurso de Clóvis Riotur na Cinelândia nos Carnavais de 2019 e 2020.

Fonte: Elaborado pela autora.

Após a suspensão dos festejos carnavalescos em 2021 por conta da pandemia da Covid-19, houve uma flexibilização no ano de 2022 e o Carnaval “oficial” da cidade foi adiado. As datas dos desfiles da Sapucaí foram transferidas de fevereiro para abril. Porém, algumas turmas de Bate-Bolas, contrariando a recomendação da prefeitura do Rio, realizaram seus desfiles no mês de fevereiro. O Dhis esteve presente no registro fotográfico e em vídeo nas saídas das turmas, tanto durante a data oficial quanto nas datas clandestinas. Nestas ocasiões, acompanhei a concentração e saída da Turma Animação nos dias 20 e 27 de fevereiro de 2022, no bairro de Jacarepaguá, Zona Oeste do Rio. No primeiro dia de saída, a Turma Animação, vestiu a fantasia de tema “O renascimento da infância”, e na semana seguinte usaram uma fantasia extra com o tema “A Terra

pede socorro”.

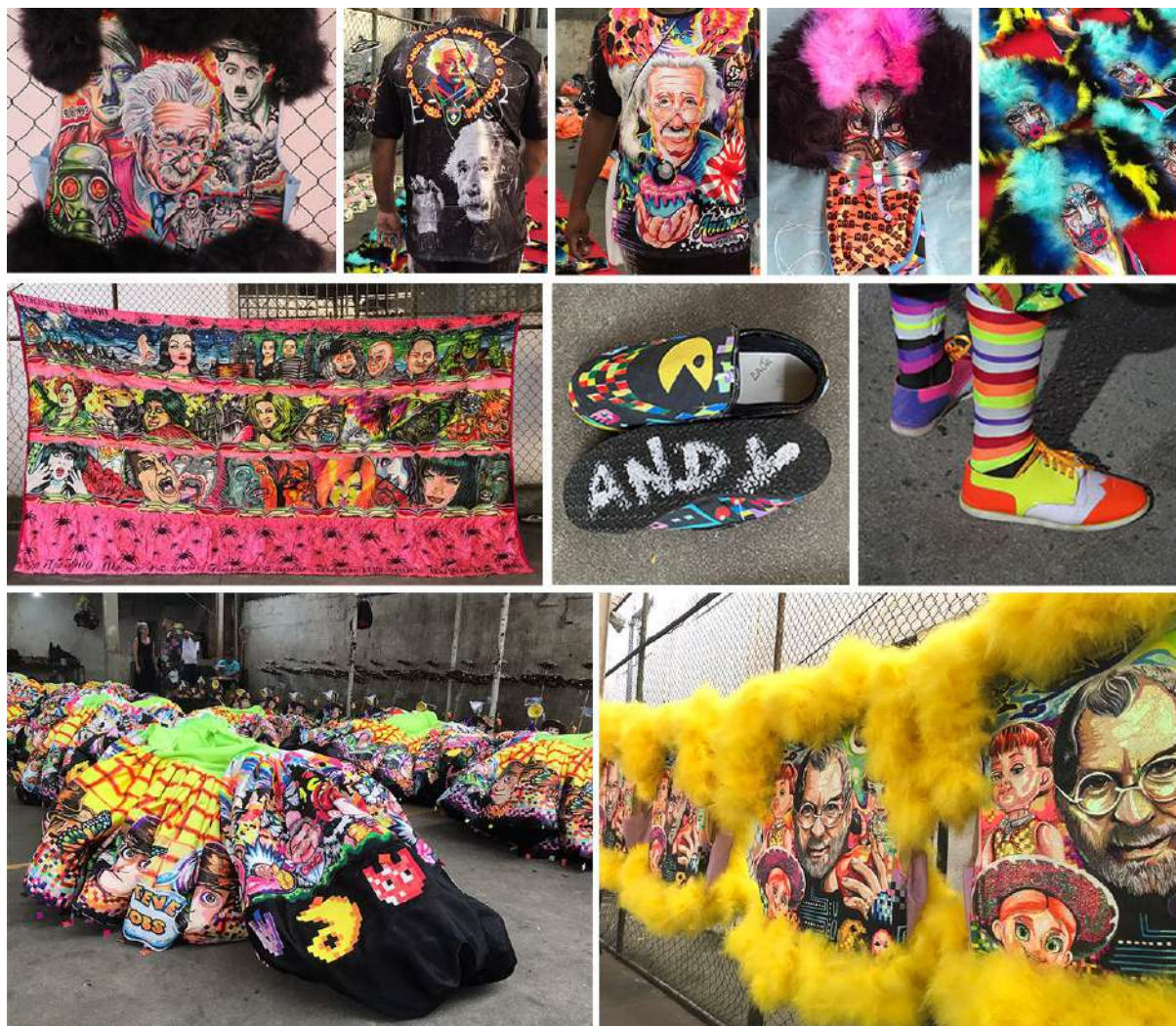


Figura 23: Quadra na concentração da saída da Turma Animação, em Jacarepaguá, 2022. Na primeira linha: colete, camisa do kit e máscaras. Na segunda linha: bandeirão, sapatilhas e meias. Na terceira linha: macacões e coletes.

Fonte: Registros da autora.



Figura 24: Montagem com seleção de *scans* dos desenhos feitos pela autora durante a saída da turma Animação, em Jacarepaguá, em 20 de fevereiro de 2022.

Fonte: Elaborado pela autora.

Esses registros foram diferentes dos realizados na Cinelândia, pois pude adentrar o território dos Bate-Bolas e observá-los de um ponto de vista mais íntimo na concentração e no cortejo da turma no bairro do subúrbio, em seu ambiente natural. No campo do dia 20 de fevereiro, cheguei ao local com os demais companheiros do Laboratório no fim da tarde e comecei a observar os bastidores da preparação para o cortejo que acontecia dentro de uma quadra esportiva. Em meio às marchinhas de carnaval antigas, pude desenhar os detalhes das vestes e acessórios das fantasias que estavam dispostas separadamente e, assim, entender as

texturas, materiais e modo de vestir de cada peça. Os macacões, coletes, meias, sapatilhas, acessórios e máscaras de cada integrante da turma estavam enfileirados no chão enquanto as casacas com glitter e plumas estavam penduradas nas grades da quadra. Membros da turma vestidos com kit organizavam os últimos detalhes, colando uma ou outra peça desgarrada com cola-quente. No momento da concentração todos estavam eufóricos e emocionados com o retorno do Carnaval, era nítida a ansiedade de vestir a fantasia resultado do trabalho de um ano inteiro. Quando o cabeça Luciano, deu o sinal para todos começarem a vestir as fantasias vi homens, mulheres e crianças se transformarem em Bate-Bolas em poucos minutos, olhos brilhando dentro e fora das máscaras.



Figura 25: Saída da Turma Animação em Jacarepaguá, 2022.

Na primeira linha: mulheres fazem os últimos ajustes nos adereços, integrantes ajudam uns aos outros na vestimenta da fantasia. Na segunda linha: Bate-Bolas e Bate-Bolete se divertem na festa, Bate-Bolas posam para foto, comerciantes vendem churrasco e vizinhos observam o movimento da rua.

Fonte: Registros da autora e arquivos Dhis.

Ao cair da noite, do lado de fora da quadra, alguns rostos curiosos de crianças tentavam espiar nas frestas do portão ou por cima do muro para ver um pouquinho das fantasias. Com o passar das horas, a rua começou a encher, grupos de famílias e amigos começaram a tomar a rua, crianças brincavam de bater bola, a vizinhança acompanhava o movimento das janelas e terraços das casas, pequenas barracas de vendas com salgados e churrasco surgiram nas calçadas. O paredão de som posicionado no início da rua acendeu suas luzes coloridas de led e as marchinhas de Carnaval foram substituídas pelo ritmo dos funks do momento. Aos

poucos, turmas de Bate-Bolas e Bate-Boletes de outros bairros também começaram a chegar para celebrar a festa, fantasias dos mais diversos tipos tomaram conta da rua. Na hora da saída da Animação, a rua toda abriu passagem, um tecido vermelho foi estendido no asfalto e começou uma queima de fogos de artifício. Ao som do funk da turma, os mascarados fizeram seu desfile, dançaram, brincaram e depois partiram caminhando por outras ruas do bairro para exibir suas fantasias.



Figura 26: Saída da Turma Animação em Jacarepaguá, 2022.

Na primeira linha: crianças curiosas espiam as fantasias por cima do muro da quadra. Na segunda linha. Crianças interagem com os Bate-Bolas.

Fonte: Registros da autora.

Na semana seguinte, dia 27 de fevereiro de 2022, retornei com o Dhis à Jacarepaguá para acompanhar mais um cortejo da Turma Animação. Porém, nessa ocasião duas situações modificaram a experiência de campo: meu encontro com uma menina chamada Yasmin e um incidente com a queima de fogos de artifício.



Figura 27: Montagem com seleção de *scans* dos desenhos feitos pela autora durante a saída da turma Animação, em Jacarepaguá, em 27 de fevereiro de 2022.

Fonte: Elaborado pela autora.

Uma das primeiras cenas que reparei ao adentrar a quadra onde aconteciam os preparativos para a saída do dia foi uma menina que brincava de bater uma bexiga verde no chão. Por se tratar de uma criança, optei por fazer um desenho à distância sem me demorar muito e logo parti para registrar outras cenas e pessoas.

Porém, não demorou muito para que a própria menina viesse conversar comigo. Faltando poucos minutos para os Bate-Bolas irem pra rua, sentei-me em um canto no chão da quadra para carregar o celular e aproveitei para desenhar. Foi nesse momento que uma menina de cabelos trançados, sorriso largo e olhos brilhantes se sentou à minha frente e pediu para ser desenhada. Ela se apresentou: *“Meu nome é Yasmin, tenho 7 anos e sou da Cidade de Deus!”*

Enquanto desenhava Yasmin ela me contou que seu pai e irmão eram Bate-Bolas na turma, mas que ela não tinha vontade de se fantasiar. Yasmin amou seu retrato e quis me desenhar também. Posei para Yasmin por alguns minutos enquanto ela realizava duas tentativas de desenhar o retrato no meu caderno. Na primeira versão, ela percebeu que havia me desenhando com os cabelos cacheados como os dela e pediu para tentar mais uma vez, já que meu cabelo é curto e levemente ondulado. O encontro com a menina Yasmin foi rápido, mas me tocou pela espontaneidade do interesse pelo desenho mesmo em uma situação tão fora do comum como um cortejo de Bate-Bola. Assim, do breve encontro com a menina Yasmin surgiu o nome e a inspiração inicial para a criação da personagem protagonista da história em quadrinho elaborada nesta pesquisa.



Figura 28: Yasmin com uma bexiga verde, desenhando no meu caderno e posando com o retrato que fiz dela, na saída da Turma Animação, em Jacarepaguá, em 27 de fevereiro de 2022.

Fonte: Registros da autora.

Enquanto Yasmin estava concentrada em terminar meu segundo retrato, eu estava atenta à formação da fila dos Bate-Bolas que se preparavam para sair da quadra e dar início ao cortejo na rua. Dessa vez, eu estava encarregada da função de fazer o registro em vídeo da queima de fogos de artifício, por isso eu deveria sair

da quadra logo após os Bate-Bolas e filmar o céu. Conforme a quadra se esvaziava rapidamente e barulhos dos fogos se tornavam mais altos e frequentes percebi que era mais seguro que eu e Yasmin mudássemos de local. Alguns focos de fogos começaram a entrar na quadra e a cair perto de onde estávamos, assistentes da turma nos chamaram para sair dali e ir para o portão da quadra. Juntei minhas coisas rapidamente, apressei Yasmin, que se mantinha concentrada no desenho e alheia ao perigo. Percebendo que os Bate-Bolas já estavam na rua, agradei a Yasmin pelos retratos, me despedi, tirei a câmera do Laboratório da bolsa e segui atrás da multidão que acompanhava o desfile.



Figura 29: Montagem com seleção de *scans* dos desenhos, em 2022. Acima, desenhos que fiz de Yasmin. Abaixo, desenhos que Yasmin fez de mim.

Fonte: Elaborado pela autora e por Yasmin.

A segunda situação que marcou minha ida a campo se deu logo em seguida.

A queima de fogos estava acontecendo a poucos metros de distância, no meio da rua, logo atrás da onde os Bate-Bolas dançavam. Entre eu e os mascarados havia uma pequena multidão de pessoas que me impedia de enxergar a real distância dos fogos. Liguei a câmera e apontei para o céu, me concentrando em filmar as luzes, cores e sons do show pirotécnico. Nesse momento, algo deu errado. Talvez por conta da quantidade exagerada de fogos disparados ao mesmo tempo ou pela curta distância entre a queima e as pessoas, um momento de tumulto se iniciou de repente. A multidão se assustou, começou a recuar e todos correram para trás, em minha direção. Eu, que estava com os olhos na tela da câmera apontada para o céu, só percebi a confusão quando era tarde, e quando dei por mim estava caída no chão enquanto toda aquela gente corria fugindo dos fogos.

A partir desse ponto, minha memória é meio nebulosa, pois foi um momento de susto e medo. Ao ser atropelada pelas pessoas, ralei mãos, joelhos e senti uma pancada no nariz que o fez sangrar, acredito que fui atingida pela canela de alguém. Quando pude me levantar, desorientada e em choque, fiquei vagando por alguns minutos entre as pessoas assustadas buscando um rosto conhecido. Nesse caminho consegui recuperar meu tênis que havia sido arrancado do meu pé no impacto, olhei ao redor e vi calçados, objetos e até um carrinho de bebê vazio que ficaram espalhados pelo asfalto. A fumaça e os ecos dos estouros dos fogos deixavam a cena toda parecendo um pesadelo. Em algum ponto fui encontrada por meus companheiros de Laboratório e alguns moradores que me levaram de volta para quadra, cuidaram das minhas feridas e me acalmaram. Enquanto era socorrida, pude ver que a menina Yasmin brincava com um spray de espuma em volta de nós, alheia a qualquer perigo. Logo fui acompanhada pelos colegas até um hospital onde foram feitos curativos nos ferimentos, e exames que mostraram — ainda bem — ausência de fraturas e lesões graves.

Esse evento foi um acontecimento marcante para esta pesquisa. Nas semanas que seguiram fui me recuperando aos poucos das feridas, mas tive receio de voltar a acompanhar outras saídas de Bate-Bolas pois o som dos fogos me causava alguma aflição e também passei a querer evitar ambientes com multidões. Porém, por mais assustadora que tenha sido essa experiência, ela não me afastou do campo. Todo esse incidente durou pouco tempo, 9 minutos e 26 segundos para ser exata. Sei disso porque a câmera que eu carregava no momento da confusão ficou ligada e captou tudo. Quando percebi isso e tive acesso à filmagem, quase 6 meses

após o ocorrido, senti uma mistura de desconforto e curiosidade pelo que foi gravado pelo minidocumentário acidental. Uma série de frames tremidos que sugerem partes de fantasias coloridas, calçados, pernas, fumaça, estrondos, luzes e formas abstratas. Se reparar bem, dá pra ver até a Yasmin de relance nos últimos muitos da gravação. Apesar de tudo, senti que nesse material havia algo de belo. Escolhi, então, ressignificar o acidente me apropriando do material captado incorporando essa vivência no relato da pesquisa e no processo de criação da história em quadrinhos.

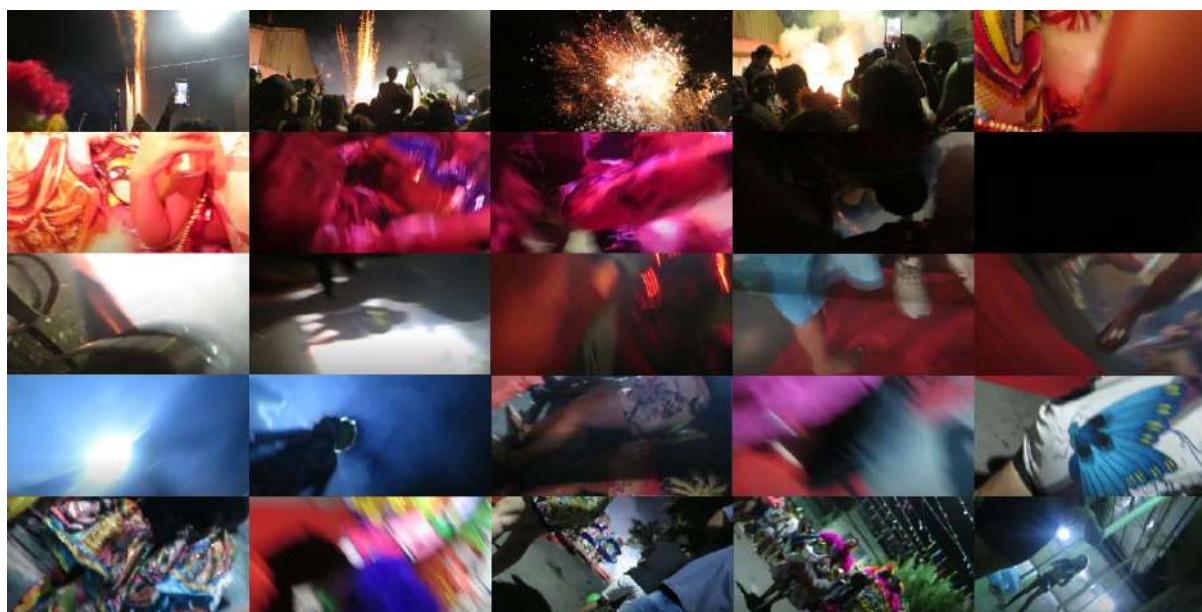


Figura 30: Montagem com frames do vídeo de 9 minutos e 26 segundos que a câmera gravou do acidente em 2022.

Fonte: Registros da autora.

Apesar do susto, no Carnaval de 2023 voltei a campo. Dessa vez segui para Oswaldo Cruz, Zona Norte do Rio, para acompanhar o cortejo da Turma Fascinação, no dia 18 de fevereiro, que teve como tema uma homenagem ao centenário da Escola de Samba Portela. Nesse dia, além de meus colegas do Dhis, também estava acompanhada do pesquisador Andriolli Costa, que registrou o cortejo em seu canal no YouTube³⁹. Assim que cheguei na rua fechada, logo avistei o bandeirão da turma estendido em frente ao muro de uma casa com piscina, alugada para a turma durante o Carnaval. O clima geral era de festa de rua, uma faixa pendurada sinalizava “Carnaval da Família” indicando o intuito da

³⁹ Saída de turma – Bate-Bola Fascinação Oswaldo Cruz 2023
Disponível em: <https://youtu.be/pOtV8SpRAEE>. Acesso em: 20 jul. 2023.

confraternização. Tudo correu bem, pude vestir a máscara de Bate-Bola pela primeira vez, tentar manusear a bexiga e consegui fazer alguns registros em desenho durante a concentração da turma no quintal da casa. Quando chegou o momento dos Bate-Bolas irem para a rua, apesar de não se tratar do mesmo local do acidente, desta vez optei por esperar abrigada dentro dos portões da casa e só sair para a rua após os fogos terminarem de estourar.

Nesse dia, a lembrança do acidente do ano anterior se fez presente, mas não de forma impeditiva. Talvez toda a imersão e relação que tivemos no Laboratório com o festejo (antes, durante e depois) tenha ajudado a ressignificar o incidente. Meu próprio objetivo de campo me colocou em uma posição mais madura e menos vulnerável, pois apesar do acidente que vivi não criei estigmas. Acredito que por conta das relações prévias deste estudo pude ter consciência de que um acidente como esse poderia acontecer em qualquer aglomeração, e graças a isso não estigmatizei o festejo, como fazem pessoas que desconhecem o rito, as pessoas, o bairro e sua realidade. Essa experiência toda serviu como uma metalinguagem do que é preciso fazer com episódios de violência associados aos Bate-Bolas.

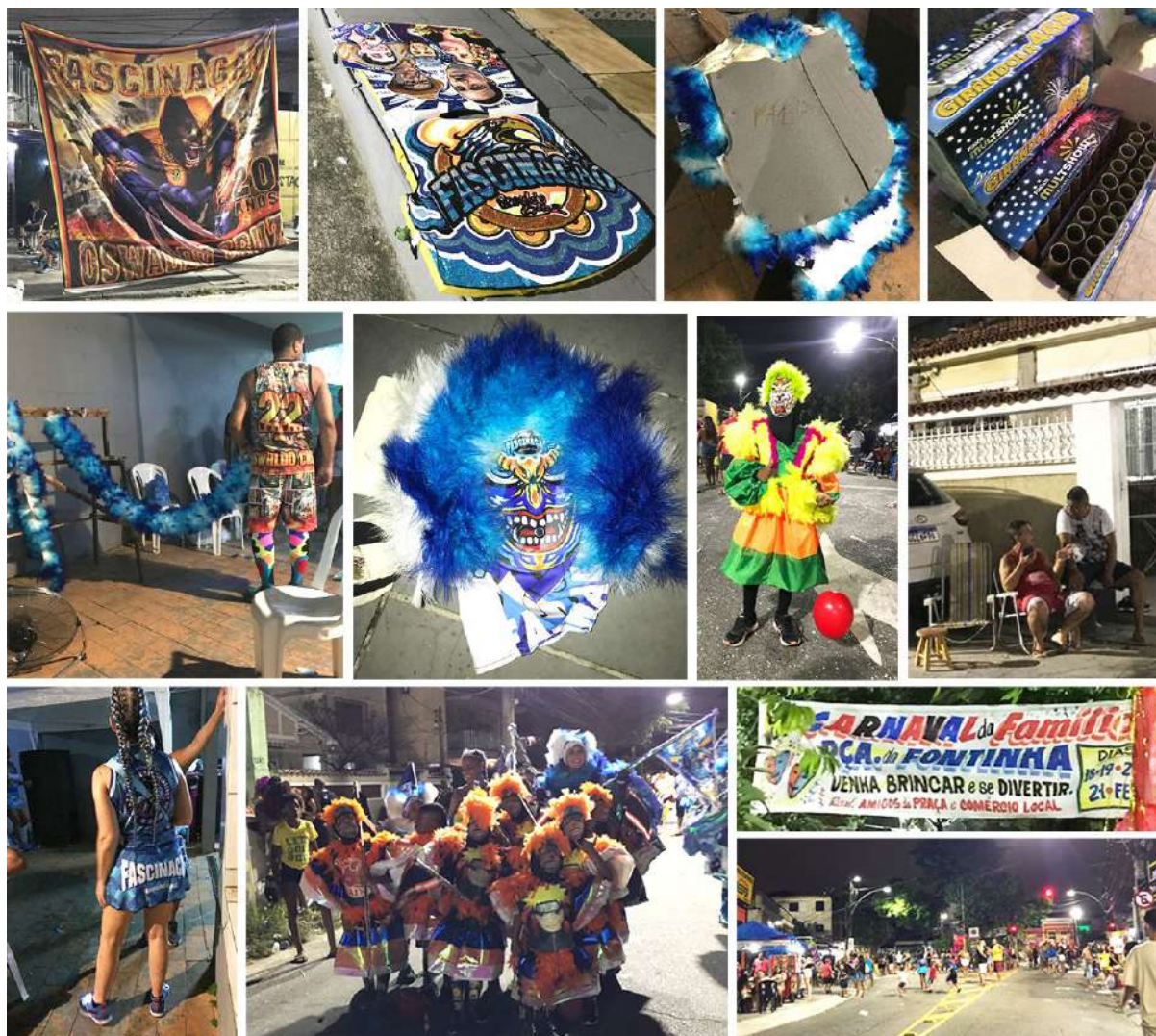


Figura 31: Saída da turma Fascinação, em Oswaldo Cruz, 2023.

Na primeira linha: bandeirão, casacas recebendo os últimos arremates, caixa com fogos. Na segunda linha: secagem do boá, máscara, menino vestido de Bate-Bola, vizinhos sentados na calçada assistem a festa. Terceira linha: kit, turma de Bate-Bolinhas com tema Naruto, faixa “Carnaval da família”, rua em festa.

Fonte: Registros na autora.



Figura 32: Montagem com seleção de *scans* dos desenhos feitos pela autora na saída da turma Fascinação, em Oswaldo Cruz, 2023.

Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 33: Montagem com seleção de *scans* dos desenhos feitos pela autora na saída da turma Fascinação, em Oswaldo Cruz, 2023.

Fonte: Elaborado pela autora.

Dois dias depois, em 20 de fevereiro, retornei à Oswaldo Cruz para acompanhar novamente a Turma Fascinação, dessa vez em um passeio por várias festas de encontro de turmas de Bate-Bolas. Quando cheguei ao local, um ônibus fretado da prefeitura já estava estacionado em frente à casa e aguardava o embarque de todos. Pelas janelas do veículo pude ver as casacas penduradas, os macacões abarrotados nos assentos, bandeiras e bexigas apoiadas nos vidros. Embarquei no ônibus com a turma, composta por homens, mulheres e crianças, e seguimos em direção à primeira parada, no bairro Realengo, onde acontecia uma grande festa com uma variedade imensa de fantasias de Bate-Bola.



Figura 34: Ônibus com a turma Fascinação, em Oswaldo Cruz, 2023.

Fonte: Registros da autora.



Figura 35: Scan de desenho feito pela autora no ônibus da Turma Fascinação, em Oswaldo Cruz, 2023.

Fonte: Elaborado pela autora.

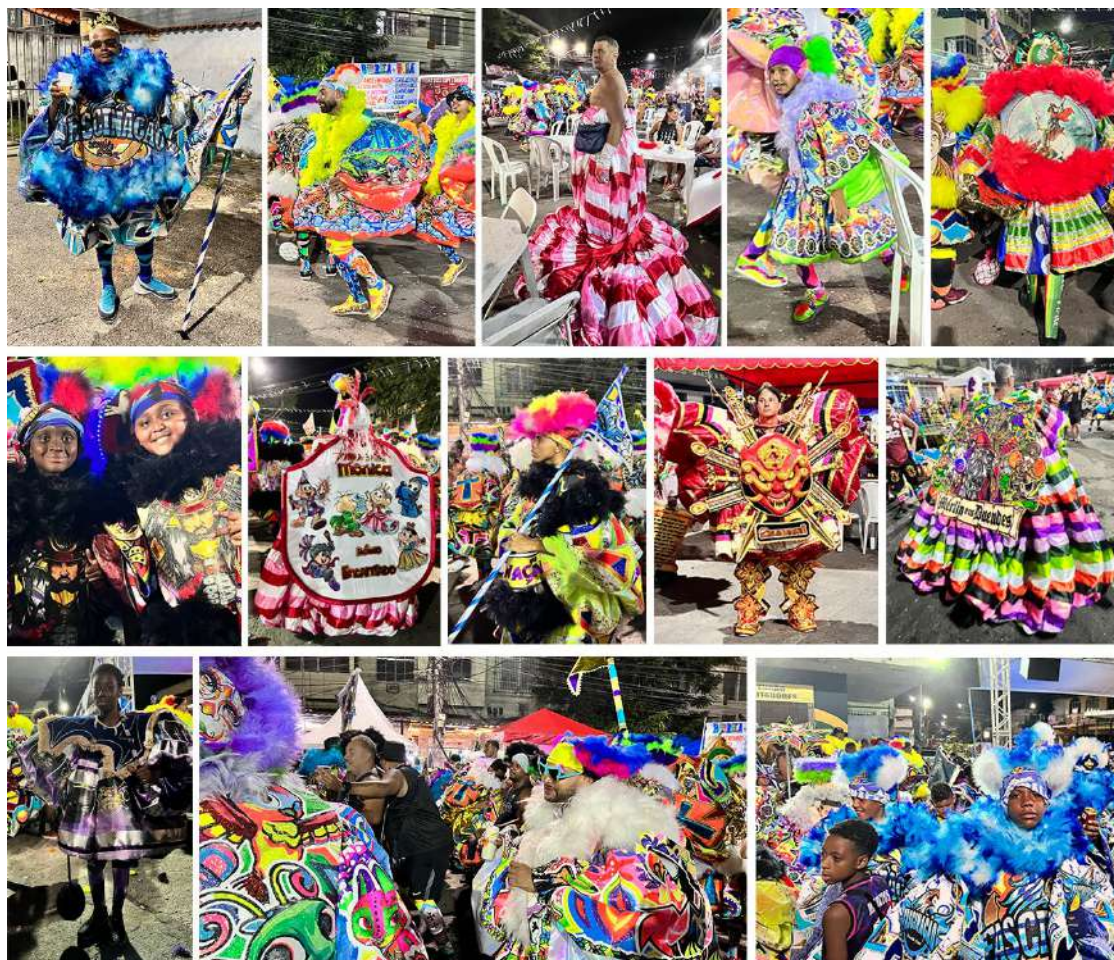


Figura 36: Fantasias do encontro de turmas em Realengo, 2023.

Fonte: Registros da autora.

Depois de aproveitar a festa por um tempo, retornamos ao ônibus e nos dirigimos a um encontro de turmas em Santíssimo. Esse foi o maior evento da noite; era tanta gente, tanta fantasia, que mal se via o chão. Segundo Renato Tona, da Turma do Coqueiro, que faz parte da Liga Independente Carnavalesca de Clóvis (LICEB), foram contabilizadas 97 turmas neste evento.⁴⁰ Consegui subir no palco onde uma banda se apresentava para ter uma visão melhor da multidão e aproveitei para desenhar lá de cima. Por se tratar de uma área de milícia, reparei que foram tomados alguns cuidados, como a identificação das turmas ao chegarem no local e a orientação para que os integrantes mantivessem a máscara erguida acima da cabeça. Ainda assim, mesmo sem o anonimato da máscara testemunhei uma cena lamentável na saída da festa. Uma outra turma intimidava um ônibus público com

⁴⁰ Conforme dito durante o seminário organizado pelo Dhis na PUC Rio em maio de 2023, *Design, Bate-Bola e Bate-boletes: Cultura em movimento*. Disponível em: <https://youtu.be/xcwxEv9nOoQ>. Acesso em: 20 jul. 2023.

passageiros após o motorista não permitir o embarque dos Bate-Bolas por conta das fantasias volumosas. A turma insistiu, impedindo que o ônibus seguisse viagem e forçando as portas para entrar no veículo. Imediatamente, essa situação foi repudiada pelas demais turmas que assistiam a cena com constrangimento. Já de madrugada, seguimos nosso trajeto com a Fascinação para o último destino da noite na Ilha do Governador. Ficamos pouco tempo, pois a festa ali já estava no fim e logo retornamos ao ônibus que nos levou de volta à Oswaldo Cruz.

Foi interessante acompanhar os Bate-Bolas nesse dia, pois diferente dos cortejos que havia acompanhado, nas celebrações dos encontros de turmas não há foco na saída de uma única turma, são eventos enormes e organizados que reúnem componentes de diversos bairros para confraternizar. Além de ser exposta à uma multidão de Bate-Bolas dos mais variados estilos, também tive a chance única de desenhar de dentro do ônibus fretado e acompanhá-los nessa experiência. Para concluir o campo de 2023, na terça-feira de Carnaval estive mais uma vez na Cinelândia para acompanhar o concurso de turmas de Bate-Bolas da Riotur.



Figura 37: Encontro de turmas em Santíssimo, Ilha do Governador e Cinelândia, 2023.

Fonte: Registros da autora.



Figura 38: Montagem com seleção de *scans* dos desenhos feitos pela autora durante o encontro de turmas em Santíssimo, 2023.

Fonte: Elaborado pela autora.

Em todos os encontros e cortejos que acompanhei era recorrente encontrar fotógrafos profissionais e amadores registrando Bate-Bolas que exibiam orgulhosos suas fantasias. De maneira geral, eles estão acostumados a posar para as fotos de quem assiste o cortejo e até costumam pedir para serem fotografados quando veem alguém carregando uma máquina fotográfica profissional. Apesar do costume com sua imagem fotografada, a imagem desenhada ainda parece ser uma novidade para os Bate-Bolas. Ver alguém desenhando em meio ao Carnaval é algo incomum. Minha presença com meu caderno de desenho foi discreta, mas não passou despercebida, pois diversas vezes enquanto estava concentrada tentando acertar as linhas no papel senti olhares curiosos atrás de mim. Alguns me observavam de longe, outros mais desinibidos se aproximavam para ver os desenhos, faziam elogios e puxavam papo. “*Só de ver esse desenho já sei que tu é braba!*” As crianças e jovens eram os mais interessados e os menos acanhados, mas pessoas de diversas faixas etárias demonstraram interesse genuíno pelos desenhos. Esses

pequenos momentos de interação foram muito preciosos e demonstram como o desenho chama atenção, mesmo nos ambientes mais imprevisíveis. De alguma forma, me ver desenhando ao vivo pareceu ser tão encantador para eles como acompanhar o desfile dos Bate-Bolas foi para mim.



Figura 39: Meninos curiosos com o desenho de campo na saída da Turma Animação, em Jacarepaguá, fevereiro de 2022.

Fonte: Registro da autora.



Figura 40: Registros do campo nas saídas e encontros de turmas em 2022 e 2023.

Fonte: Registro da autora.

Além das oportunidades relatadas e desenhadas acima, também tive mais duas experiências em maio de 2023 que contribuíram para o enriquecimento do campo desta pesquisa. Conforme explicado no capítulo 3.2, o bairro Santa Cruz é considerado um local que marca o surgimento das primeiras manifestações da fantasia de Clóvis ou Bate-Bolas. Fui visitar a exposição *Máscaras do antigo Carnaval de Santa Cruz* na inauguração da nova sede do Instituto Matadouro de Santa Cruz (IMASC). Nesse dia conheci o Mestre Elias, um dos artesãos que produzia as máscaras antigas como a de diabo, morceguinho, linguarudo e caveira. Essa visita foi importante para compreender a tridimensionalidade destas máscaras antigas de papel marchê e do molde de cimento no qual esse tipo de máscara é feito.



Figura 41: Máscaras da exposição Máscaras do antigo Carnaval de Santa Cruz 2023.

Fonte: Registro da autora.



Figura 42: Montagem com seleção de *scans* dos desenhos feitos pela autora na exposição Máscaras do antigo Carnaval de Santa Cruz, 2023.

Fonte: Elaborado pela autora.

Alguns dias depois, tive uma última vivência de campo fundamental para entender no corpo o que é ser Bate-Bola durante o evento “Design, Bate-Bola e Bate-boletes: Cultura em movimento” organizado pelo Dhis durante a semana de Design na PUC-Rio. O evento contou com atividades de exposição, seminário e oficina e recebeu integrantes e cabeças de turma. Durante o dia participei da oficina de glitteragem ministrada para os alunos da PUC-Rio pelo artista plástico Glauber Silva, responsável pelos desenhos das casacas da Turma Simpatia de Guapimirim e pude compreender melhor os materiais e processos envolvidos nesse trabalho.

Além disso, tive a chance de vivenciar a cultura Bate-Bola no corpo quando vesti a fantasia Netuno, acervo do Laboratório, e segui juntamente com meus colegas de pesquisa e Bate-Bolas por um cortejo realizado dentro do campus da universidade. Viver a fantasia em primeira pessoa foi fundamental para absorver mais da experiência física de ser Bate-Bola, pois me proporcionou a chance de sentir o suor no material abafado da fantasia, perder a referência de dimensão espacial que o próprio corpo ocupa com tanto volume de tecido e boás, entender como coordenar o golpe da bexiga no chão enquanto corria, enxergar de uma maneira diferente através da máscara de tela, sentir a fantasia se movimentar sozinha em um ritmo espontâneo e viver uma fração da adrenalina que é habitar dentro do anonimato e da subversividade do Bate-Bola. Para conhecer essa cultura foi preciso viver o movimento no corpo não somente através do gesto desenhado na observação, mas também através da minha própria performance fantasiada.



Figura 43: Imersão no evento “Design, Bate-Bola e Bate-boletes: Cultura em movimento”, em 2023.

Fonte: Registros da autora.

Por fim, viver o campo através do desenho me permitiu treinar um olhar mais atento e sensível para a manifestação cultural dos Bate-Bolas. Com as linhas do desenho preenchi lacunas do que não conhecia usando fabulações, misturas e recortes de cada cena que observei e vivenciei. Essa prática foi fundamental para conhecer mais profundamente a dinâmica das turmas de Bate-Bola e ampliar o repertório visual necessário para planejar uma história em quadrinhos sobre esse tema vasto e complexo. Foi dessa maneira que me preparei para desenvolver uma história criada a partir do que vi, ouvi, senti e desenhei.

3.4 Exploração preliminar: quadrinhos mascarados

No início desta pesquisa desenvolvi um primeiro projeto exploratório a partir dos eixos *história em quadrinhos* e *cultura popular* que serviu como exercício inicial para pensar possibilidades de materialização. *Quadrinhos Mascarados* é um experimento narrativo de caráter exploratório, fruto das oportunidades das disciplinas Cultura Popular e Cultura de Massa I e II, oferecidas na Pós-Graduação em Design na PUC-Rio em 2021.1 e 2021.2. As disciplinas aconteceram em razão da primeira edição da DEXPO – design, extensão e política. A DEXPO é descrita como

um conjunto de atividades de extensão com o foco na dimensão política do Design abordando a memória histórica entrecruzada com atualidade de questões como: fascismo, colonialidade, autonomia, equidade, justiça social, cultura material e práticas de poder.⁴¹

⁴¹ Descrição do evento no site. Disponível em: <https://dexpo.dad.puc-rio.br/>. Acesso em: 20 jul. 2023.

Em sua primeira edição em 2021/2022 o evento teve dois temas de trabalho: os 100 anos de nascimento de Zuzu Angel em parceria com o Instituto Zuzu Angel, e; os 100 anos de nascimento de Pier Paolo Pasolini em parceria com o Museu da Pessoa, por conta da importância do autor para pensar a cultura popular no projeto Motirô.

O Museu da Pessoa é “um museu virtual e colaborativo de histórias de vida aberto à participação de toda pessoa”⁴². Foi fundado em São Paulo em 1991, de forma autônoma, com o objetivo de “dar a oportunidade para que toda e qualquer pessoa pudesse registrar e preservar sua história de vida como parte da memória social” (Worcmán, 2007, p. 1) e hoje é uma rede de atuação internacional. Conforme sua fundadora, Karen Worcmán, o Museu enxerga essas histórias de pessoas comuns como fontes de informações valiosas das quais podem surgir intervenções sociais em áreas como a formação de políticas públicas, educação, pesquisa, cultura e produção de conteúdo para outras mídias. O acervo é aberto à participação pública, pois qualquer pessoa pode agendar a gravação de sua entrevista. O Museu tem uma metodologia própria que passa pela captação da história oral, seguida por um processo de sistematização, coleta e processamento de depoimentos e anexo de materiais extras, tais como documentos, fotografias e objetos.

O papel do Museu se dá na captação da história oral através de entrevistas em formato audiovisual, na organização e preservação dos depoimentos e no estímulo para conectar esses conteúdos e devolver essas histórias à sociedade. Por ter como fonte a oralidade, ancorada nas memórias e na percepção de mundo do entrevistado, o interesse do Museu da Pessoa não está na narrativa como verdade histórica, nem como o registro do passado, mas sim como uma face do presente do narrador (Worcmán, 2007, p. 3). Dessa forma, abrir espaços para histórias anônimas é uma forma de ampliar a noção de história sob outras perspectivas. Conforme Worcmán (2007), o desafio na preservação dessas histórias é justamente identificar e incentivar o uso do acervo das histórias de vida para mantê-las vivas e preservadas através da sua circulação na sociedade e do uso de seus conteúdos em projetos das

⁴² Conforme a descrição do site do Museu da Pessoa. Disponível em: <https://museudapessoa.org/sobre/o-que-e/>. Acesso em: 20 jul. 2023.

redes de comunicação e de educação.

Motirô — o festejo como testemunho é um projeto de pesquisa e extensão do Laboratório Dhis realizado em parceria com o Museu da Pessoa através de sua metodologia e plataforma. O projeto produziu uma coleção de entrevistas com indivíduos que produzem, organizam e participam de festejos populares no Brasil e no mundo. Diante dos desafios impostos pela pandemia do COVID-19, o Motirô buscou registrar e difundir depoimentos de pessoas envolvidas com festejos populares e compreender como a impossibilidade de ocupar as ruas afetou a tradição desses festejos.

Quadrinhos Mascarados é um projeto-intervenção criado a partir do acervo Motirô no contexto das disciplinas trabalhadas na DEXPO e está exposto no acervo virtual do evento⁴³. Trata-se de uma história em quadrinhos em formato alternativo de folder/zine que tem como conteúdo trechos das entrevistas dos seguintes artesãos: o cabeça de turma de Bate-Bola Marcelo Rodrigues da Silva, mais conhecido como Marcelo Índio⁴⁴; o artesão de Maragogipe, Bartolomeu Conceição dos Anjos, conhecido em como Mestre Barbudo⁴⁵, e; Mestre Dodô, como é conhecido em Acupe, o artesão Salvador Santos de Jesus⁴⁶. As três entrevistas têm em comum a temática da máscara dentro da manifestação popular que cada um faz parte. Em determinado ponto de seus relatos, os três entrevistados contam pequenos causos relacionados às máscaras de seus festejos, e foi a partir deles que essa exploração se desdobrou. O projeto é uma forma de divulgar as entrevistas do acervo, pois convida o leitor a acessar as entrevistas completas através de *QR code*, mas também tem como objetivo provocar interação do leitor com a história de forma lúdica através do manuseio das dobras, da vestimenta da máscara e do convite à personalização do impresso através do desenho. O impresso instiga o leitor a vestir o objeto como máscara e, assim, sentir-se como o personagem por trás das máscaras de cada um dos relatos.

⁴³ A exposição do projeto está disponível em: <https://dexpo.dad.puc-rio.br/projetos/quadrinhos-mascarados-o-festejo-como-testemunho/>. Acesso em: 20 jul. 2023.

⁴⁴ Link para a entrevista disponível em: <https://youtu.be/wo7P-4FhrLc>. Acesso em: 20 jul. 2023.

⁴⁵ Link para a entrevista disponível em: https://youtu.be/qGzU_O23hz4. Acesso em: 20 jul. 2023.

⁴⁶ Link para a entrevista disponível em: <https://youtu.be/rwLuiZ6Q90M>. Acesso em: 20 jul. 2023.

Conceituação

A primeira etapa da elaboração desse projeto foi assistir às entrevistas da coleção *Motirô – O festejo como testemunho*. Em sua maioria, os entrevistados descrevem em detalhes os ritos e festejos e sua participação neles em uma linguagem coloquial característica da oralidade. O que mais chamou a minha atenção nestas entrevistas foram os pequenos momentos em que os entrevistados contam causos sobre as origens das manifestações e suas memórias pessoais relacionadas ao festejo. O foco desse projeto exploratório se encontra nesse tipo de conteúdo: nos relatos pessoais de manifestações populares coletivas. Outro destaque foi o forte desejo manifestado por alguns entrevistados para que sua história, a existência do seu festejo e o que ele representa fossem mais conhecidas. A frase que encerra a entrevista do Mestre Barbudo é interrompida num corte seco, mas deixa o apelo claro: *“Gostaria de agradecer ao senhor por essa oportunidade de vir a Maragogi e conhecer meus trabalhos e levar meu nome pra longe...”* Assim, a intervenção buscou realizar um experimento artístico sensível que contribuísse para que essas falas chegassem a mais pessoas.

As reflexões para este projeto se iniciaram com a metáfora dos vaga-lumes de Pasolini comentada por Didi-Huberman (2011), na qual o desaparecimento dos vaga-lumes é uma alusão ao desaparecimento do próprio povo e sua cultura diante da ditadura industrial de consumo desenfreado. Os vaga-lumes, assim como a proposta deste projeto são uma forma de resistência para prolongar a vida e alcance da cultura do povo. Esse texto, em conjunto com as ideias de outra história possível de Benjamin (1987), contribuiu para pensar a importância de ecoar as vozes e histórias do povo.

O projeto teve como referência dois documentários que mesclam ficção e realidade: 1) *F for fake* (1973), dirigido por Orson Welles: o filme em formato de documentário trata de assuntos como fraude, falsificação e autoria no campo da arte. Através da mistura de ficção e realidade, e do descompromisso com a verdade, o filme questiona as convenções e valores na arte como uma provocação; 2) *Branco Sai, Preto Fica* (2014), dirigido por Adirley Queirós: partindo de um episódio real de violência policial e racismo, o filme une documentário e ficção para denunciar e criticar a realidade. A partir da reflexão sobre essas referências, escolhi trabalhar com fragmentos das entrevistas do acervo Motirô somados à uma interpretação gráfica do conteúdo visual.

O objetivo era apresentar uma amostra dessas três histórias combinadas em um único fluxo, convergindo as narrativas e trazendo o leitor para dentro das falas. A proposta se deu através de uma intervenção em forma de uma história em quadrinhos que pode ser utilizada como folder para divulgação do acervo Motirô e como fantasia para o leitor. O projeto *Quadrinhos Mascarados* promove a comunicação do conteúdo e interação com a ampliação de suas camadas e significados através de uma interpretação artística sensível.

Processo

Na **etapa 1: escuta e desenho exploratório**, iniciou-se um exercício de escuta das diversas entrevistas do acervo Motirô a fim de perceber um fio temático que pudesse conduzir o projeto. Simultaneamente à escuta, foram feitos desenhos exploratórios de alguns dos entrevistados.



Figura 44: Mosaico de sketches feitos pela autora.

Fonte: Elaborado pela autora.

Na **etapa 2: escolha dos relatos**, buscou-se encontrar uma ligação entre os causos relatados no acervo, além da seleção de três entrevistas que possuem em comum histórias sobre máscaras. São os relatos de Marcelo Índio, Mestre Barbudo e Mestre Dodô de Acupe.



Figura 45: Frames das entrevistas de Marcelo Índio, Mestre Barbudo e Mestre Dodô de Acupe.

Fonte: Acervo Museu da Pessoa.

A seguir, na **etapa 3: transcrição**, foram transcritos os trechos de interesse em cada uma das entrevistas. A ideia era trabalhar a narrativa partindo de um personagem invisível que unisse os três relatos: a história se inicia pelo relato de Marcelo índio sobre a forma de cimento de uma máscara de Bate-Bola encontrada durante uma escavação em Santa Cruz. Em seguida, as imagens conduzem para o relato de Mestre Barbudo, que conta sobre um jornalista que roubou uma das cabeças de papel marchê de seu ateliê. Por fim, o depoimento de Mestre Dodô encerra a narrativa com a história de como uma de suas máscaras ganhou um novo significado ao ser utilizada por um pajé haitiano que a transformou na representação de um Orixá. O personagem invisível que existe por trás das máscaras permeia as três histórias e assume diferentes papéis.

Transcrição

Reforçando Raízes

Marcelo Índio

38:30 - Eu vou te mostrar aqui a máscara do linguarudo...vê se dá pra mim pegar aqui...Ela é pesada, é forma de cimento. Aqui tem a forma. (...) Tá vendo aqui ó?

- Ah entendi, é uma forma para a máscara de papel marchê essa aí.

Isso. Ela é feita de cimento, e essas forma foram encontrada numa escavação lá em Santa Cruz. E tava lá em Realengo e eu conversando com um senhor ele falou "Po, Marcelo, eu vou jogar essas forma fora" porque ele virou evangélico. A esposa dele queria que jogasse fora. E eu rapidamente fui lá, peguei esse acervo aí que serve pra nossa cultura aí. (...) Mas essa aqui é datada de 57, tá escrito aqui na frente, e tem uma de 1940. Então, é uma coisa muito, muito importante pra cultura.

Figura 46: Trecho da transcrição das entrevistas.

Fonte: Elaborado pela autora.

Na **etapa 4: projeto gráfico**, foi escolhido o formato da peça com base em um folder que eu havia projetado anos atrás em um trabalho de graduação. Este formato foi escolhido pois permite diferentes disposições de dobras, e pode ser

exposto sobre uma mesa como uma escultura e gerar diferentes interações com quem o manuseia. Para facilitar o processo de impressão e torná-lo mais acessível, o formato aberto foi adaptado de modo que coubesse em uma folha de papel A3. Na parte interna do impresso foi feita uma quadrinização de trechos das entrevistas e na parte externa foram ilustradas as máscaras referentes a cada relato. Os desenhos convidam o leitor para que ele mesmo vista as histórias como máscara: “o mascarado é você”. Dessa forma, buscou-se explorar uma autoria conjunta com os relatos que embaralham as histórias dos entrevistados e a do leitor. As histórias locais que sobrevivem viram folclore e se tornam parte da cultura popular, que tem por característica essa mutabilidade orgânica e dinâmica descompromissada com a veracidade dos fatos. Para entender melhor como funcionaria este formato foram testados alguns protótipos, como mostrado a seguir.



Figura 47: Protótipos feitos e mockup feitos pela autora.

Fonte: Elaborado pela autora.

A seguir, iniciou-se **a etapa 5: layout**, na qual foram elaborados *layouts* utilizando os rascunhos primários como marcadores para pensar na composição e fluxo de leitura. Foram utilizados os softwares Procreate, Adobe Illustrator e Adobe Photoshop nesta etapa. As preocupações nesse ponto eram entender como se daria o fluxo de leitura e hierarquia, prever onde cada dobra iria se sobrepor com as ilustrações e evitar que a parte textual e áreas importantes das imagens ficassem diagramadas sobre os vincos das dobras.

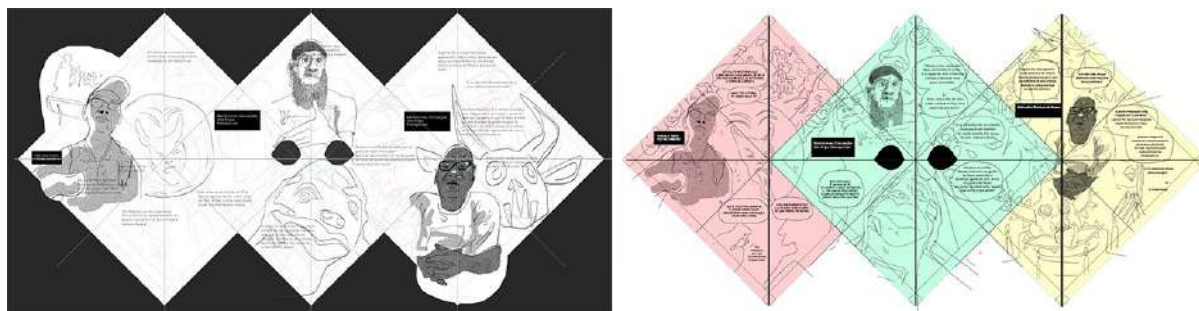


Figura 48: *Layouts* feitos pela autora.

Fonte: Elaborado pela autora.

Na **etapa 6: arte final e diagramação**, foram feitos os desenhos em linha na parte interna da publicação. Posicionei os balões e verifiquei o tamanho das imagens e textos imprimindo protótipos de impressão caseira. Realizei uma leitura teste dos protótipos com meu pai e irmão para entender se o manuseio das dobraduras se comportava conforme o planejado na leitura, se a ordem e locutores dos balões estavam claras e se a máscara cabia em rostos de tamanhos diferentes. A diagramação do texto foi feita no software Adobe InDesign. A paleta de cores foi inspirada nas próprias cores das máscaras de cada artesão que apareciam nos vídeos das entrevistas. Para deixar ainda mais claro quem é o narrador de cada parte da história, foram utilizadas fontes tipográficas diferentes nos balões das falas de cada personagem. Para o verso do impresso foram produzidas três versões, contemplando cada uma das máscaras das histórias. Para a máscara do Linguarudo, do trecho de Marcelo Índio, foi utilizada como referência as fotografias anexadas à Figura 66 da dissertação de mestrado da Camilla Serrão Pinto (2021), uma vez que a entrevista não exibia a imagem de como seria a máscara mencionada.



Figura 50: Arte final da parte externa, feito pela autora.

Fonte: Elaborado pela autora.

Resultado

A seguir apresentamos algumas imagens do trabalho impresso em papel off-set 180 g/m². O papel da dobradura foi contraplacado com uma capa de proteção e no verso foi aplicado um *QR code* que direciona para a página do acervo Motirô no site do Museu da Pessoa. Também foi feita uma variação extra do impresso, com a face externa lisa, que convida o leitor a imaginar e desenhar sua própria máscara.



Figura 51: Imagens do experimento *Quadrinhos Mascarados*.

Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 52: Imagens do experimento *Quadrinhos Mascarados*.

Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 53: Imagens do experimento *Quadrinhos Mascarados*.

Fonte: Elaborado pela autora.

Conclusões e desdobramentos

A conclusão do projeto exploratório *Quadrinhos Mascarados* aponta para a possibilidade de produção desse impresso como um *teaser* para o conteúdo do acervo Motirô, podendo ser distribuído em eventos do Museu da Pessoa, disposto em displays de acesso público, e até mesmo utilizado como fantasia em festejos populares. Além de material de divulgação, o projeto também pode ser usado com intuito educativo em oficinas com crianças e jovens em escolas para estimular a interação com as narrativas do acervo. Se poderia propor uma atividade, por exemplo, na qual a parte externa da publicação estivesse em branco e o aluno seria

incentivado a desenhar nesse espaço a sua própria máscara. Até a conclusão desta dissertação o projeto não foi produzido e distribuído em nenhuma ação concreta, mas o desenvolvimento dele foi uma etapa fundamental para explorar materialidades possíveis a partir desta pesquisa.

Esse projeto foi realizado no início desta pesquisa de mestrado, sob as restrições da pandemia COVID-19, e quando ainda não havíamos optado pelo recorte focado na manifestação dos Bate-Bolas. Porém, pensar os quadrinhos nesse formato expandido e aliado à cultura popular colaborou para indicar processos, sobretudo no aproveitamento das entrevistas, que foram fundamentais para pavimentar os caminhos da pesquisa. Além disso, essa materialização também conquistou reconhecimento importante em uma premiação de design internacional. Em 2022, O projeto *Quadrinhos Mascarados* foi premiado pelo Latin American Design Awards com o troféu de ouro na categoria Editorial/Zine and Photobooks reforçando a potencialidade e qualidade do projeto para contar nossas histórias em novos formatos, unindo desenho, design e história em quadrinhos.

No próximo capítulo iremos tratar da materialização principal desta pesquisa de mestrado: a elaboração da pré-produção de uma história em quadrinhos sobre Bate-Bolas.

4

Quadrinho Bate-Bola

Nos capítulos anteriores apresentamos um panorama das histórias em quadrinhos feitas no Brasil nos últimos dez anos e suas potencialidades aliadas ao pensamento de design. Também comentamos trabalhos que combinaram ficção e realidade para produzir quadrinhos sobre histórias e grupos locais, e refletimos sobre a teoria da grafiação na produção de uma HQ. Em seguida mergulhamos nas histórias vaga-lumes e compreendemos a importância de ampliar e diversificar o alcance dessas histórias. Introduzimos o nosso grupo de trabalho, os Bate-Bolas, como uma manifestação popular de dimensões múltiplas, e apresentamos os dois primeiros desdobramentos exploratórios desta pesquisa com as vivências e desenhos de campo e o projeto *Quadrinhos Mascarados*.

Este capítulo tem como objetivo descrever as etapas de elaboração da materialização final desta pesquisa e apresentar o conteúdo produzido que consiste na pré-produção de uma história em quadrinhos com o tema Bate-Bola, de caráter ficcional e documental desenvolvida com bases nas vivências de campo e nos referenciais teóricos discutidos ao longo deste estudo.

A subseção **4.1 Metodologia**, apresenta o fluxograma de produção adotado na criação da história em quadrinhos. O objetivo é explicar de que forma os métodos apresentados podem ser utilizados como etapas e ferramentas de criação narrativa de uma história em quadrinhos.

A seguir, na subseção **4.2, Cortejo Vaga-lume: pré-produção de uma história em quadrinhos**, detalharemos as etapas realizadas para atender a pré-produção da HQ, definiremos público, gênero, palavras-chave, delimitações projetuais e apresentaremos como o planejamento foi elaborado a partir da combinação das frentes de Texto, Arte e Design Gráfico.

A subseção **4.3, Devolutiva com Bate-Bolas**, tem como objetivo expor a recepção de Bate-Bolas diante do material apresentado, suas reações, comentários e sugestões para os próximos passos do desenvolvimento da HQ.

4.1 Metodologia

No geral, as pesquisas realizadas pelo Laboratório Design de Histórias (Dhis) seguem um método que consiste em combinar ações complexas produzidas pelo design diante da cultura material. O conceito de *design de histórias* se refere a utilização de diferentes etapas projetuais e ferramentas multidisciplinares para produzir histórias (Gamba Jr., 2013), e está presente em outros projetos elaborados em dissertações e teses de integrantes do laboratório que resultaram em materializações como *toy art*, almanaque, *souvenirs* e livros ilustrados. Seguindo este mesmo princípio e a partir dos caminhos percorridos ao longo da pesquisa, combinamos os conhecimentos técnicos e projetivos do design com os conteúdos absorvidos no campo para planejar as etapas de criação da história em quadrinhos, formato que ainda não havia sido explorado com o método Dhis.

O projeto se deu com o foco nas etapas de pré-produção da HQ, de modo a estabelecer suas principais características e ambições. O conteúdo produzido tem função de apresentar o projeto e atuar na captação de recursos em editais públicos e de parcerias com editoras para viabilizar a produção e distribuição da HQ futuramente. Conforme descrito nos capítulos anteriores, as etapas preliminares para foram:

- 1) Levantamento sobre o estado da arte dos quadrinhos brasileiros e da pesquisa em quadrinhos no Brasil;
- 2) Consulta bibliográfica ao acervo de teses, dissertações e artigos bem como aos arquivos fotográficos e vídeos captados pelo laboratório Dhis sobre a manifestação popular dos Bate-Bolas. Essa etapa teve como objetivo conhecer as origens e principais características contemporâneas do festejo dos Bate-Bolas;
- 3) Participação na captação de entrevistas para o projeto *Motirô* e desenvolvimento do projeto exploratório *Quadrinhos Mascarados* para a Dexpo;
- 4) Idas a campo nos Carnavais de 2019, 2020, 2022 e 2023, com objetivo conhecer mais a fundo o Carnaval dos Bate-Bolas, observando comportamentos, práticas e ambientações, e tomando nota das experiências

- vividas e testemunhadas através do desenho de observação feito em campo;
- 5) Organização do material coletado até então;
 - 6) Reflexão sobre as etapas anteriores, a partir da qual foi possível lançar um olhar poético para as experiências de campo e utilizá-las como fonte de inspiração.

Após as etapas preliminares, foi iniciada a parte de elaboração da narrativa a ser trabalhada. A partir da combinação entre o fluxograma de produção que costumo adotar na criação de histórias em quadrinhos e as ferramentas de criação narrativa, comentadas por Gamba Jr. (2013) foram estruturadas etapas divididas em três frentes de atuação, organizadas de acordo com as principais funções que o quadrinista pode exercer no contexto de um projeto auto iniciado e pensado para veiculação impressa. Estas frentes são *Texto*, *Arte* e *Design Gráfico*. Cada frente atua em conjunto para preencher as lacunas das demais e assim compor a HQ. Esta proposta de divisão foi feita pensando na produção de uma HQ de autoria única, como é o caso de muitos quadrinistas brasileiros contemporâneos na esfera da autopublicação. Apesar das etapas distintas, as três frentes podem ocorrer de forma simultânea e colaborativa, por exemplo: conforme o argumento é escrito na linha do Texto, na linha da Arte pode-se também começar os primeiros desenhos exploratórios que vão nortear a direção de arte do projeto e auxiliar na visualização e desenvolvimento das cenas. O objetivo do processo proposto é ilustrar mais claramente as diferentes funções e demandas que uma HQ desse tipo requer e facilitar o entendimento de cada etapa de produção.

Conforme o fluxograma a seguir, além das linhas de criação de Texto, Arte e Design Gráfico, também distinguimos as etapas referentes ao *Briefing*, *Terceirização* e *Publicação*. É importante destacar que esta proposta foi elaborada com base nas necessidades e objetivos da HQ pensada para esta pesquisa, bem como de acordo com as preferências e habilidades da pesquisadora. Entretanto, as fronteiras de cada etapa podem se mesclar e os métodos apresentados podem se valer de adequações como adições, subtrações ou combinações de etapas e profissionais envolvidos de acordo com as demandas do projeto e perfil do quadrinista.

fluxograma de criação de história em quadrinhos

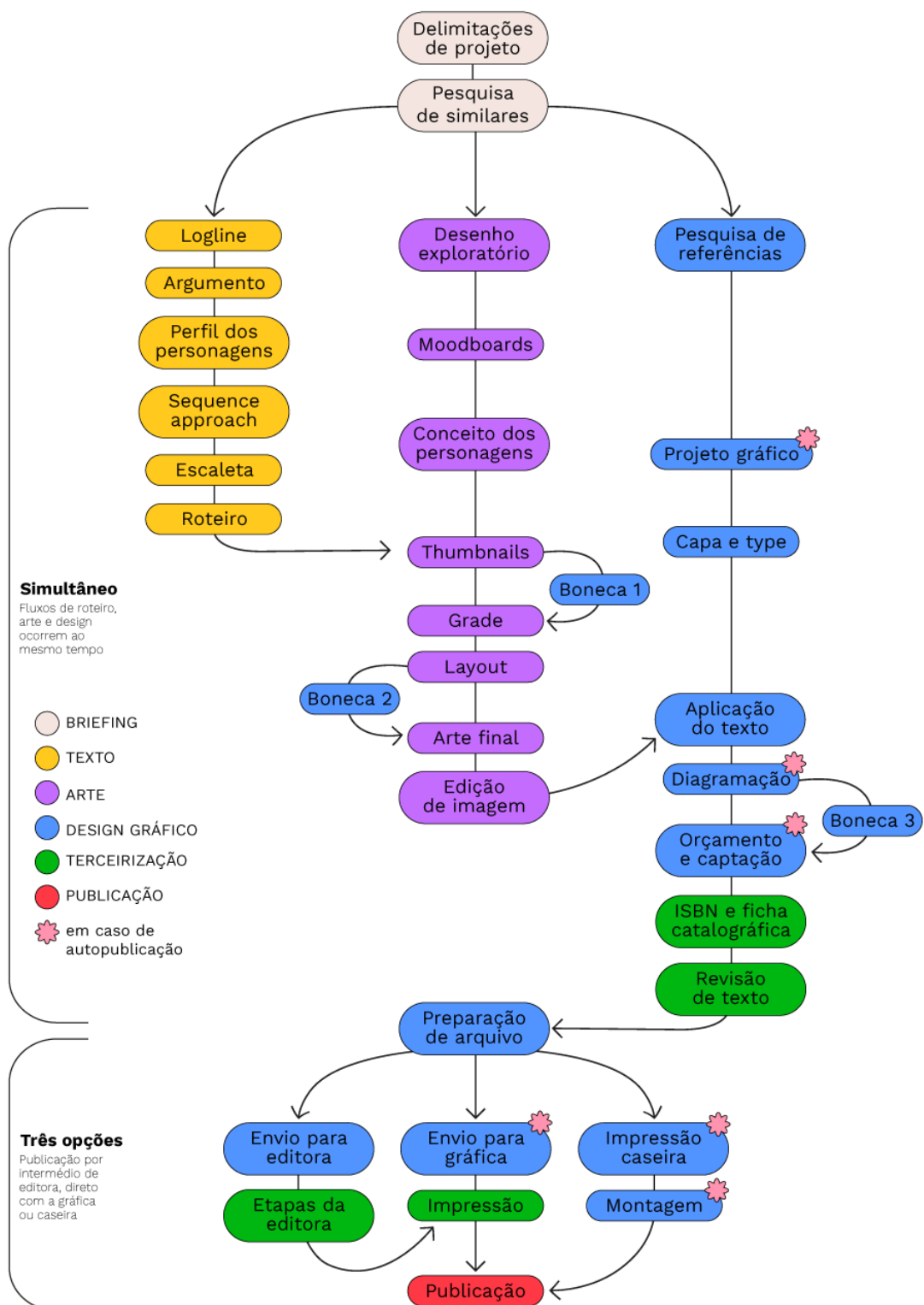


Figura 54: Fluxograma de criação de história em quadrinhos.

Fonte: Elaborado pela autora.

A distinção entre as etapas de criação referentes ao *Briefing*, Texto, Arte, Design Gráfico, Terceirização e Publicação foram organizadas conforme os pensamentos projetivos, ferramentas e conhecimentos técnicos que cada etapa demanda. No entanto, as etapas e ferramentas comentadas aqui podem sofrer variações em suas nomenclaturas e definições de acordo com os referenciais técnicos de cada profissional. Assim, utilizamos e adaptamos essas ferramentas conforme as necessidades do projeto da seguinte forma:

BRIEFING

No âmbito do design, o *briefing* atua na organização das primeiras informações sobre o projeto a ser desenvolvido (Gamba Jr., 2013). Contém as restrições, necessidades, oportunidades e objetivos que nortearão o projeto.

1) Delimitações de projeto

Se refere a delimitações que direcionam decisões do projeto desde sua concepção. Podem ser materiais como: tipo de publicação, número de páginas, tipo de impressão disponível, verba para a produção, prazos, etc. Ou imateriais, tais como: público alvo, gênero, palavras-chave, tema, listagem de ideias, etc.

2) Pesquisa de similares

É o levantamento de outras produções no campo do entretenimento que possuam temática similar ao projeto. Pode ser interessante observar similares que já foram produzidos no formato de história em quadrinhos, no audiovisual e na literatura.

TEXTO

A frente de produção do texto busca focar na preparação da produção textual da história, isto é, nos processos de criação da narrativa, organização dos atos e na escrita dos diálogos e cenas. Mesmo uma HQ sem texto pode se beneficiar dessa etapa no planejamento da história.

1) Logline

De forma similar ao *storyline* e ao *leading*, a *logline* é uma fórmula para escrever uma síntese de poucas linhas que apresente os principais pontos da história, como: Em (LOCAL) a (PROTAGONISTA) tem um (PROBLEMA) (causado por um ANTAGONISTA) e (enfrenta CONFLITO) quando tentam (atingir um OBJETIVO). No processo de criação narrativa também pode-se utilizar outras

fórmulas de síntese como a fórmula X/Y, fórmula Soren e frase de foco.

2) Argumento

Conforme Gamba Jr. (2013) o argumento é um tipo de síntese da história que descreve a superestrutura da narrativa. É um resumo da história que apresenta o tema, desdobramentos, questões e elementos importantes para narrativa.

3) Perfil dos personagens

Consiste em uma descrição breve dos personagens principais da história que norteará seus comportamentos ao longo da narrativa.

4) *Sequence Approach*

Para estruturar os roteiros de seus filmes, Anna Muylaert utiliza um instrumento chamado *Sequence Approach*⁴⁷. Um diagrama que divide o filme em sequências que auxiliam na construção da métrica e ritmo do filme. Utilizado por cineastas como Federico Fellini e Stanley Kubrick, o *Sequence Approach* estabelece que cada cena possui cerca de 2 minutos. O Ato I é composto por 2 sequências de 7 cenas, o Ato II por 5 sequências de 5 cenas, e o Ato III por 2 sequências de 5 cenas. Sendo a última cena de cada sequência uma cena tônica, isto é, uma espécie de ponto de virada na história, no qual ocorrem os fatos mais importantes que movem o filme.

Esse instrumento se mostrou interessante, pois permite uma melhor compreensão da função e do local de cada cena dentro da estrutura narrativa e, dessa forma, cria espaço para imaginar situações que ajudam a construir a história sem perder de vista a espinha da narrativa. Por conta da complexidade da história, quantidade de personagens e diálogos, o contato com o instrumento *Sequence Approach* foi essencial para organizar a criação do roteiro da HQ. Assim, adaptamos essa ferramenta cinematográfica às necessidades de uma história em quadrinhos, substituindo sequências por capítulos como mostra o diagrama abaixo.

⁴⁷ Conforme conteúdo da aula 10 do módulo II do curso “Roteiro cinematográfico” com Anna Muylaert, disponível em <https://www.navega.art.br/products/curso-roteiro-cinematografico-anna-muylaert>. Acesso em: 20 jul. 2023. Mais informações sobre *Sequence Approach* em GULINO, Paul Joseph. *Screenwriting: The Sequence Approach*. Bloomsbury Academic, 2013.

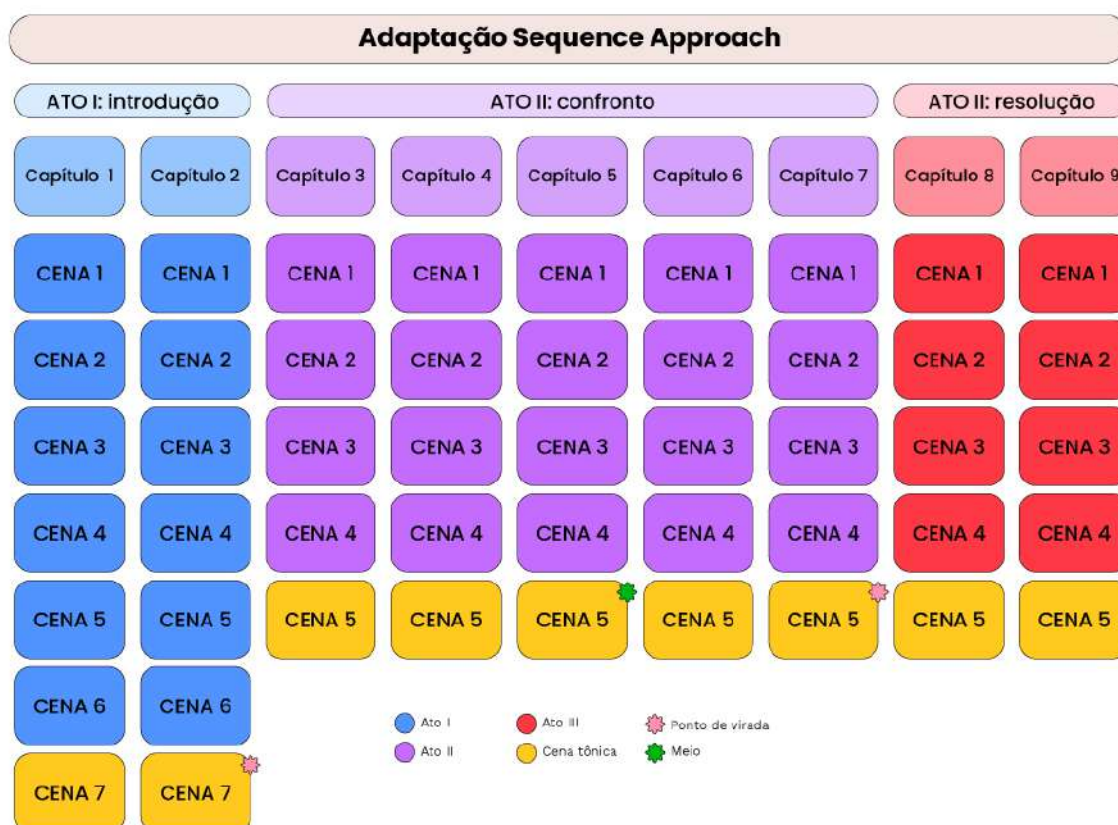


Figura 55: Diagrama adaptado a partir do método *Sequence Approach*.

Fonte: Elaborado pela autora.

5) Escaleta

É a etapa que antecede e prepara o texto para o roteiro, porém, sem diálogos. O foco da escaleta é descrever, ampliar, ordenar e dar ritmo aos fatos da narrativa (Gamba Jr., 2013). Nesta etapa, indicamos a divisão narrativa em três atos, com introdução, desenvolvimento, conflito, clímax e resolução.

6) Roteiro

A elaboração de roteiro como nos moldes do cinema nem sempre é necessária na criação de uma HQ. Entretanto, para dar conta da complexidade da história, quantidade de diálogos e personagens, foi necessário elaborar um roteiro de maneira similar aos cinematográficos, com diálogos e descrição de cenários. Foram adicionadas também indicações dos capítulos e a referência do número das páginas da HQ.

ARTE

Essa frente tem como objetivo trabalhar a parte visual da história em paralelo ao desenvolvimento da narrativa escrita. Nessa fase, o papel do desenho é

a principal ferramenta de criação.

1) Desenho exploratório

É a etapa de desenvolvimento visual inicial feita quando ainda não há muitas definições sobre a narrativa. Esses primeiros desenhos ajudam a imaginar personagens e cenas mais livremente, e colaboram para encontrar os caminhos da narrativa. O desenho exploratório também é aliado no processo de escrita do roteiro, pois ajuda a materializar ideias e cenas de verbalização mais complexa.

2) Moodboards

É o agrupamento de referências visuais que ajudam a pensar a história de várias formas. Podemos trabalhar com *moodboards* para vários objetivos, como para direcionar o tipo de desenho e finalização que se deseja utilizar, ou para reunir referências para o design de personagens e ambientes.

3) Conceito dos personagens

São desenhos de design de personagem. Não precisam ser desenhos técnicos, com várias poses e expressões como os utilizados na pré-produção de filmes de animação. Mas planejar minimamente o design dos personagens pode ajudar na construção das personalidades e servir como guia para que os desenhos dos personagens nas páginas se mantenham coerentes do início ao fim.

4) Thumbnails

É o momento em que começa a quadrinização da HQ. Essa etapa é similar ao *storyboard* utilizado no cinema e ao espelho de páginas usado no projeto gráfico editorial. Consiste em esboçar, a partir da escaleta ou roteiro, as páginas do quadrinho em miniatura de forma simplificada. O desenho em miniatura permite suprimir detalhes e planejar o design dos painéis, páginas e ritmo da história como um todo. Por ser um esboço simples, o *thumbnail* também é uma ferramenta que permite ao quadrinista desenhar com certa velocidade, adaptando o roteiro escrito em página de quadrinhos. Assim, é possível testar quais ângulos, composições de páginas e posicionamentos de balões funcionam melhor, e escolher a melhor forma de mostrar o andamento da narrativa.

5) Grade

Consiste na elaboração de um registro da página guia da HQ, isto é, a disposição de linhas que estabelecem as medidas padrões das margens e sarjetas das páginas. A grade serve como base para a disposição dos painéis e facilita o processo de *layout* e arte final.

6) *Layout*

Nesta etapa as páginas são desenhadas de maneira mais próxima à sua forma final. O *layout* é feito com base no *thumbnail*, porém, já nas dimensões reais da página.

7) Arte final

Com o *layout* definido inicia-se o processo de arte final das páginas segundo as técnicas e materiais escolhidos pelo quadrinista.

8) Edição de imagens

Após a finalização das páginas, pode haver uma etapa para o tratamento de imagem. Páginas desenhadas de forma analógica sobre papel são digitalizadas e passam por um processo de edição para ficarem o mais próximo possível do original. No caso de páginas desenhadas digitalmente alguma adequação no arquivo digital também pode ser realizada nesta etapa.

DESIGN GRÁFICO

O pensamento projetivo e sistemático de design, de forma geral, está presente em todas as etapas do fluxograma, mas nesta frente nos referimos especificamente à aplicação dos conhecimentos técnicos de design, em especial do design gráfico editorial, para dar corpo à publicação.

1) Pesquisa de referências

No caso de um projeto de quadrinhos destinado ao meio impresso, esta etapa se refere à observação de outras HQs e impressos cujos projetos gráficos e materiais possam servir como referência. No caso de publicação digital, essa pesquisa também pode acontecer a partir da análise de outros quadrinhos veiculados digitalmente.

2) Projeto gráfico

Na autopublicação, em que o quadrinista também pode ser o responsável por elaborar o projeto gráfico, esta etapa se refere às escolhas, tais como tipo de encadernação, fonte tipográfica, papel de miolo, acabamentos e a disposição do espelho da edição.

3) Capa e *type*

Nesta etapa é feito o design da capa da HQ, que pode incluir um desenho de título (*type*) personalizado.

4) Aplicação do texto

Se refere ao processo de aplicação do texto nas páginas da HQ, seja com o uso de tipografia ou com letreiramento manual.

5) Diagramação

É o momento de unir as páginas da HQ com as demais páginas, elementos e textos do projeto gráfico. Normalmente esta etapa é realizada com o software Adobe InDesign.

6) Bonecas

Boneca é o nome dado no meio editorial à simulação da publicação pronta. O protótipo é impresso e montado para visualizar o resultado final aproximado e prevenir erros. Em determinados pontos da criação de uma HQ destinada à veiculação impressa as bonecas também servem para avaliar o ritmo de leitura e a dinâmica da virada de páginas. Para isso podem ser montadas bonecas em vários momentos da produção, como após os *thumbnails*, após o *layout* e após a diagramação. Elas podem ser impressas no tamanho final da publicação ou em um formato proporcional reduzido.

7) Orçamento e captação

No caso de autopublicação, o quadrinista também pode ficar responsável pelo orçamento de impressão diretamente com as gráficas e pela captação de recursos para impressão através de uma parceria com uma editora, de financiamento por edital público ou de criação de um projeto de financiamento coletivo.

8) Preparação de arquivos

Consiste na organização e fechamento dos arquivos digitais da HQ a serem enviados para editora, gráfica ou destinados à impressão caseira.

9) Envio para editora ou gráfica

Os arquivos são enviados aos cuidados da editora ou da gráfica.

10) Impressão caseira

No caso de autopublicação, nesta etapa pode-se imprimir a HQ em uma impressora caseira.

11) Montagem

No caso de autopublicação, o quadrinista pode ficar responsável pela encadernação e acabamentos da HQ impressa e casa.

TERCEIRIZAÇÃO

No fluxo de produção da HQ também é necessário contar com o trabalho de

outros profissionais que possuem conhecimentos e funções específicas como bibliotecário, revisor de texto, produtor gráfico e editor, que atuam na frente de terceirização.

1) ISBN e ficha catalográfica

O registro do ISBN e ficha catalográfica podem ser solicitados a um profissional bibliotecário.

2) Revisão do texto

Pode ser feita por um revisor de texto contratado.

3) Impressão

Realizada por uma gráfica.

4) Etapas da editora

É um conjunto de processos de revisão e preparação de arquivos realizados pela editora.

PUBLICAÇÃO

Por fim, a HQ é publicada e iniciam-se outros procedimentos logísticos de marketing, venda e distribuição.

Assim, os métodos multidisciplinares comentados neste subcapítulo nortearam o planejamento da criação da história em quadrinhos fruto desta pesquisa, e acreditamos que possam servir como um modelo base para outros projetos de quadrinhos.

4.2 Cortejo Vaga-lume: pré-produção de uma história em quadrinhos

O processo de criação da HQ *Cortejo Vaga-Lume* se deu através da adaptação das ferramentas multidisciplinares apresentadas no fluxograma do subcapítulo 4.1. Esse processo em muitos momentos percorreu um caminho não linear, transitando pelas frentes Texto, Arte e Design Gráfico simultaneamente, mas também de forma complementar, de modo que a resposta para um bloqueio da escrita surgia através dos desenhos e vice-versa.

Devido ao tempo disponível para desenvolvimento deste trabalho, delimitamos que o material elaborado para esta dissertação dará conta apenas de

parte do fluxograma apresentado, a fim de produzir material referente à pré-produção que possa ser utilizado para promover a publicação desta história em quadrinhos em um futuro breve. Assim, neste subcapítulo apresentaremos o material produzido até então, que dá conta de forma total ou parcial dos itens conforme o quadro a seguir:

ETAPAS DO FLUXOGRAMA		ETAPAS DE PRÉ-PRODUÇÃO REALIZADAS
BRIEFING	Delimitações de projeto	
	Pesquisa de similares	
ROTEIRO	Logline	
	Argumento	
	Perfil dos personagens	
	Sequence Approach	
	Escaleta	
	Roteiro	
ARTE	Desenho exploratório	
	Moodboard	
	Conceito de personagens	
	Thumbnails	
	Grade	
	<i>Layout</i>	
	Arte Final	
	Edição de imagem	

Quadro 1: Etapas realizadas para a dissertação.

Fonte: Elaborado pela autora.

ETAPAS DO FLUXOGRAMA		ETAPAS DE PRÉ-PRODUÇÃO REALIZADAS
DESIGN GRÁFICO	Pesquisa de referências	
	Projeto gráfico	
	Capa e <i>type</i>	
	Aplicação do texto	
	Diagramação	
	Bonecas	
	Orçamento e captação	
	Preparação de arquivos	
	Envio para editora ou gráfica	
	Impressão caseira	
	Montagem	

Quadro 2: Etapas realizadas para a dissertação.

Fonte: Elaborado pela autora.

Na fase de **Briefing** foi estabelecido como o objetivo que a história em quadrinhos mostrasse a manifestação carnavalesca dos Bate-Bolas com foco no trabalho artístico coletivo familiar e comunitário. Buscou-se representar as relações afetivas que os personagens têm com a manifestação cultural como forma de desassociar o estigma da criminalidade relacionada às turmas de Bate-Bolas, porém sem apagar o contexto de violência urbana em que se inserem como cultura do subúrbio carioca. Para tanto, a preparação com revisão bibliográfica e idas a campo feitas ao longo desta pesquisa de mestrado forneceram ótimas oportunidades de imersão temática fundamentais para a criação desse tipo de HQ.

A princípio, as **delimitações materiais** de projeto se deram na escolha da veiculação da publicação em formato impresso. Acreditamos que a publicação física deste quadrinho é importante para legitimar seu conteúdo, permitir sua

circulação sem dependência de dispositivos e plataformas eletrônicas e incentivar o interesse pela leitura de quadrinhos. Segundo o cronograma de produção da HQ seu lançamento está previsto para 2024. As **delimitações imateriais** se deram na escolha do público alvo, como crianças e jovens a partir dos 10 anos de idade, homens e mulheres moradores do subúrbio carioca, membros de turmas de Bate-Bolas ou pessoas interessadas em conhecer mais sobre essa cultura. A história foi desenvolvida dentro do gênero *fantasia*, mas também possui aspectos documentais. Os temas abordados são pertinentes ao Carnaval, Bate-Bola e família. As palavras-chave *medo, brincadeira, subúrbio, fantasia, família, vaga-lume, cultura popular, máscara e fogos de artifício* nortearam a construção narrativa e a listagem de ideias primárias.

Em seguida, foi feito um **levantamento de similares**, no qual encontramos outras histórias em quadrinhos que também trabalham com a figura do Bate-Bola, como em *Claun: a Saga dos Bate-bolas* de Felipe Bragança com artes de Daniel Sake e Diego Sanchez e Gustavo M. Bragança, publicado pela editora Boitempo em 2014; a história *Batalha de Flores* da antologia *Hinário Nacional* de Marcello Quintanilha, publicado pela Veneta em 2016, e; *A Maldição do Samba – O Clóvis e a Santa* de Francisco Paschoal e Azrael Aguiar, publicado pela editora Mamakoosa em 2022. No entanto, essas HQs possuem em comum um tom narrativo mais próximo do terror e se utilizam de representações pessimistas que reforçam o estigma de violência e criminalidade atrelado ao personagem Bate-Bola. Nesse sentido, com a HQ *Cortejo Vaga-lume* se buscou ir em direção oposta, ao escolhermos retratar as qualidades dessa manifestação cultural, o contexto da vida e os afetos das pessoas ligadas a ela.



Figura 56: Capas das HQs *Claun: a Saga dos Bate-bolas*, *Hinário Nacional* e *A Maldição do Samba - O Clóvis e a Santa*.

Fonte: Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Claun-Saga-Bate-Bolas-Felipe-Bragan%C3%A7a/dp/8575593935>; <https://www.amazon.com.br/Hin%C3%A1rio-Nacional-Marcello-Quintanilha/dp/8563137573> e <https://www.artstation.com/artwork/YKz38Y>

Uma referência importante para o *Cortejo Vaga-lume* foi o filme brasileiro de 2022 *Marte um*, com direção e roteiro de Gabriel Martins. Embora não tenha o Bate-Bola como parte de sua temática, a maneira como o filme desenvolve as relações familiares dos personagens em paralelo aos conflitos pessoais de cada um foi referência para percebermos os afetos familiares como núcleo essencial e dedicarmos maior atenção a ele. O título escolhido, *Cortejo Vaga-Lume*, faz referência ao cortejo, uma das formas de chamar a saída das turmas de Bate-Bola no Carnaval. Vaga-lume refere-se à metáfora dos vaga-lumes de Pasolini (2020) que utiliza o inseto luminoso como representação da cultura popular ameaçada, reflexão que orbitou esta pesquisa do início ao fim. A animação japonesa, *Túmulo dos Vagalumes* (1988), dirigida por Isao Takahata, conta a história de dois irmãos que lutam para sobreviver em meio aos últimos meses da Segunda Guerra Mundial no Japão. Na animação, os vaga-lumes também surgem como metáfora para o desaparecimento de uma forma de vida diante das tragédias da guerra.



Figura 57: Cartaz do filme *Marte Um* e da animação *Túmulo dos Vagalumes*.

Fonte: Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt16377816/> e <https://www.imdb.com/title/tt0095327/>

Na fase de elaboração do **Texto** iniciou-se a construção da narrativa. Conforme relatado no subcapítulo 3.3 decidimos tomar o encontro com a menina Yasmin e o acidente sofrido em campo como pontos de partida para a criação da história. Após elaborar algumas sínteses chegamos à seguinte **logline**: *Menina retorna ao bairro do subúrbio do Rio em que passou os Carnavais da infância e se vê obrigada a enfrentar seus medos para manter viva a tradição Bate-Bola de sua*

família e ressignificar sua relação com ela.

Enquanto pensava no tom da história, iniciei a primeira etapa da **Arte** com **desenhos exploratórios** feitos em cadernos, que trouxeram para a narrativa alguns elementos de fantasia. Utilizei o acervo fotográfico produzido em estúdio pelo laboratório Dhis para estudar a variedade de fantasias dos Bate-Bolas atualmente. Retomando a metáfora dos vaga-lumes de Pasolini (2020) decidi inserir os pirilampos na história como elementos fantasiosos que remetem às gerações passadas de Clóvis, suas memórias e desejo de perpetuar um legado dessa cultura.



Figura 58: Scan de desenhos exploratórios baseados no acervo fotográfico produzido em estúdio pelo laboratório Dhis.

Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 59: Scan de desenho exploratório baseado em fotografia.

Fonte: Elaborado pela autora.

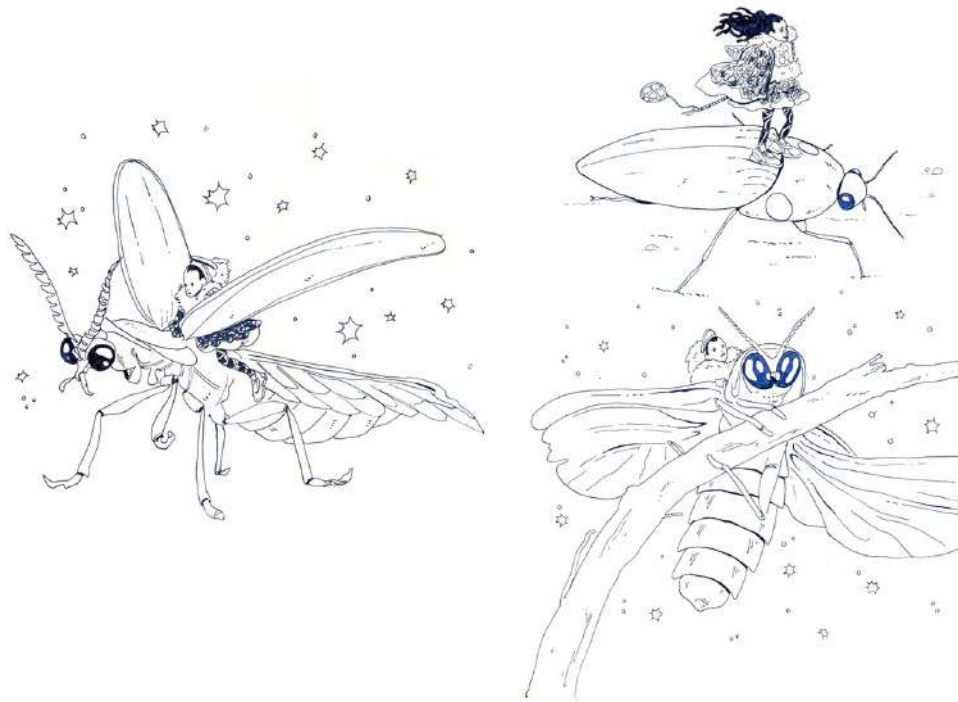


Figura 60: Scan de desenhos exploratórios.
Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 61: Scan de desenhos exploratórios.
Fonte: Elaborado pela autora.

O **Argumento**, isto é, a síntese da história foi escrita da seguinte forma:

Capítulo 1: A MENINA E OS MEDOS
<p>Yasmin é uma menina de 14 anos, moradora da Zona Norte do Rio de Janeiro que faz parte de uma família que tem o Bate-Bola como tradição há décadas. Apesar disso, Yasmin se recusa a participar do festejo. Após sua irmã mais velha, Vanessa, engravidar, Yasmin, a irmã e sua mãe, Suzanna, se mudam para a casa do avô, Jorge, o cabeça da Turma Arrasante, em um bairro do subúrbio. Yasmin não se sente à vontade, pois o novo lar trás más lembranças à ela. Quando era menor, Yasmin costumava passar os Carnavais nesse bairro, até que sofreu um acidente com fogos de artifício em um cortejo da turma e passou a evitar ao máximo frequentar o lugar durante o Carnaval.</p> <p>Apesar de infeliz com o novo lar que a relembra constantemente de seu acidente, Yasmin se vê obrigada a ajudar seu avô com os preparativos das fantasias no barracão nos fundos do quintal. Ainda assim, Yasmin se esquia dos convites do avô para que ela também se fantasie de Bate-bola com a turma naquele ano. Yasmin sente-se deslocada dentro da família que está ocupada com a preparação para o Carnaval e com a gravidez de Vanessa.</p> <p>Uma noite, um vaga-lume entra pela janela do quarto e Yasmin surpreende-se pois achava que eles haviam desaparecido. Yasmin captura-o com um copo e adormece observando seu brilho. No dia seguinte o vaga-lume não está mais ali.</p>

Quadro 3: Descrição do Capítulo 1.

Fonte: Elaborado pela autora.

Capítulo 2: AMEAÇA
<p>Durante uma resenha da turma Arrasante, na casa nova que Vanessa e o noivo, Juliano, estão construindo, o vereador Ricardo Jr. surge inesperadamente e tenta fazer acordos de patrocínio e exposição midiática com a Turma Arrasante em troca de votos. Diante do enfrentamento e recusa de Jorge, Ricardo Jr. vai embora deixando para trás um clima de ameaça.</p> <p>Ponto de virada: Ao retornarem para casa a família se depara com o barracão pegando fogo.</p>

Quadro 4: Descrição do capítulo 2.

Fonte: Elaborado pela autora.

Capítulo 3: ATRAVÉS DA MÁSCARA

Após conter o incêndio, a turma fica desolada ao constatar que não restou nada das fantasias de Bate-Bolas e que por isso não irão conseguir realizar o cortejo naquele Carnaval. A única coisa que se salvou das chamas foi uma máscara velha que Jorge encontrou em Santa Cruz anos atrás e que guardava desde sua infância.

À noite, Yasmin está na varanda de casa, quando sua cachorra, Paloma, começa a latir para o fundo do quintal. A cachorra corre em direção ao que restou do barracão e Yasmin vai atrás. Ela observa que pequenos feixes de luz atravessam a porta do barracão e ao abri-la uma nuvem de vaga-lumes luminosos voam a sua volta. Os vaga-lumes voam para dentro da casa e pairam em volta da máscara que sobreviveu ao incêndio, deixada sobre a mesa da sala. Yasmin fica curiosa com a máscara misteriosa e, num impulso, a veste sobre o rosto.

Quadro 5: Descrição do capítulo 3.

Fonte: Elaborado pela autora.

Capítulo 4: COMO UM VAGA-LUME

Quando olha através da máscara, Yasmin passa a ver um outro mundo antes invisível aos seus olhos. Nessa visão, ela veste uma fantasia de Bate-bola e à sua volta os vagalumes se tornam gigantes e transformam-se em Bate-Bolas de todos os tipos. Eles começam a dançar e a bater bola à sua volta. Yasmin fica apavorada. Os Bate-Bolas começam a falar com ela e a levam nas costas de um vaga-lume num voo pelas memórias dos Bate-Bolas. Nesse espaço fantástico, os mascarados contam sobre suas origens, e que sobrevivem do encanto de cada pessoa que encontra um Bate-Bola. Contam da passagem da fantasia individual para fantasia coletiva, de grupos, e que apesar de todas as dificuldades ainda existem muitas turmas nos subúrbios do Rio. Reforçam que o Bate-Bola é arte de família. Por fim, apelam para que ela não deixe o Carnaval morrer. Yasmin acorda de madrugada com a máscara em suas mãos, passa a noite toda desenhando e elaborando um plano para salvar o Carnaval.

Quadro 6: Descrição do capítulo 4.

Fonte: Elaborado pela autora.

Capítulo 5: UNIDOS POR FANTASIAS

Na manhã seguinte, Yasmin apresenta seu plano à família, que fica desconfiada. Yasmin acredita que pedindo ajuda nas redes sociais, outras turmas podem doar peças e descartes de suas fantasias e criar um mutirão solidário para fazer um novo Bate-Bola para sua turma. Apesar da resistência inicial, a família inicia o plano de Yasmin e, aos poucos, começam a chegar as doações e surgem voluntários de diversas turmas da cidade que se unem para ajudar a preparar as fantasias com a Turma Arrasante.

Com muito esforço e com a ajuda de todos, a família consegue, em poucos dias, concluir a confecção das novas fantasias. No entanto, Yasmin segue tendo pesadelos com seu acidente, ainda não se sente confiante para vestir o Bate-Bola e não planeja uma fantasia para si.

Quadro 7: Descrição do capítulo 5.

Fonte: Elaborado pela autora.

Capítulo 6: MEDO DE SER BATE-BOLA

No dia da saída da turma, a rua está toda em clima de festa. No quintal da família, todos começam a se arrumar e a se preparar para a saída. Yasmin é surpreendida pela sua família que a entrega a fantasia que prepararam para ela. Yasmin emociona-se. Fantasias prontas, Yasmin veste seu Bate-Bola.

Enquanto isso, o vereador Ricardo Jr. observa de longe a movimentação da Turma Arrasante que teimou em realizar seu cortejo.

Quadro 8: Descrição do capítulo 6.

Fonte: Elaborado pela autora.

Capítulo 7: VAGALUMES NO CARNAVAL

Na concentração, os integrantes da Turma Arrasante vestem as fantasias, fazem as orações e iniciam gritos de guerra. Vão para a rua ao som do seu hino e dos fogos de artifício. Yasmin reúne coragem para ir para rua ao lado da família. No meio da saída, de repente, acontece um apagão na rua (causado pelo vereador). Yasmin se assusta e, por alguns segundos, se perde da família na multidão e se apavora. Mas o avô puxa sua mão e Yasmin se sente aliviada e segue novamente o cortejo.

Ponto de virada: Neste momento, Yasmin tem uma epifania: recorda-se que no dia de seu acidente foram os Bate-Bolas que a protegeram e a resgataram da confusão. Yasmin ressignifica seu trauma.

Quadro 9: Descrição do capítulo 7.

Fonte: Elaborado pela autora.

Capítulo 8: LUZ

Os membros da turma, então, acionam o elemento surpresa das fantasias: ligam os LEDs e todos saem batendo as bolas e iluminando a rua. Os espectadores na rua ficam encantados com a beleza do cortejo.

De uma laje próxima, Ricardo Jr. observa que seu plano deu errado e saca uma arma. Nesse momento, um vaga-lume começa a rodeá-lo e surge uma formação de muitos vaga-lumes que formam um Bate-Bola gigante que persegue o vereador pelas ruas. O vereador não consegue fugir e os vaga-lumes grudam em seu corpo, começam a entrar em sua boca, nariz e ouvidos, até ele virar uma bola de luz.

Na rua, todos estão felizes, celebrando e cantando e dançando após o cortejo. Até que Vanessa começa a sentir contrações e percebe que a bolsa estourou. No desespero, Suzanna pega emprestado um dos ônibus fretados por outra turma e dirige levando a família toda até a maternidade. Lá, Vanessa dá à luz a um menino.

Quadro 10: Descrição do capítulo 8.

Fonte: Elaborado pela autora.

Capítulo 9: BATE-BOLA É FAMÍLIA

Um ano depois, Yasmin conclui seu relato de Carnaval em entrevista à equipe do laboratório Dhis na PUC-Rio e retorna com seu avô para casa. Ao chegar lá, a turma faz os últimos preparativos para um novo carnaval. Na TV ao fundo passa uma reportagem sobre o vereador Ricardo Jr. que enlouqueceu e segue internado em uma clínica. Jorge muda de canal, passa um programa de auditório onde outra turma de Bate-Bola está se apresentando no palco e sendo patrocinada.

Yasmin e a família saem de fantasia completa novamente. Yasmin termina de vestir o sobrinho como Bate-Bolinha e os dois saem com a família para as ruas, dando continuidade ao legado Bate-Bola.

Quadro 11: Descrição do capítulo 9.

Fonte: Elaborado pela autora.

Conforme descrito no argumento há 7 **personagens** importantes na história. Para desenvolver melhor as personalidades e relações entre eles foi feito um pequeno perfil de cada um. A partir desse perfil e com o auxílio de *moodboards* de referência foram feitos os **desenhos-conceito de cada personagem** utilizando o software Adobe Photoshop. A personagem protagonista, Yasmin teve o nome e os traços físicos inspirados na menina Yasmin que conheci em campo, no entanto, sua história é completamente fictícia. Ao longo da história, a personagem aparece com três idades diferentes: aos 7, 14 e 15 anos. Para marcar essa passagem temporal foram desenhados três penteados de cabelo para Yasmin.

PERFIL DOS PERSONAGENS	
Yasmin	É uma menina de 14 anos que não gosta de participar do Carnaval Bate-Bola. Se sente deslocada dentro de sua família, mas se dá muito bem com Juliano e adora falar sobre animes com ele.
Jorge	Avô de Yasmin, é o cabeça da turma Arrasante. Aposentado e caprichoso, cuida de tudo da casa e é apaixonado por Bate-Bola. Faz questão descuidar de cada detalhe das fantasias. É devoto de São Jorge.
Suzanna	Mãe de Yasmin, é professora de escola primária e tenta sempre enxergar o lado positivo das coisas.
Vanessa	Irmã mais velha de Yasmin, tem 20 e poucos anos, é vaidosa e tem uma tatuagem de borboleta no ombro. Está grávida de Juliano e juntos estão terminando sua futura casa no bairro do avô. No Carnaval se fantasia de Bate-bolete.
Juliano	Noivo de Vanessa, é designer e aprendiz de Jorge na arte dos Bate-Bolas. Recentemente conseguiu um novo emprego em um grande estúdio de animação.
Paloma	A cachorrinha da família, é uma pinscher com sobrepeso que está sempre por perto.
Vereador Ricardo Jr	É candidato à reeleição, ex-morador do bairro e ligado à milícia.

Quadro 12: Perfil dos personagens.

Elaborado pela autora.

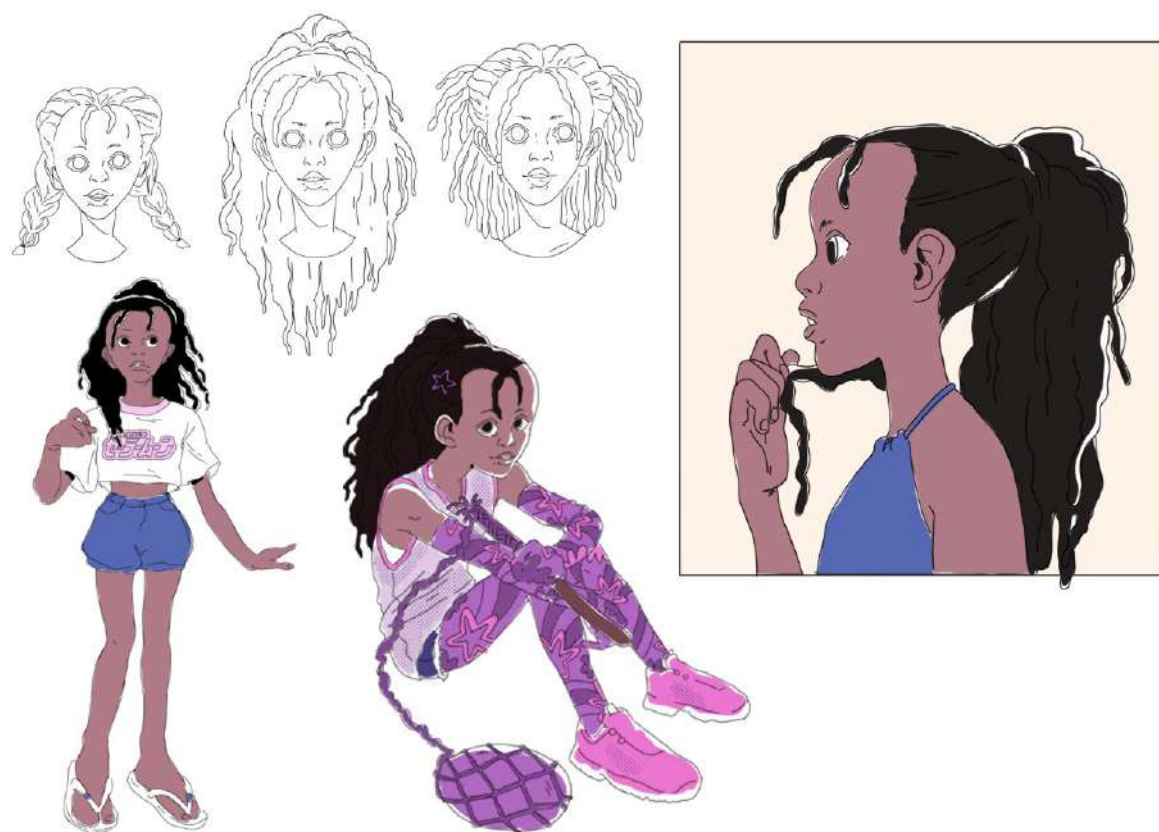


Figura 64: Desenhos de conceito da protagonista Yasmin.

Fonte: Elaborado pela autora.

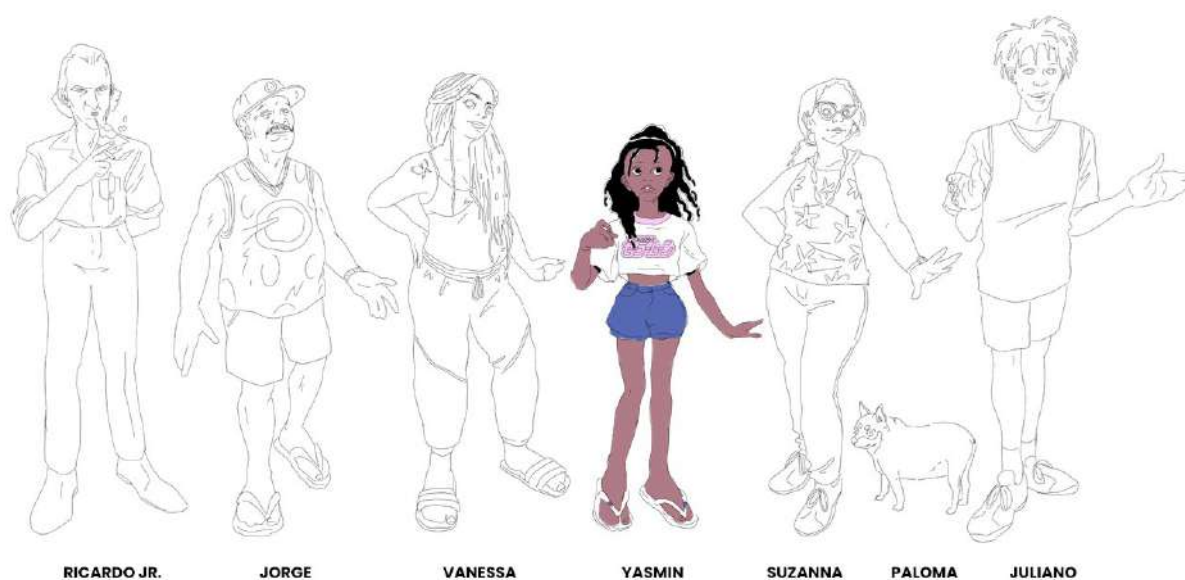


Figura 65: Design de personagens.

Fonte: Elaborado pela autora.

Por mais que se trate de uma história fictícia, julgamos importante incorporar informações e personagens reais na narrativa para que as palavras de

quem de fato vive essa cultura pudessem ser difundidas. Assim, decidimos aproveitar outro material produzido previamente pelo Dhis: a gravação em vídeo de um bate-papo com 5 cabeças de turma, realizado em 2018 na PUC-Rio, ação registrada e transcrita na tese de doutorado do pesquisador Miguel Santos de Carvalho (Carvalho, 2022).

O encontro contou com a participação dos Bate-Bolas entrevistados Reginaldo Gomes dos Santos, “RG” da Turma Havita; Marcelo Henrique da Silva, “Índio”, da Turma do Índio; Anderson de Sousa, “Buda”, da Turma Fascinação, Luciano Guimarães, da Turma da Animação, e; Felipe Carvalho, da Turma Tamujunto. A dinâmica foi realizada, em primeiro momento, como uma entrevista semiestruturada com perguntas como “número de integrantes da turma, técnicas utilizadas na manufatura das fantasias ou mesmo o histórico e fundação da turma” (Carvalho, 2022, p. 99). Em seguida foram levantadas questões que incitavam um debate mais profundo entre os entrevistados a respeito do “histórico e surgimento dos bate-bolas, conflitos e dificuldades encontradas, questões sobre sexualidade e outras de ordem mais opinativas etc.” (*Idem*).

Esse registro tornou-se um importante material de consulta para as pesquisas realizadas no laboratório, por isso, selecionamos parte dos depoimentos dos cabeças de turma para integrar a HQ e ajudar na contextualização de questões relacionadas aos Bate-Bolas e aos sentimentos de quem vive essa cultura para além dos dias de Carnaval. Por já terem colaborado em projetos anteriores do Dhis e por já existir maior facilidade de contato, elegemos as falas de Marcelo Henrique, Anderson de Sousa e Luciano Guimarães para serem utilizadas na HQ. Assim, colhemos alguns trechos das entrevistas e os classificamos em quatro tópicos: 1) origens dos Bate-Bolas; 2) dificuldades e estigmas; 3) processo produtivo, e; 4) legado.



Figura 66: Bate-papo com Bate-bolas, 2018.

Fonte: Acervo do Laboratório Dhis.

De posse das transcrições desses trechos presentes na tese de Carvalho (2022) e da gravação da entrevista em vídeo, adaptamos o conteúdo selecionado em páginas do quadrinho mirando em um tom mais documental. Utilizamos cada tópico de forma intercalada como abertura de capítulo ao longo da HQ, de modo que o conteúdo documental das entrevistas quadrinizadas some à narrativa fictícia da história e se funda com ela ao final da HQ, quando a própria personagem Yasmin finaliza sua entrevista, revelando, assim, que toda a história da HQ faz parte do relato dado por Yasmin ao Dhis. Dessa forma, buscamos misturar elementos da realidade com um enredo fictício para criar uma história dentro da ideia de *realidadeficção* (Ludmer, 2007).

Os trechos das entrevistas documentais foram posicionados nas aberturas dos capítulos 1, 3, 5 e 7, e seus conteúdos dialogam com os acontecimentos fictícios de cada um desses capítulos, de modo que complementam a experiência da leitura e ajudam a contextualizar os acontecimentos. Essa disposição foi feita conforme ilustra o diagrama de *Sequence Approach* a seguir.

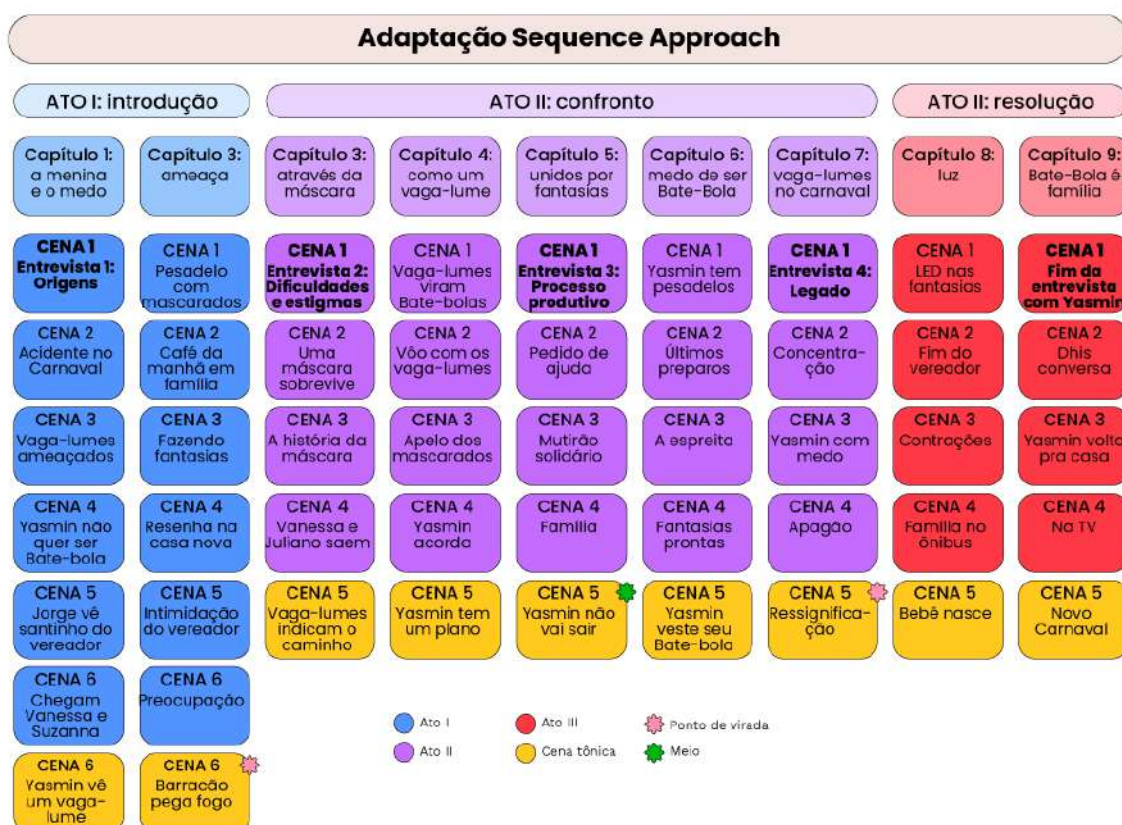


Figura 67: Diagrama de distribuição de cenas e trechos das entrevistas.

Fonte: Elaborado pela autora.

O uso do diagrama *Sequence Approach* teve papel essencial na organização narrativa. Por ser um instrumento pensado para a produção cinematográfica, o uso do *Sequence Approach* para a produção de HQ necessitou de algumas flexibilizações e adaptações. A palavra “cena” foi mantida por convenção, para indicar, não necessariamente, o conceito de cena cinematográfica, mas sim momentos específicos da narrativa com maior ou menor duração. Embora o *Sequence Approach* estabeleça a duração em torno de 2 minutos para cada cena, escolhemos não delimitar uma quantidade de páginas de forma equivalente. Por fim, substituímos a distribuição de cenas originalmente dispostas em 9 sequências por uma divisão em 9 capítulos.

Desde o princípio, a ideia da HQ **Cortejo dos Vaga-lumes** era ser uma publicação com um volume de páginas considerável. Com o diagrama *Sequence Approach* foi possível visualizar com maior clareza a função de cada cena dentro da narrativa e, assim, manipular com maior facilidade os espaços disponíveis para apresentar a dinâmica familiar entre os personagens. Dessa forma, foi possível ter espaço para criar situações que promovessem interações cotidianas e ajudassem a

enriquecer e expandir os personagens, desenvolvendo suas relações e sentimentos.

A partir do diagrama foi escrita a **escaleta**, isto é, uma listagem de cenas com descrições resumidas. Nesse ponto, o uso da palavra “cena” continua sendo utilizado como convenção para separar os fatos da narrativa. A escaleta foi feita conforme mostra o extrato do Capítulo 1 da HQ a seguir.

ATO I – CAPÍTULO 1	
Cena 1: Entrevista - Origens	Trecho da entrevista com os cabeças de turma.
Cena 2: Acidente de Carnaval	Aos 7 anos, Yasmin sofre um acidente na saída de sua turma que a deixa traumatizada. Ela estava filmando os fogos de artifício com o celular, quando houve um tumulto, ela caiu no chão e a multidão a atropelou. No meio da confusão vemos um vaga-lume.
Cena 3: Vaga-lumes ameaçados	Yasmin chega em casa, o avô Jorge está preparando o almoço. Eles almoçam assistindo ao jornal na TV que mostra uma reportagem sobre a ameaça de extinção dos vaga-lumes. Yasmin diz que nunca viu um vaga-lume. O Avô conta como tinham muitos em sua infância no bairro de Santa Cruz. Começa um <i>Flashback</i> : Cenário mais rural do subúrbio, crianças vestidas com fantasias individuais de Bate-bolas modelo pirulito. Crianças brincam de caçar vaga-lumes em Santa Cruz.
Cena 4: Yasmin não quer ser Bate-bola	Jorge recebe mensagem no Whatsapp com propaganda política e reclama. Ele chama Yasmin pra ir no barracão nos fundos do quintal para ver como estão ficando as fantasias. Yasmin vê as fantasias, sentindo desconforto e fingindo desinteresse. Uma máscara antiga pendurada na parede chama sua atenção. Notando o desconforto da neta, Jorge pergunta se ela não vai mesmo querer sair com a turma naquele ano. Ela nega firmemente. Nesse momento alguém começa a bater no portão da casa.

Quadro 13: Descrição das cenas 1 a 4 do Ato I, Capítulo I.

Fonte: Elaborado pela autora.

ATO I – CAPÍTULO 1	
Cena 5: Jorge vê santinho do vereador	Jorge chega no portão de casa. Um membro da turma chega no portão para pagar o que falta de sua fantasia. Ao tirar o dinheiro da carteira deixa cair um santinho do candidato a vereador Ricardo Jr. e o dá à Jorge. Quando o homem vai embora, Jorge rasga o santinho.
Cena 6: Chegam Vanessa e Suzanna	À noite, Yasmin está no sofá mexendo no celular, o avô costurando na máquina de costura. Suzanna, mãe de Yasmin e Vanessa chegam animadas trazendo hambúrgueres, mostram imagens do ultrassom de Vanessa. Vanessa mostra uma roupinha de bebê que ganhou das colegas de trabalho, tem uma abelhinha desenhada. Vanessa fala que o bebe tá do tamanho ótimo e que ele vai nascer pertinho do Carnaval. Yasmin continua indiferente, mexendo no celular. Yasmin encara o ultrassom em cima da mesa, diz que está sem fome e vai para o seu quarto.
Cena 7(TÔNICA): Yasmin vê um vagalume	O quarto de Yasmin ainda está cheio de caixas de mudança. Yasmin se joga na cama. De repente, entra um vagalume pela janela e surpreende Yasmin. Ela tenta espantar o vagalume para fora do quarto, mas ele não sai. Yasmin captura o vagalume com um copo, colocando-o sobre a mesa de cabeceira. Yasmin adormece vendo o vagalume.

Quadro 14: Descrição das cenas 5 a 7 do Ato I, Capítulo I.

Fonte: Elaborado pela autora.

Com a escaleta pronta, percebemos a necessidade de elaboração de um **roteiro** mais detalhado, com a escrita de falas, descrição de ambientes e com a incorporação dos trechos das entrevistas documentais. Embora um roteiro detalhado nem sempre seja necessário para uma HQ, em **Cortejo Vaga-lume** foi importante dedicar uma atenção maior a essa fase para lapidar melhor a história. O roteiro foi diagramado conforme Anexo ao fim desta dissertação.

A próxima etapa, a da **Arte**, foi o desenho dos *thumbnails*. Utilizando o roteiro como guia, iniciei a quadrinização das páginas com esboços simples. O objetivo era determinar a quantidade de páginas que cada cena necessitava e encontrar o ritmo mais adequado a cada momento da história. Para dar agilidade a essa etapa, os desenhos de *thumbnail* foram elaborados no software Adobe Photoshop.

CAPÍTULO 1



Figura 68: *Thumbnails* do capítulo 1 da HQ.

Fonte: Elaborado pela autora.

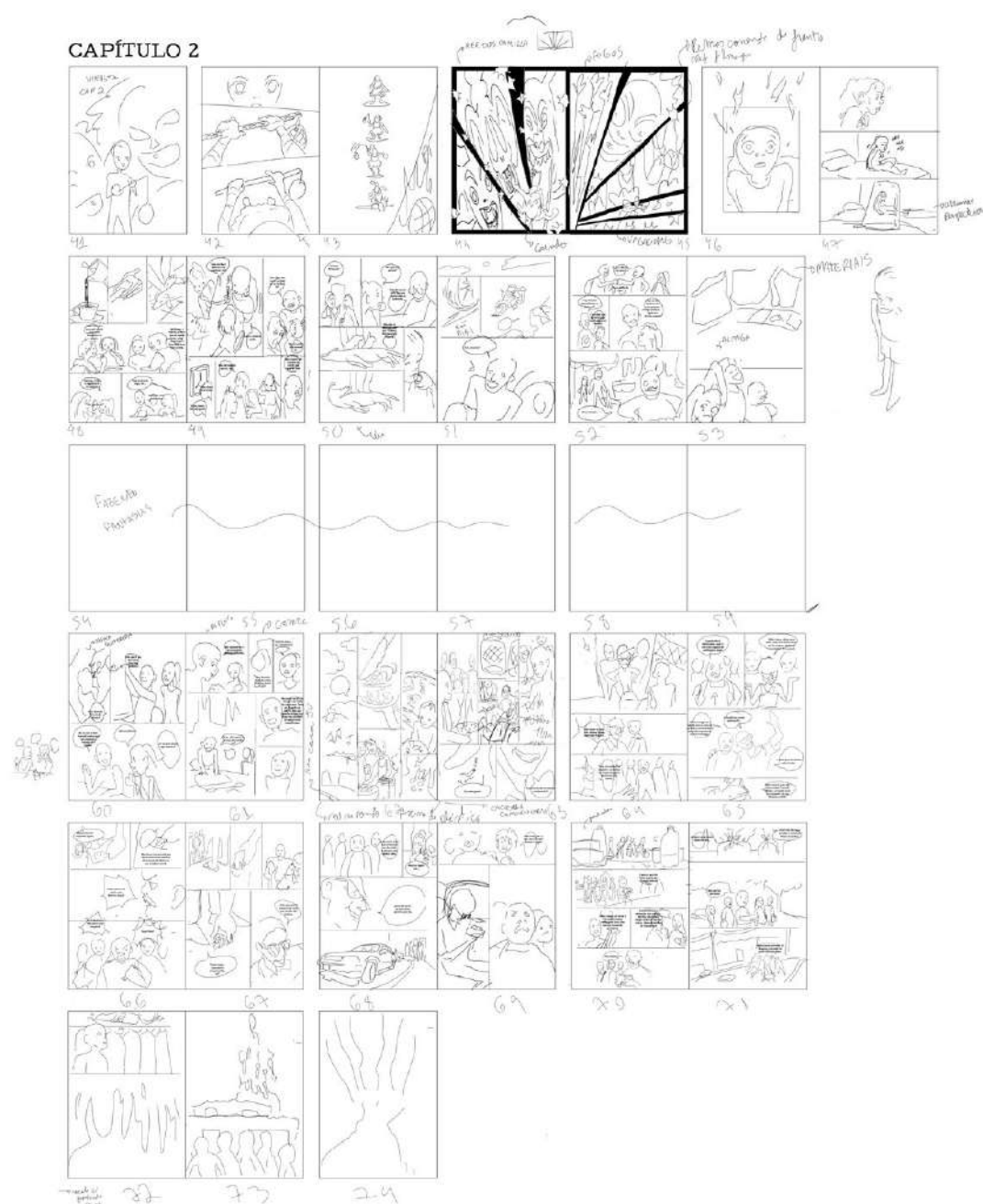


Figura 69: *Thumbnails* do capítulo 2 da HQ.

Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 71: *Thumbnails* do capítulo 4 da HQ.

Fonte: Elaborado pela autora.

Em paralelo a tudo isso, na frente de **Design**, também foi feita uma **pesquisa de referências**, na qual foram analisadas as escolhas de projeto gráfico de outros quadrinhos com quantidade de páginas próxima ao imaginado para o **Cortejo Vaga-lume**. A partir disso, idealizamos o **projeto gráfico** da publicação como uma HQ que pudesse ser facilmente manuseada pelo leitor em qualquer lugar, tanto em casa quanto em trânsito, dentro do transporte público, de modo que é importante que o impresso caiba facilmente em uma mochila ou bolsa e que não seja muito pesado. Essas questões nortearam as escolhas de materiais e acabamentos do projeto. Por tanto, optamos pelo formato fechado de 14,8 x 21 cm (tamanho A5), com capa cartonada, costura, sem orelhas. Por conta da necessidade de retratar o universo colorido do Carnaval Bate-Bola, escolhemos a impressão de miolo

colorido. Para proteger a capa do impresso, planejamos uma sobrecapa que também pode ser aproveitada como um cartaz. Maiores especificidades como tipo e gramatura de papel não foram determinadas nessa etapa pois são questões a serem tratadas posteriormente em diálogo com a gráfica ou com a editora.

Em todas as etapas de criação da HQ **Cortejo Vaga-lume** busquei tratar da temática Bate-Bola não só na linguagem estética e nos fragmentos de realidade, mas também no gênero discursivo, lidando com a experiência de um público que lê e consome produtos de massa.

No tempo disposto para esta dissertação e desenvolvimento do projeto, conseguimos dar conta de etapas suficientes da pré-produção da HQ para compor um material consistente de apresentação. Com esse material, consideramos importante aproveitar a oportunidade do mestrado para a coleta de impressões, comentários e sugestões dos Bate-Bolas diante do que foi produzido até então. Por isso, no próximo subcapítulo se relata quais foram as devolutivas que Bate-Bolas deram sobre o que produzimos até aqui.

4.3 Devolutiva com Bate-Bolas

Nesse estágio da pré-produção da HQ julgamos fundamental ouvir opiniões daqueles que ajudaram a inspirar a história e que sempre se colocaram à disposição do laboratório Dhis para somar com os projetos. Com o objetivo de verificar a recepção da HQ por parte dos Bate-Bolas e coletar opiniões que tornassem o projeto o mais adequado possível, agendamos uma reunião com os cabeças de turma Marcelo Henrique da Silva, “Índio”, da Turma do Índio; Anderson de Sousa, “Buda”, da Turma Fascinação, e Luciano Guimarães, da Turma da Animação. Optamos por realizar uma apresentação de forma assistemática em videochamada via *Google Meets*, a fim de evitar desencontros de agenda e problemas de deslocamento. No entanto, Luciano não pôde estar presente no dia combinado, e a reunião se deu apenas com Índio e Buda.

Conduzimos uma breve apresentação em slides para explicar o projeto, onde sintetizamos o conteúdo produzido até então. Iniciamos com uma contextualização da metáfora dos vaga-lumes de Pasolini (2020) e do termo “sarjeta” utilizado na estrutura das histórias em quadrinhos. Apresentamos meu trabalho como

quadrinista e destacamos as materializações anteriores realizadas pelos pesquisadores do Dhis dentro da temática Bate-Bola. Em seguida, explicitamos os objetivos da pesquisa em dar continuidade aos estudos do Dhis que tensionam registro e materialização como formas que mesclam o poético e o documental, e em investigar como o tipo de quadrinhos produzido no Brasil da última década pode gerar um método de criação narrativa para a manifestação popular dos Bate-Bolas.

Conduzimos a apresentação relembrando minhas idas à campo com fotografias e compartilhamos os desenhos de observação que resultaram dessas observações. Comentamos o encontro com a menina Yasmin e o incidente com fogos de artifício, acontecimentos que nortearam a criação da história fictícia da HQ. Para dimensionar a complexidade do projeto, expomos brevemente o fluxograma de produção, um extrato da escaleta, o diagrama adaptado *Sequence Approach* e a *logline*. Em seguida, compartilhamos parte dos desenhos feitos nas etapas de exploração visual, design de personagens e *thumbnails*.

Para facilitar a compreensão do argumento da história **Cortejo Vaga-lume** optamos por criar imagens-conceito de cenas-chave da narrativa. Embora essas imagens não tenham sido finalizadas com o tratamento final da HQ, elas apresentam um *layout* mais aproximado com o que planejamos para os desenhos. Assim, narramos oralmente o argumento, isto é, uma versão resumida da história, enquanto as imagens conceito eram exibidas na tela de apresentação para ajudar a ilustrar a narrativa. Ao fim da exposição da narrativa, reforçamos que **Cortejo Vaga-lume** é uma história sobre família, sobre o trabalho coletivo e arte envolvidos na cultura Bate-Bola que tem como objetivo ajudar a propagar essa face da cultura Bate-Bola para mais pessoas.



Figura 72: Montagem com imagens-conceito apresentadas aos Bate-Bolas.
 Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 73: Montagem com imagens-conceito apresentadas aos Bate-Bolas.
 Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 74: Montagem com imagens-conceito apresentadas aos Bate-Bolas.
 Fonte: Elaborado pela autora.

A seguir, explicamos como seriam aproveitados os trechos do bate-papo de 2018 e apontamos três caminhos para a viabilização da HQ: a) autopublicação: captação de recursos para impressão através de financiamento coletivo; b) editora: apresentação do projeto para editora parceira; c) editais públicos: captação de recursos para produção através editais públicos como o Lei Paulo Gustavo, FOCA e Edital Rumos.



Figura 75: Imagem-conceito baseada no bate-papo de 2018.

Fonte: Elaborado pela autora.

Ao fim da apresentação abrimos espaço para ouvir comentários, sugestões e críticas. A recepção do material apresentado foi positiva. Os cabeças de turma Índio e Buda demonstraram empolgação com o projeto e envolvimento com a história. “*Sensacional*”, “*gostei muito*”, “*brilhante*”, “*nada a acrescentar, tudo 100%, perfeito*”, “*abusou da criatividade*”, “*tá de parabéns*” foram alguns dos elogios que fizeram. Os trechos comentados a seguir foram transcritos a partir das falas da gravação da videochamada.

Em sua fala, Marcelo Índio ressaltou o caráter da memória afetiva da história: “*a história do Bate-Bola atinge a memória afetiva de todos nós, porque você traz o passado, o presente e a possibilidade do futuro (...) e acaba trazendo uma curiosidade para todos.*” Destacou a importância do olhar inocente da criança e das memórias de infância:

“A sua ideia foi mostrar a inocência, a parte cultural da fantasia. Isso também vai ativar muito as pessoas, porque colocou uma criança, a inocência da criança de querer fazer a fantasia, a tradição do avô... isso traz muita memória afetiva. (...) Porque as pessoas vão olhar o Bate-Bola já com outros olhos. Ver a essência, como cativa as crianças. A gente se sente criança... Como se diz? Síndrome Peter Pan,

né? A gente não deixa de ser criança. A gente tem isso. Quando a gente coloca a fantasia a gente regride lá pro passado, a gente vira uma criança quando coloca a máscara.”

Índio se colocou à disposição para ajudar no que fosse necessário e enfatizou a importância de se investir na cultura mesmo diante das barreiras políticas:

“Parabéns pelo seu quadrinho, porque eu acho que tá no DNA do carioca, do brasileiro a criatividade. O que tá faltando aqui pra gente é a coisa mais difícil: é unir cultura com política. É a coisa mais difícil do Brasil, porque é uma barreira enorme. Isso aí atrapalha muito a gente, porque a gente vem trazendo isso desde a época do Brasil colônia, a gente não tem uma especialidade de dar valor à cultura.”

Buda também se demonstrou receptivo e animado com o projeto da HQ. Reforçou a qualidade da história que promove a identificação do Bate-Boleiro mesmo a partir de uma história de ficção:

“A história tá casadinha. Apesar de ser ficção, tem muito o lance da realidade, tem muito da família que é mais importante ainda. A pessoa passar o bastão de pai pra filho, de vô pra neta é muito interessante. Tem muita ficção e o bate-boleiro não se vê, aí ele vai se ver na nossa conversa.”

Buda ainda vislumbrou a HQ como um produto de consumo que será bem recebido pelos Bate-Boleiros por trazer na ficção retratos da realidade que muitos deles conhecem e já vivenciaram:

“É aquela coisa que o Bate-Boleiro vai querer consumir. Porque, tipo assim, já tiveram coisas parecidas de ter Bate-Bola de super herói, de super poder. E não é isso, eu não me vejo nisso. Então aí é uma história real. É uma coisa que me representa.”

Os comentários de Buda demonstraram satisfação em ver uma história na qual o Bate-Bola é representado para além do estigma da violência difundido pela mídia, e enxerga isso como um diferencial que ajuda o Bate-Boleiro a se ver na história:

“Porque infelizmente a mídia, e a gente fala muito sobre isso, a violência vende. A violência dá ibope. Bota um gibi, você vai lançar o teu quadrinho, aí alguém lança um parecido no mesmo dia, o Bate-Bola na capa com um revólver na mão, sem conteúdo nenhum. *Porra*, vai ser o estouro do blindex! Então esse seu assim, o Bate-Boleiro vai se ver porque é uma história que aconteceu com muitos de nós. Criança que queria dar sequência ou não, mas tá dentro da família. É uma coisa

que o Bate-Boleiro se vê. É igual a novela, eu particularmente sou muito noveleiro. Eu gosto de novela que se passa no Rio de Janeiro, porque você se vê nas ações ali. O Bate-Boleiro vai se ver: ‘pô cara, quando eu era criança era assim mesmo, eu queria fazer parte e meu pai não deixava.’ Então ele vai se ver, ele vai querer consumir isso.”

Entre as sugestões feitas, Marcelo Índio considerou importante demonstrar o envolvimento da personagem Yasmin com a escola, arte e cultura:

“Tentar colocar algo na criança de que ela frequenta escola, que ela conhece um pouco da cultura, dos artistas. Falar em Portinari, Carlos Drummond de Andrade, citar alguns. Porque ela tá na periferia, mas ela estuda, ela tem conhecimento, ela quer saber, ela quer aprender. Ela está em busca do conhecimento. Porque ela aprendeu a pintar com quem? Tudo tem uma origem. (...) Coloca Paulo Freire, um diálogo pra acrescentar que a criança também tem um conhecimento dentro da faixa etária dela. Pra mostrar que a criança também é culta. Porque às vezes mora dentro de uma comunidade, eu morei em comunidade, mas eu gostava de ler Carlos Drummond de Andrade, gostava de saber da vida do Picasso, do Leonardo da Vinci. Você acaba despertando isso em mais crianças.”

Buda sugeriu dar mais ênfase à participação feminina do mundo Bate-Bola:

“Se tentasse colocar de alguma forma as mulheres do mundo Bate-Bola. De ter a turma feminina, de ter Bate-Boletes. Hoje tem turma de Bate-Bola feminina, turma de Bate-Bola só de mulheres que não tem homem nenhum e tem turma de Bate-Boletes.”

E ainda comentou sobre inserir informações sobre a tradição dos Bate-Bolas no bairro Santa Cruz: *“Tentar inserir de alguma forma a vila lá de Santa Cruz. Porque lá em Santa Cruz tem o abatedouro de Santa Cruz, que é onde eram compradas as bexigas de boi. Seria muito importante também.”* Por fim, Buda também se colocou à disposição para colaborar com o que fosse preciso e deu a ideia de fazer um evento de lançamento da HQ, com saída de turma fora de época e organização de exposição: *“Pensa no lançamento foda. Tem que ser uma coisa impactante, vamos usar rede social, mídia, vamos usar o que a gente puder. O que a gente puder fazer, ou junto de uma exposição. Tem que ser uma coisa foda.”*

Realizar essa reunião e ouvir a devolutiva dos Bate-Bolas foi fundamental para avaliarmos que sentimentos a história criada para a HQ desperta. Concluímos que a recepção foi positiva, pois os Bate-Bolas demonstraram compreender com facilidade o enredo da narrativa, tanto nos aspectos que retratam a realidade como os elementos mais fantasiosos e fictícios. Índio e Buda deixaram claro em suas falas

a qualidade da história em gerar identificação com o leitor Bate-Boleiro e em difundir a cultura Bate-Bola sob uma perspectiva positiva, distante do estigma de violência. Entendemos que esses são indicativos de que o projeto é relevante e necessário, e deve ser levado a diante.

Consideramos valiosas as sugestões dadas pelos Bate-Bolas que demonstram atenção especial para as questões de estudo e cultura na infância, para o papel feminino no mundo Bate-Bola e para o lastro da tradição histórica local. Esses tópicos já estavam presentes no roteiro originalmente em alguns diálogos e cenas, por exemplo: ao longo da história sabemos que Yasmin está de férias na escola, que é interessada em animação e que sua irmã mais velha, Vanessa, se fantasia com as vestes de Bate-Boleto. No roteiro também existem algumas cenas de flashback onde o avô, Jorge, relembra sua infância em Santa Cruz. Essas cenas somadas aos trechos das entrevistas dos Bate-Bolas cumprem o papel de contextualizar a história local da tradição Bate-Bola. Porém, na apresentação que foi feita para Índio e Buda, pela necessidade de sintetizar o conteúdo, contamos uma versão resumida do roteiro, onde não foi dada tanta ênfase a essas cenas. Em todo caso, o fato desses tópicos aparecerem nas sugestões da devolutiva indica que estamos no caminho certo ao já termos incluído eles na narrativa e aponta para pensarmos maneiras de reforçar ainda mais esses aspectos na HQ.

A partir da conversa com Índio e Buda estamos mais confiantes da importância deste trabalho e mais motivados com desdobramentos que seguirão após a conclusão desta dissertação.

5

Considerações finais

Quando eu tinha cerca de 11 anos de idade, a leitura de um *mangá* mudou a forma como eu percebia as histórias em quadrinhos. O mangá chamado *Inuyasha*, de Rumiko Takahashi, me conquistou, pois tratava de forma fantasiosa personagens da cultura popular japonesa. Mesmo incapaz de compreender as sutilezas de uma cultura tão distante a minha, a leitura desse quadrinho me fez querer aprender mais a respeito do folclore japonês e, para além disso, me despertou o desejo de ler histórias em quadrinhos brasileiras que também aproveitassem traços específicos da cultura nacional em suas tramas. Histórias que pudessem gerar identificação, que se desdobrassem de maneira interessante a partir da cultura local, ao mesmo tempo que ensinam e geram curiosidade sobre a nossa cultura.

O desejo de criar uma HQ que despertasse nos outros o que esse primeiro *mangá* despertou em mim foi parte do que me levou a iniciar esta pesquisa. Entretanto, ao longo dos últimos dois anos e meio diversas vezes me questioneei: por que fazer uma pesquisa de mestrado para fazer esse quadrinho? Essa história talvez pudesse ter sido criada sem a necessidade de uma dissertação. Por outro lado, também me perguntava: por que esta pesquisa tem que resultar na materialização de uma HQ? A escrita poderia se ater a outros tipos de investigações que não precisassem de nenhuma materialização. Entretanto, o tempo, o acaso e os empurrões da vida foram ditando as respostas. Foi a vivência do campo da pesquisa que me mostrou a inspiração e o propósito para criar o **Cortejo Vaga-lume**, e foi a experiência do “fazer” do desenho que me deu combustível para pesquisar sobre os quadrinhos. A pesquisa precisava da HQ e a HQ precisava da pesquisa. Assim como Pasolini fez de sua vida sua obra e da sua obra sua vida, este trabalho não poderia ter sido conduzido de maneira diferente.

A universidade foi ponte entre quadrinista e Bate-Bolas mesmo durante as intercorrências da pandemia da COVID-19. O tempo, os contatos, as oportunidades de ir a campo, os recursos bibliográficos e financeiros (através da bolsa CAPES) foram de fundamental importância para conhecer profundamente uma manifestação

cultural que não fazia parte da minha vivência até então. Graças a esse apoio, acreditamos que conseguimos criar uma história que não somente contempla de maneira respeitosa a cultura Bate-Bola em seus muitos detalhes e dimensões como colabora para que essa cultura e o conhecimento produzido sobre ela dentro da universidade alcancem mais pessoas através da materialidade da narrativa em história em quadrinhos. Acreditamos que histórias feitas dessa forma podem impactar a vida dos leitores de forma positiva.

Neste trabalho, buscamos investigar como os métodos transdisciplinares de criação de histórias em quadrinhos autopublicadas no Brasil poderiam colaborar com a cultura popular carioca dos Bate-Bolas. Pensamos ferramentas e métodos multidisciplinares que articulam saberes ligados à produção de texto, imagem e design para a criação de história em quadrinhos para gerar um material adequado à cultura Bate-Bola. Iniciamos o estudo com as relações transdisciplinares no design e nos quadrinhos, focamos no recorte dos quadrinhos brasileiros publicados em torno da última década e contextualizamos o estado da arte, sobretudo, no meio da autopublicação.

O conceito de Semiologia da Realidade (Pasolini, 1982) se mostrou norteador para analisarmos as experiências vividas durante esse período. Ao longo da pesquisa percebi que eu mesma vivenciei parte dos níveis de realidade de Pasolini conforme quadro a seguir:

NÍVEIS DE REALIDADE DE PASOLINI	MOMENTOS DA PESQUISA
1) “UR-CÓDIGO” (realidade vivida)	Acidente durante o cortejo da turma Animação, em 2022.
2) REALIDADE OBSERVADA (contemplada)	Idas à campo nos cortejos e encontros de turmas de Bate-Bolas no carnaval.
3) REALIDADE IMAGINADA (interiorizada)	Memória das experiências vividas em campo.
4) REALIDADE REPRESENTADA (encenada)	-
5) REALIDADE EVOCADA (verbal)	Escrita dos relatos de campo e conversas com os demais pesquisadores do Dhis.

Quadro 15: Quadro dos níveis de realidade incorporados na pesquisa.

Fonte: Elaborado pela autora.

NÍVEIS DE REALIDADE DE PASOLINI	MOMENTOS DA PESQUISA
6) REALIDADE FIGURADA (pictórica)	Desenhos de observação feitos em campo.
7) REALIDADE FOTOGRAFADA	Registros fotográficos e em vídeo gravados durante o campo e que foram usados como referência para desenhos da HQ.
8) REALIDADE TRANSMITIDA	-
9) REALIDADE REPRODUZIDA (audiovisual)	-

Quadro 16: (Continuação) Quadro dos níveis de realidade incorporados na pesquisa.

Fonte: Elaborado pela autora.

Entretanto, em diversos momentos as fronteiras dessas realidades estiveram sobrepostas ou mescladas, por exemplo: o desenho de observação feito em campo durante os cortejos dos Bate-Bolas foi ao mesmo tempo *ur-código*, pois eu estava imersa naquela experiência; realidade observada, pois faz parte do exercício de observação, e; realidade figurada, pois faz uso de criação pictórica na fixação do tempo e do espaço.

A ideia de *realidade ficção* (Ludmer, 2007) também me instigou a pensar como ficcionalizar tudo que vi, ouvi e vivi de uma maneira fantasiosa e ao mesmo tempo verossímil. Durante a devolutiva dos Bate-Bolas ficou claro que, embora tenha elementos fantasiosos explícitos, a história de **Cortejo Vaga-lume** dialoga com muitas experiências e memórias do universo Bate-Boleiro e, portanto, gera identificação e a sensação de estar lendo uma história real. Foi através desse processo que os acasos, encontros do campo e até mesmo os incidentes que poderiam ter me afastado da pesquisa — como o acidente na saída da Turma Animação, em 2022 — foram ressignificados para criar uma nova história.

O desenho, claro, teve um papel singular nesse processo. A perspectiva da grafiação de Marion (1993) nos deu licença para pensar o traço como expressão individual e ao mesmo tempo fruto de uma série de forças externas. Entendemos a grafiação como uma forma de olhar não só para a história em quadrinhos enquanto produto final, mas para todo o seu processo de criação. Esse processo nos mostrou, mais uma vez, que a natureza mista das HQs — quando elaboradas nos moldes da autopublicação, isto é, por um só autor — está também presente no seu fazer que

dilui métodos e ferramentas da ordem do texto e da imagem, colaborando em um único fluxo. Até mesmo a escrita desta dissertação, feita em simultaneidade com os desenhos da pré-produção do **Cortejo-Vaga-lume**, refletiu essa dimensão simbiótica entre texto e imagem. Assim, a perspectiva da grafiação me permitiu ser afetada pelas experiências proporcionadas pela pesquisa e a partir delas criar afetação, dando continuidade ao processo de devir. Nos transformamos “através da soma de coisas vistas ou ouvidas ou lidas ou rabiscadas, nada mais” (Ferrante, 2017, p. 58).

Este trabalho é também um respiro em tempos de inteligências artificiais cada dia mais sofisticadas e capazes de emular desenhos criados por inteligências humanas. É uma celebração da manualidade, dos erros e imprevisibilidades de se desenhar por prazer. Esta pesquisa foi uma grande oportunidade de aplicar o desenho como parte de um método investigativo da pesquisa observador-participante. A Antropografia (Ingold, 2015) me permitiu vivenciar o campo também através dos desenhos de observação para documentar o que vi, ouvi e senti nesse mundo Bate-Bola. Foi preciso sensibilidade e atenção para enxergar história nos acasos do campo e transformar encontros e incidentes em narrativa. Tentei enxergar, olhar através dos olhos do outro, misturá-los com os meus olhares e brincar com essas sobreposições. Assim, nos esforçamos para dizer as coisas, não como são, mas como pudemos dizer (Ferrante, 2003).

Fazer quadrinhos é um processo lento e solitário, que não seria possível de ser contemplado integralmente – com toda a sua complexidade planejada – no curto período deste mestrado. No entanto, nos concentramos em mapear as etapas e cenários possíveis para a publicação e documentar o que foi executado nesse na pré-produção. Durante as etapas de pré-produção da HQ **Cortejo Vaga-lume** buscamos utilizar os recursos transdisciplinares disponíveis para criar a narrativa, os personagens e o projeto como um todo. As noções de design como conhecimento técnico e como planejamento projetivo se mostraram uma forma eficiente de organização e facilitação durante todo o processo. Acreditamos que com a documentação da pesquisa, e as imersões de campo e as etapas de pré-produção por trás da HQ **Cortejo-Vagalume**, colaboramos para a explicitação e desenvolvimento de um método híbrido e flexível de criar história em quadrinhos que pode continuar a ser explorado por outros quadrinistas e pesquisadores.

A história de Yasmin, sua família e sua Turma Arrasante se provou eficiente

na representação do fascínio inexplicável que as pessoas envolvidas sentem pelos Bate-Bolas. Os elementos de fantasia e ficção se tornaram liga de depoimentos, memórias e realidades compartilhadas por quem vive essa manifestação cultural ao longo de todo ano. Os comentários feitos por Marcelo Índio e Buda na devolutiva da história indicam que **Cortejo Vaga-lume** é um projeto de história em quadrinhos necessário para o Bate-Boleiro se enxergar além dos estigmas que lhes são atribuídos. Constatamos que esse projeto tem grande potencial de identificação para os Bate-Bolas, de documentação e divulgação de sua cultura e de reforço das dimensões positivas relacionadas aos Bate-Bolas em contraponto às associações com a violência difundidas pela mídia e por outros produtos culturais que tratam do tema Bate-Bola como parte da criminalidade suburbana carioca.

A partir da materialização feita com esta dissertação podemos planejar os próximos passos para a HQ **Cortejo Vaga-lume**. Para o futuro, nos próximos meses planejamos dar continuidade à conclusão das demais etapas da HQ, com os desenhos finais das páginas e o projeto gráfico. Vislumbramos meios de viabilizar a publicação da HQ através de recursos de editais públicos como os projetos provenientes da Lei Paulo Gustavo, Editais do FOCA e Edital Rumos. Ao longo da pesquisa, publiquei na minha conta pessoal do Instagram e Tiktok algumas imagens e vídeos dos desenhos feitos em campo, com isso, duas editoras entraram em contato demonstrando interesse em publicar uma história em quadrinhos sobre Bate-Bolas. Esse interesse abre caminhos para possíveis parcerias com editoras na viabilização e distribuição da HQ **Cortejo Vaga-lume**. Além disso, com a publicação da HQ, acreditamos que será um material que futuramente pode ser distribuído em escolas e bibliotecas públicas pelos programas governamentais PNLD e PNBE. Por fim, como proposto por Buda durante a devolutiva, planejamos realizar um evento de lançamento especial para a HQ, com saída de turmas e exposições, sempre privilegiando bairros da Zona Norte e Oeste que são o berço do Bate-Bola como conhecemos hoje.

Como moradora de um bairro do subúrbio da Zona Norte do Rio, trabalhar com os Bate-Bolas foi um presente. Os dois anos e meio de pesquisa me fizeram sentir pela primeira vez pertencente a este local, e me ajudaram a ter um olhar mais atento ao meu bairro e a minha região. O Carnaval dos Bate-Bolas é patrimônio da cidade do Rio de Janeiro. É uma cultura que merece ser lembrada como um trabalho artístico, coletivo e familiar. Uma brincadeira que faz parte da vida de quem não

quer deixar para trás a fantasia, daqueles que inventam e reinventam o impossível para ser “o mais bonito”. São vaga-lumes.

“Seria criminoso e estúpido colocar os vaga-lumes sob um projetor acreditando assim melhor observá-los. Assim como não serve de nada estudá-los, previamente mortos, alfinetados sobre uma mesa de entomologista ou observados como coisas muito antigas presas no âmbar há milhões de anos. Para conhecer os vaga-lumes, é preciso observá-los no presente de sua sobrevivência: é preciso vê-los dançar vivos no meio da noite, ainda que essa noite seja varrida por alguns ferozes projetores. Ainda que por pouco tempo. Ainda que por pouca coisa a ser vista: é preciso cerca de cinco mil vaga-lumes para produzir uma luz equivalente à de uma única vela.”
Didi-Huberman (2011, p. 52).

Conduzimos esta pesquisa sob o viés de quem faz história em quadrinhos na prática, de quem tem o desenho como ferramenta para se conectar com o outro e colocamos nossas habilidades e limitações à disposição da manifestação cultural dos Bate-Bolas. Consideramos que este trabalho cumpriu os objetivos de gerar um método de criação narrativa para a manifestação popular dos Bate-Bolas e com isso, colaborar com a continuidade aos estudos do Laboratório Dhis nos tensionamentos do registro e materialização como formas de mesclar o documental e o poético. Ainda há muito o que ser feito, mas acreditamos que esse é o início de uma história poderosa contada por Yasmin, pela Turma Arrasante e por todas as turmas de Bate-Bolas que seguem brilhando por aí. Por isso, é preciso desenhar!

Referências bibliográficas

ADORNO, Theodor. A indústria cultural. *In*: COHN, Gabriel (Org.). **Comunicação e indústria cultural**: leituras de análise dos meios de comunicação na sociedade contemporânea e das manifestações da opinião pública, propaganda e "cultura de massa" nessa sociedade. 4. ed. São Paulo: Companhia Nacional, 1978. C ap. 1 6. p.287-295.

ANDRADE, Priscila. **A persona no cotidiano e a persona no carnaval**: bate-bolas cariocas e o aspecto identitário da moda. Orientador: Nilton Gonçalves Gamba Junior. 2022. 261 f. Tese (Doutorado em Design) - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

ANDRADE SILVA, Priscila; GAMBA JUNIOR, Nilton G. Leitura da materialidade e etnografia: uma semiologia da realidade. **TRIÁDES** | Revista (online). Rio de Janeiro: v.9 | n.1 [2020] | ISSN 1984-0071 Disponível em: <https://triades.emnuvens.com.br/triades/issue/view/17>

BAETENS, Jan. Revealing traces: a new theory of graphic ennonciation. *In*: VARNUN, Robin; GIBBONS, Christina T. (Eds.). **The language of comics**: word and image. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007, 145-155.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na idade média e no renascimento**: o contexto de François Rabelais. São Paulo: HUCITEC; Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1987.

BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito de história. *In*: **Obras Escolhidas**. Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 222-232.

BERTOL, Rachel. **Entrevista com Josefina Ludmer para a Revista Valor Econômico** on-line, 09/12/2011. Disponível em: <http://zelmar.blogspot.com.br/2011/12/literatura-nao-e-maissagrada.html>. acesso em: 14 de junho de 2014.

BEZERRA DA SILVA, Monique. As espacialidades de pertencimento e existência das turmas de fantasia no Carnaval da periferia carioca. *In*: **Anais do XVI Simpurb** – Simpósio Nacional de Geografia Urbana, 2019. p. 2864 – 2878.

BOMFIM, G. **Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do Design**: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. Em Couto, R.M, Farbiaz, J., Novaes, L. Gustavo Amarante Bomfim: Uma Coletânea. Rio de

Janeiro, Rio Books, 2014.

BRITO, Karoline Caetano. **Público, preço e promoção**: os 3ps que podem tornar realidade a democratização de acesso aos quadrinhos no estado de São Paulo. 2020. (Apresentação de Trabalho/Congresso).

CALLARI, Victor; GENTIL, Karoline Kunieda. As pesquisas sobre quadrinhos nas universidades brasileiras: uma análise estatística do panorama geral e entre os historiadores. **história, histórias**. Brasília, vol. 4, n. 7, p. 9-24, 2016.

CAMPOS, Rogério de. **HQ**: uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações (Coleção Deslocamentos). São Paulo: Edições Sesc SP, 2020.

CARVALHO, Miguel S. **O livro ilustrado e as manifestações da cultura popular**: um estudo sobre a sustentabilidade comunicacional e a etnomaterialização. Orientador: Nilton Gonçalves Gamba Junior. 2022. Tese (Doutorado em Design) - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

CASTILHO, Gabriel Alves de. **O ultra esplêndido carnaval na terra das maravilhas**: As artes visuais na festa de Momo do subúrbio em Santa Cruz. Orientador: Helenise Monteiro Guimarães. 2022. 399 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Escola de Belas Artes - Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ, 2022.

CRUZ, Paula Oliveira de Alcantara. **Publicações híbridas e novas formas de leitura do jovem Bate-bola no subúrbio carioca**. Orientador: Nilton Gonçalves Gamba Junior. 2020. 192 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. (1997), **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia (Volume 4), Rio de Janeiro, Editora 34, p.18-19.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A sobrevivência dos vagalumes**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

FERRANTE, Elena. **Frantumaglia**: os caminhos de uma escritora. Rio de Janeiro, Intrínseca, 2017.

_____. **As margens e o ditado**: sobre os prazeres de ler e escrever. Rio de Janeiro, Intrínseca, 2023.

FOUCAULT, M. **A Verdade e as formas jurídicas**. 3.ed. Tradução de Roberto Cabral de Melo Machado e Eduardo Jardim Moraes. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2002.

GAMBA JUNIOR, Nilton Gonçalves. **Design de histórias i**: o trágico e o

projetual no estudo da narrativa. Rio de Janeiro: Rio Books, 2013. Cap. 4.3, p.76-80.

GAMBA JR. Nilton Gonçalves; SARMENTO, Pedro. Sustentabilidade Comunicacional: a realidade pós-editada. **Estudos em Design**, v. 27, n. 1, p. 66–90, 2019.

GAMBA JUNIOR, Nilton Gonçalves; ANDRADE SILVA, Priscila. Bate-bolas: rastros materiais de rupturas históricas nas fantasias dos mascarados cariocas. **Estudos em Design | Revista** (online). Rio de Janeiro: v. 28 | n. 1 [2020], p. 92 – 104 | ISSN 1983-196X

Disponível

em:

<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/888>

GOMES, Ivan Lima. Apresentação do Dossiê "Quadrinhos em perspectiva histórica: temas e abordagens". **história, histórias**. Brasília, vol. 4, n. 7, p. 4-8, 2016.

GROENSTEEN, Thierry. Why are comics still in search of cultural legitimization? In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Org.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press of Mississippi, 2009.

_____. **Comics and narration**. Oxford: University Press Of Mississippi, 2013.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11.ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006.

HATFIELD, Charles. An art of tensions. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Org.). **A comics studies reader**. Oxford: University Press of Mississippi, 2009.

INGOLD, Tim. **Estar vivo: Ensaio sobre movimento, conhecimento e descrição**. (Coleção Antropologia). Petrópolis, RJ: Vozes, 2015. Cap. 18, p.522-539.

_____. **Linhas: uma breve história**. (Coleção Antropologia). Petrópolis, RJ: Vozes, 2022a. Cap. 5, p.150-184.

_____. **Fazer: Antropologia, arqueologia, arte e arquitetura**. (Coleção Antropologia). Petrópolis, RJ: Vozes, 2022b. Cap. 9, p.275-314.

KUHLMAN, M. 12. Design in comics: panels and pages. In: HATFIELD, C.; BEATY, B. (Eds.). **Comics studies: a guidebook** (pp. 172-192). Ithaca, NY: Rutgers University Press, 2020, pp. 172-192.
<https://doi.org/10.36019/9780813591452-013>

LIMA, Rossini Tavares de. **A ciência do folclore**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

LUDMER, Josefina. Literatura pós-autônomas. **Revista de Crítica literária y de cultura**, n.17, julho de 2007. Disponível em: www.culturaebanarie.com.org/sopro.

MACHADO, Fernanda M. **Ilustrar como ato político** - um método crítico para representar a cultura popular. Orientador: Nilton Gonçalves Gamba Junior. 2024. Tese (Doutorado em Design) - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024. (em andamento, previsão de conclusão em 2024 - título provisório).

MARION, Philippe. **Traces en cases**: travail graphique, figuration narrative. Louvain-la-Neuve: Academia, 1993.

PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo herege**. 1.ed. Lisboa: Assirio e Alvim, 1982.

_____. O artigo dos vagalumes. *In*: PASOLINI, P. P. **Escritos corsários**. São Paulo: Editora 34. 2020, pp. 162-169.

PEREIRA, Aline Valadão V. **Tramas simbólicas**: a dinâmica das turmas de Bate-bolas do Rio de Janeiro. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2008.

PINTO, Camilla Serrão. **Mascarados no Carnaval**: um estudo sobre a construção de um acervo de memória processual e colaborativo. Orientador: Nilton Gonçalves Gamba Junior. 2021. 257 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

POLLACK, Michael (1989). Memória, esquecimento e silêncio. **Estudos históricos**, v. 2, n. 3, 1989, pp. 3-15.

RIBEIRO, Nathália Valente Cramer. **Processo produtivo das fantasias de bate-bolas pelas turmas do subúrbio carioca**. Relatório de pesquisa (PIBIC), Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <http://www.pucrio.br/pibic/relatorio_resumo2019/download/relatorios/CTCH/ART/ARTNathalia%20Valente%20Cramer%20Ribeiro.pdf> Acesso em: 20 jul. 2023.

_____. **O panorama do processo produtivo das turmas de bate-bolas no subúrbio carioca em momento de pandemia no país**. Relatório de pesquisa (PIBIC). Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <http://www.pucrio.br/pibic/relatorio_resumo2020/download/relatorios/CTCH/DAD/DADNath%C3%A1lia%20Valente%20Cramer%20Ribeiro.pdf> Acesso em: 20 jul.2023.

RIVERO, Renan. **Quadrinhos independentes**: histórias da cena brasileira. Rio de Janeiro: Universo Guará, 2021.,

RODRIGUES, Márcio dos Santos; CALLARI, Victor (Org.) **História e quadrinhos**: contribuições ao ensino e à pesquisa. 1. ed. Belo Horizonte: Letramento, 2021.

SHARPE, Jim. A história vista de baixo. *In*: BURKE, Peter. (Org.). **A escrita da história**: novas perspectivas. São Paulo: UNESP, 1992. p.39-62.

SILVA, Humberto Barros da. **Toy Art**: o mito e os diálogos com a cultura dos Bate-bolas / Humberto Barros da Silva; orientador: Nilton Gonçalves Gamba Júnior. – 2020. 149 f. Tese (doutorado) – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2020.

SILVA, Jeferson Carvalho da. 2022. **Desenho** - Tim Ingold. *In*: **Enciclopédia de Antropologia**. São Paulo: Universidade de São Paulo, Departamento de Antropologia. Disponível em: <https://ea.fflch.usp.br/conceito/desenho-tim-ingold>. ISSN: 2676-038X.

SOUZA, Jessé. **A rale brasileira**: quem é e como vive. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2009.

VALÉRY, Paul. **Degas dança desenho**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

VARGAS, Alexandre Linck. **A invenção dos quadrinhos**: teoria e crítica da sarjeta. Tese (Doutorado em Literatura) Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

_____. De Buster Brown a Burroughs: introdução a uma genealogia irônica dos quadrinhos brasileiros. **Veredas: Revista da Associação Internacional de Lusitanistas**, n. 31, p. 9–24, jan./jun. 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em história em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.p. 65.

VIANA, Eliane C. S. **A modelagem de miniaturas de fantasias dos Bate-Bolas do Rio de Janeiro sob a perspectiva da sustentabilidade comunicacional**. Orientador: Nilton Gonçalves Gamba Junior. 2021. 184f. Dissertação (Mestrado em Design) - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/54609/54609.PDF>

WORCMAN, Karen. **Como histórias de vida mostram cidades invisíveis** The 6th International Symposium at the Seoul Museum of History (Simpósio), 2007.

ZALUAR, Alba. **O Clóvis ou a criatividade popular num Carnaval massificado**. Cadernos do Centro de Estudos Sociais e Urbanos, São Paulo, nº 11, 1ª série, 1978.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

7

Anexo – Roteiro de Cortejo Vaga-lume

CORTEJO VAGA-LUME

MAYARA LISTA

2023

ATO I

CAPÍTULO 1 - A MENINA E O MEDO

CENA 1 (ENTREVISTA 1: ORIGENS)

INT. SALA DE GRAVAÇÃO PUC-RIO - DIA

Alguns cabeças de turmas de Bate-bolas estão sendo entrevistados pelos pesquisadores do laboratório Dhis.

MARCELO HENRIQUE DA SILVA, "ÍNDIO"
(TURMA DO ÍNDIO)

"Marcelo índio, Turma do Índio, de Marechal Hermes.

LUCIANO GUIMARÃES
(TURMA DA ANIMAÇÃO)

"Luciano, Turma animação, de Jacarepaguá."

ANDERSON SOUSA "BUDA"
(TURMA FASCINAÇÃO)

"Buda, Turma Fascinação, de Oswaldo Cruz.

PRISCILA (O.S.)

"Pra começar, a gente sabe que o Clóvis ou bate-bola têm origem ligada ao município de Santa Cruz, nas proximidades do matadouro local, do hangar do Zeppelin, por conta dos imigrantes europeus. O que mais vocês sabem sobre a sua origem?"

MARCELO HENRIQUE DA SILVA, "ÍNDIO"
(TURMA DO ÍNDIO)

"Essa cultura surgiu realmente em Santa Cruz.
Particularmente, também em Campo Grande."

"Eu tenho um relato do "criador" do Bate-Bola aqui no Brasil que é o Sr. Armando Vales. Que tem uma fábrica em Niterói. Falecido já, mas a fábrica ainda existe. Ele relatou pra mim, que o Bate-Bola surgiu dessa ideia dos alemães com a máscara feita de arame."

"O Sr. Armando viu aquilo no centro da cidade e teve a ideia de fabricar aquilo na fábrica que ele trabalhava: de boneca. Fazer a máscara em série. Aí que surgiu a Kiling, surgiu a de palhaço."

"Ele começou a vender isso na Casa Turuna: uma casa

especializada em carnaval no centro da cidade. Dali ele começou a divulgar isso. Começou mais em Niterói, era chamado de Pierrot. Mas só que essa bola ficou sendo propagada lá em Santa Cruz muitos anos, aí virou Bate-Bola."

"Mas essa história do Bate-Bola vem lá da Alemanha também. Esse negócio da bexiga de boi vem lá dos alemães da cidade de Nuremberg, por volta do século XV. Que era uma cidade de açougueiros.

"E o rei na época autorizou esses açougueiros a participar do carnaval. Então eles não tinham fantasias específicas. Eles pegaram aquelas bexigas e começou a bater em todo mundo. E essa tradição durou mais de um século até que ficou violenta demais e acabou."

"O nosso foi criado aqui no Rio, devido a cultura deles, a cultura da Itália e o samba. Juntou os três e virou o Bate-Bola. Porque lá não tem batuque de Bate-Bola, samba. Na Alemanha não tinha. E aqui no Rio de Janeiro a gente encontrou o que? Para fazer esse Bate-Bola se mexer? O samba, né? Uma cultura carioca."

"A cultura do Bate-Bola é carioca. Ela tem origem alemã, italiana, né, do pierrot, mas ela é carioca. Ela é peculiar do Rio."

"Então, isso aí. Por isso que a gente virou Patrimônio Cultural do Rio. Só que a gente ainda não somos visto como uma cultura do jeito que a gente quer. A gente tá lutando por isso".

"Então isso tudo influenciou, né pro Bate-Bola ser hoje nesse formato. Justamente como o pessoal de Santa Cruz começou com a bexiga, esse lado do Pierrot misturou com a parte dos alemães lá do Zeppelin, do hangar, da bexiga de boi... E se transformou hoje numa coisa luxuosa. Levou pro luxo."

LUCIANO
(TURMA ANIMAÇÃO)

"Você bota o Bate-Bola, você é o dono do carnaval, você é o dono da rua... Isso aí é uma coisa indiscutível. Você passa, você é o cara."

"Não tem carro do ano, não tem nada que chame mais atenção

do que o Bate-Bola."

"Então, tem coisas que possam ligar, por algum tipo de movimento, cores e tal. Aquela questão do genealógico, mas o bate-bola é uma questão única, porque ele veio de um crescimento, ele disparou, ele evoluiu com o tempo."

ANDERSON SOUSA "BUDA"

(TURMA FASCINAÇÃO)

"Hoje em dia, todo mundo sabe, não estou querendo puxar sardinha: Bento Ribeiro, Marechal e Osvaldo Cruz, mas hoje tem Jacarepaguá, Nova Campina, Niterói, Ilha do Governador.

Depois de Santa Cruz, Itaguaí!"

"Então, hoje em dia o Bate-Bola virou uma coisa que é até assustador. A gente nem sabia. A festa do bate-bola tem um monte de bandeiras penduradas. Quando a gente vê: 'Cara, esse bairro tem Bate-Bola?'"

CENA 2 (ACIDENTE DE CARNAVAL)

EXT. SAÍDA DE BATE-BOLAS NA RUA - NOITE

YASMIN, de 7 anos, está na rua, em meio ao início da saída da turma de bate-bolas de seu avô. Ela está com sua irmã mais velha, Vanessa, que está vestida de Bate-Bolete. Ela escuta os barulhos das bolas batendo, os fogos, vai se distraíndo e se afastando de sua irmã. Há muitos fogos de artifício, música e pessoas na rua. Yasmin é pequena, mas tenta achar espaço na multidão para enxergar melhor de onde vem o som das batidas.

YAMIN (V.O)

"Posso começar? Desculpa, tô meio sem graça com tanta gente..."

"Meu nome é Yasmin, tenho 14 anos. Eu faço parte da turma Arrasante. Eu vim contar uma história que aconteceu com a minha turma de Bate-bola no último carnaval."

"A gente costumava passar os carnavais no bairro do meu avô, na Zona Norte. E foi num desses carnavais, quando eu era pequena, que tudo aconteceu."

De repente, a queima de fogos aumenta de intensidade e a multidão se assusta, pessoas começam a correr para trás.

A multidão corre assustada em direção a Yasmin. Yasmin é derrubada e a última coisa que vê, antes de ir ao chão, é um inseto brilhante, um vaga-lume.

"Depois daquele dia, eu passei a morrer de medo de Bate-Bola. Mesmo a minha família toda saindo na turma do vô eu evitava a todo custo ir pro bairro na época da saída da turma e sempre arrumava uma desculpa. Isso funcionou até o carnaval passado, quando as coisas mudaram..."

ENTRA TYPE DO TÍTULO AQUI

CENA 3 (Ameaça vaga-lume)

EXT. BAIRRO DO SUBÚRBIO DO RIO - MANHÃ

Ruas e detalhes do bairro suburbano. Imagens da feira. Referências aos bairros da Zona Norte. Duas senhoras sentadas na calçada veem Yasmin passando pela rua.

SENHORA 01

"Aquele não é a neta do Jorginho? Tá enorme!!"

SENHORA 02

"É sim, a filha e as netas parece que vieram morar com ele tem pouco tempo."

"A mais velha tá esperando neném, ela e o noivo tão levantando uma casa aqui na rua de trás pra morar quando a criança nascer."

SENHORA 01

"Ô mais o Jorge vai ficar todo besta com o netinho!"

INT. CASA DE YASMIN (COZINHA) - MANHÃ

Yasmin chega em casa com uma sacola da feira e um pastel na mão, fones de ouvido com fio nas orelhas. Seu avô, Jorge, está terminando de preparar o almoço.

JORGE

"Ô, Yasmin, tu veio comendo pastel... não vai ter fome pra

almoçar."

YASMIN

"Nada, vô! Eu tô é morta de fome, a rua tá mó forno!"

JORGE

"Cê tava demorando, já tava achando que tinha errado o caminho de novo."

Yasmin e seu avô fazem os últimos preparativos do almoço e colocam a mesa. A TV está ligada no jornal local, que exibe uma reportagem.

JORNALISTA NA TV

"Os vagalumes estão desaparecendo. Também chamados como pirilampos, os pequenos insetos conhecidos por produzirem luz própria através de sua bioluminescência estão ameaçados de desaparecer completamente."

"O show de luzes dos vagalumes, comum de se ver nas regiões suburbanas da cidade, tem sido um evento cada vez mais raro de se ver. Isso porque os habitats naturais desse pequeno inseto vêm sendo devastados por atividades agrícolas e pela expansão urbana."

"Além disso, a comunicação e reprodução entre os vagalumes são atrapalhadas pela as luzes artificiais da poluição de luminosidade nos centros urbanos. Estudos indicam que..."

Yasmin e avô estão almoçando na mesa. A cachorra Paloma está deitada debaixo da mesa enquanto Yasmin faz carinho nela com os pés.

YASMIN

"Puts, eu nem sabia que tinha vagalume no Brasil. Nunca nem vi."

JORGE

"É uma pena... quando eu tinha a sua idade tinham tantos."

YASMIN

"Sério?"

CENA 4 (Flashback lembranças do avô com vaga-lumes)

EXT. BAIRRO DO SUBÚRBIO ANTIGO - NOITE (Santa Cruz)

Jorge começa a rememorar cenas de sua juventude. Cenário do bairro mais rural. Jorge e alguns amigos vestidos de bate-bolas das antigas, das fantasias individuais. Eles brincam na rua e caçam vaga-lumes.

JORGE (v.o.)

"Eu lembro de passar as noites brincando de caçar vagalumes. Principalmente no carnaval."

"Época boa!"

Cena 5 (Yasmin não quer mais saber de Bate-bola)

INT. CASA DE YASMIN (COZINHA) - TARDE

O celular do avô apita. Vemos ele abrir as mensagens de um grupo de Whatsapp de várias turmas de bate-bolas, vemos uma imagem compartilhada de propaganda política do candidato a Vereador Ricardo Jr.. Jorge apaga a mensagem. Yasmin está lavando os pratos.

JORGE

"De novo isso!"

JORGE

"Já falei pro pessoal parar de mandar essas coisas de político pro meu zap. Que coisa chata!"

YASMIN

"Tem eleição esse ano?"

"Pois é... Ô Yasmin, vamo dar uma chegada ali no barracão. Quero te mostrar como tão ficando as casacas."

YASMIN

(descontente)

"Tá..."

INT. FUNDOS DA CASA DE YASMIN (BARRACÃO) - TARDE

Yasmin e avô entram no barracão, o ateliê onde acontece a confecção das fantasias. Avô mostra os desenhos das casacas.

JORGE

(animado)

"Tá quase pronto! Esse ano vai ser especial! Nossa turma faz 15 anos! Gostou?"

Yasmin olha para as fantasias, sentindo desconforto e fingindo desinteresse. Tem flashes de seu acidente. Enquanto isso, o avô segue empolgado mostrando todos os detalhes das fantasias.

YASMIN

"É...tá legal..."

Ela vê uma máscara velha do avô presa na parede.

JORGE

(animado)

"A melhor coisa esse ano vai ser a família toda reunida aqui de novo! Vai ser um espetáculo como nunca se viu! A gente vai lotar a rua toda! O carro de som já tá no esquema, o hino tá gravado e os fogos chegaram essa semana!"

YASMIN

"Vô..."

JORGE

(empolgado)

"A gente vai fazer inveja em todas as turmas! Vai ser o Bate-Bola mais bonito de todos os tempos! Olha só o acabamento dessas meias..."

YASMIN

"Vô..."

JORGE

(empolgado)

"E olha! Eu fiz questão da sua fantasia de bate-bola ser especial, já que vai ser a primeira! O glitter que eu apliquei, ele..."

YASMIN

"Vô!!"

JORGE

"O que foi?"

YASMIN

"Eu já falei que não vou sair de bate-bola. Não é porque

agora eu tô tendo que morar aqui que isso vai mudar."

JORGE

"Mas... tem certeza? Já faz tanto tempo... aquele dia..."

YASMIN

"Não força, vô. Tá decidido."

"Eu já concordei em ajudar as fantasias porque disso não dá pra fugir. Já tá de bom tamanho."

EXT. PORTÃO DA CASA DE YASMIN - TARDE

Jorge está triste com a fantasia nas mãos. Alguém bate no portão. Paloma late. Jorge vai atender. É um integrante da turma que vem pagar o dinheiro da fantasia.

Teté

"Ô, seu Jorge! Boa tarde!"

JORGE

"Fala Teté, como é que tá?"

Teté

"Vim trazer a última parte do dinheiro do Bate-bola."

O homem paga Jorge com dinheiro. Quando abre a carteira cai um santinho/folheto do vereador.

JORGE

"E que negócio é esse aí?"

Teté

"Ah, o cara é gente fina! Teve outro dia lá na rua, deixou um monte desses, pode ficar. Político pra mim é tudo bandido, mas esse cara aí é da área. Vamo dar uma chance pro cara, né não?"

"Deixa eu ir lá, falou seu Jorge! Abraço nas meninas!"

Jorge fica no portão desconfiado e rasga o papel.

Cena 6 (Noite. Entram mãe e irmã)

INT. CASA DE YASMIN (SALA) - NOITE

Yasmin está no sofá mexendo no celular, o avô costurando ao fundo.

Mãe e irmã de Yasmin, Suzanna e Vanessa, chegam animadas. Mostram imagens do ultrassom de Vanessa, que está grávida. A mãe trouxe hambúrgueres. Paloma vem cheirar as sacolas.

SUZANNA

"A gente trouxe hambúrgueres, pessoal!"

VANESSA

"Pra você não, Paloma."

JORGE

"Opa! Tudo bem, minha filha?"

SUZANNA

"Bença, pai."

VANESSA

"Vô! Olha só pra issooo! Olha como ele tá bonitinho no ultrassom! Dá até pra ver os dedinhos!"

Vanessa senta no sofá e mostra pra Yasmin também, mostra uma roupinha de bebê que ganhou das colegas de trabalho, tem uma abelhinha bordada em uma das roupinhas.

VANESSA

"Min, olha só a roupinha que as meninas do serviço deram de presente! Não é um amor?"

YASMIN

"Uma abelha?"

Suzanna

(virando pro avô)

"A doutora falou que o bebe tá com um tamanho ótimo e que deve ser pra logo depois do Carnaval."

JORGE

"Mas que beleza!"

"Já tô até imaginando meu bisneto de mascotinho por aí!"

VANESSA

"haha Calma, vô! Olha a ansiedade! A criança não vai nascer andando não."

SUZANNA

"As professoras lá da escola já tão me chamando até de vovó. hahaha."

Yasmin continua indiferente, mexendo no celular e encara o ultrassom em cima da mesa.

VANESSA

"Bora comer?"

YASMIN

"Tô sem fome. Mais tarde eu como."

Yasmin sai da sala e vai para o seu quarto.

Cena 7 (Desconforto. Yasmin vê um vaga-lume.)

INT. QUARTO DE YASMIN - NOITE

Yasmin entra no quarto. Em seu quarto vemos bastante bagunça, caixas da mudança ainda. É o único cômodo da casa onde não vemos nenhuma fotografia, nem nada que alude o carnaval. Yasmin se joga na cama e fecha os olhos e suspira.

FLASHBACK

VANESSA

"Vai ser legal, Yasmin! A casa que eu e Ju tamo levantando tá quase pronta. A gente vai ser quase vizinhas."

SUZANNA

"O vovô não tá muito bem de saúde, vai ser bom pra ele ter a casa cheia de novo."

"E quando o bebê nascer você vai poder brincar com ele todo dia depois da escola."

FIM DO FLASHBACK

YASMIN

(pensamento)

"Que chatice...detesto esse lugar."

De repente, entra uma pequena bolinha de luz pela janela. Ela vai voando até se aproximar da cama de Yasmin, que abre os olhos surpresa. É um vaga-lume.

YASMIN

"Um vagalume? Eles não tinham sumido?"

Yasmin tenta espantar com as mãos, mas ele não quer ir embora.

YASMIN

"Sai, sai..."

"Xô! Vai pra casa!"

"Vai..."

Yasmin pega um copo vazio e captura o vagalume, e o deixa ao lado da cama. Fica observando o vagalume até adormecer.

CAPÍTULO 2 - AMEAÇA

CENA 1 (Pesadelo com mascarados)

INT. QUARTO DE YASMIN - NOITE (PESADELO)

Yasmin tem pesadelos com mascarados antigos. (linguarudo, caveira, etc.). Yasmin acorda e, ao olhar para a mesa, percebe que o vaga-lume sumiu do copo.

CENA 2 (Café da manhã em família)

INT. COZINHA - MANHÃ

Yasmin vai pra sala tomar café da manhã com Vanessa, mãe e avô.

SUZANNA

"Aí eu avisei pro pessoal ir pra lá umas duas horas mais ou menos."

JORGE

"Dá tempo. O Fabinho já falou que vai ajudar com a churrasqueira e o Lima deve levar mais cerveja."

YASMIN

"Vanessa, cê viu o vagalume lá no quarto?"

VANESSA

"Que vagalume?"

YASMIN

"Tava dentro do copo, ele..."

VANESSA

"Acho que você sonhou isso."

SUZANNA

"Hoje em dia é difícil ver um vagalume, né?"

O avô serve um suco de laranja com pão na chapa pra Yasmin.

JORGE

"Isso aí é sinal de sorte. Quer dizer que nosso carnaval vai ser brilhante!"

YASMIN

"Você só pensa em carnaval, vô..."

Vanessa olha a hora e ela e a mãe se apressam pra sair.

VANESSA

"Mãe, olha a hora. Vamo!"

SUZANNA

"Vamo, vamo. Até mais gente."

Suzanna dá um beijo na cabeça de Yasmin.

SUZANNA

"Não dá trabalho pro vô, viu?"

JORGE

"Não esquece de comprar as carnes pra resenha mais tarde!"

SUZANNA

"Tá bom. Bença, pai!"

Suzanna e Vanessa saem.

YASMIN

"Por que essa pressa?"

JORGE

"Elas vão passar lá na obra pra acertar com os pedreiros."

"Mas não se preocupa não que o Juliano daqui a pouco chega
aí."

Yasmin sorri.

CENA 3 (Fazendo fantasias)

EXT. PORTÃO - MANHÃ

Juliano chega de moto buzinando no portão. Yasmin aparece na janela feliz.

YASMIN

"Juliano!"

JULIANO

"E ai, pequena!"

INT. BARRACÃO - MANHÃ

Juliano chega no barracão e cumprimenta Yasmin e Jorge.

JORGE

"Ô, meu filho, tudo certo?"

JULIANO

"Fala, chefe! Na paz."

"E ai, Yasmin! Aproveitando as férias, né?"

YASMIN

"É verdade que cê tá de folga hoje? Vamo ver Naruto!"

JULIANO

"Hoje eu vim ajudar vocês com as fantasias. Deixa os ninjas
pra depois, tá bem?"

JORGE

"Bora começar!"

A seguir, entra uma sequência de cenas dos três trabalhando nas fantasias: costurando, desenhando, silkando, gliterando as máscaras e casacas. Juliano está ensinando a Yasmin que, aos poucos, vai se soltando e se divertindo no processo. Yasmin observa Juliano terminar uma das casacas.

YASMIN

"Esse desenho ficou irado demais!"

JULIANO

"Acho que é um dos meus favoritos também."

"Ah, eu não te falei. Tua irmã contou que vou começar o trabalho num estúdio de animação?"

YASMIN

(surpresa e animada)

"Não acreditoooo!"

"Cê vai fazer anime tipo Naruto??"

JULIANO

(rindo)

"Não exatamente. É um projeto de desenho brasileiro, tipo, desenho animado sobre histórias daqui, sabe?"

YASMIN

"Histórias daqui... que demais isso!"

JULIANO

"Bom, acho que já tá na hora da resenha, né?"

"Bora indo pra lá. Cês tem que ver como tá a casa nova. Tamo até fazendo um quarto extra pra guardar os bate-bola pro teu avô liberar espaço nesse muquifo aqui."

Yasmin ri.

CENA 4 (Resenha na casa nova)

EXT. QUINTAL DA CASA DE JULIANO E VANESSA - FIM DE TARDE

Churrasco acontecendo no quintal da casa que Juliano e Vanessa estão terminando de construir. A família está toda lá, inclusive a cachorra. Também estão presentes os demais membros da turma. Estão todos vestindo os kits dos anos anteriores, se divertindo, comendo, dançando e conversando. Juliano e Vanessa trocam carinho, Yasmin está com a cachorra e os outros jovens e a mãe com um grupo de mulheres. O avô conversando descontraidamente com os homens da turma.

CENA 5 (Intimidação do político)

EXT. QUINTAL DA CASA DE JULIANO E VANESSA - FIM DE TARDE

Alguém começa a bater forte no portão. Pessoal diminui a música e Juliano vai atender o portão. É o Vereador Ricardo Jr., acompanhado de 2 seguranças.

VEREADOR RICARDO JR.

"Ô, minha gente! Esqueceram de me chamar pra festa, foi?"

JULIANO

"Ricardo..."

VEREADOR RICARDO JR.

"Não treme na base não, Juliano. Nosso papo aqui é ligeiro. Cadê o Jorge?"

Jorge chega até o portão. Todos estão num clima de tensão.

VEREADOR RICARDO JR.

"Fala, meu velho! É o seguinte... eu tô com um esquema beeem bacana pra sua turma..."

JORGE

"A gente não tá interessado, pode ir com esse negócio de politicagem daqui."

VEREADOR RICARDO JR.

"Shhh, calma, calma, meu velho. Mas cê tá muito nervoso! Eu só quero ajudar os meus irmãos de carnaval."

"Pensa comigo: Os Arrasantes saindo com as cores do partido, a turma toda num palco de programa no Domingo... o Brasil todo vendo vocês na TV... e ainda geral de pisante patrocinado..."

"Sabe como é, uma mão lava a outra. É ano de eleição... eu ajudo vocês no carnaval e cês me ajudam na urna..."

"Não precisa me responder agora. Mas toma esse presente pra colocar mais carne na feijoada e pensar direitinho no que é melhor pros Arrasantes."

O Candidato pega uma nota de 100 reais de um bolo de dinheiro e entrega pra Jorge. Jorge amassa o dinheiro e joga no candidato e o empurra.

JORGE

"Pode meter o pé você o seu dinheiro daqui! A turma Arrazante não tem o rabo preso com ninguém! Bora! Vaza!"

Os seguranças ameaçam pegar arma na calça, mas o candidato faz um sinal para esperarem.

VEREADOR

"Jorge, Jorge... com você é sempre assim, né?"

"Acho que você tá esquecendo quem que manda aqui na área..."

"A sua sorte, é que hoje tá fazendo um dia muito bonito pra sujar minhas mãos."

"Mas fica ligado que... quem não aprende pelo amor, aprende pela dor."

O vereador e os seguranças entram no carro e vão embora.

SUZANNA

"Meu Deus, pai... o que deu em você? Perdeu a noção?"

Todos estão tensos, seu Jorge olha tenso pro horizonte.

CENA 6 (Preocupação)

A família está arrumando as coisas para ir embora pra casa. Lavando prato, varrendo e fazendo quentinha.

JULIANO

"E parece que não foi só a gente que recebeu visita do Ricardo Jr. não. Meus colegas da turma X e Y também tavam reclamando esses dias que tão recebendo pressão lá."

VANESSA

"A gente tinha que denunciar essa palhaçada! Eles não podem chegar assim na casa dos outros. Cheio de família, de criança aqui!"

JORGE

"Não adianta. Aí que a coisa vai pro espaço de vez... esses cara são barra pesada, se acham os donos do pedaço."

Yasmin observa tensa, com a cachorra.

CENA 7 (Barracão pega fogo)

EXT. RUA DA CASA DA FAMÍLIA - NOITE

Todos andando a pé na rua, retornando pra casa ainda apreensivos.

SUZANNA

"Mas vai ficar tudo bem! Maria passa na frente! Já já passa o carnaval e a gente volta pra rotina."

Quando se aproximam de casa veem fumaça e fogo. Alguém colocou fogo no barracão.

ATO II

CAPÍTULO 3 - ATRAVÉS DA MÁSCARA

CENA 1 (ENTREVISTA 2:POLÍTICA, DIFICULDADES E ESTIGMAS)

INT. SALA DE GRAVAÇÃO PUC-RIO - DIA

Continuação da entrevista dos Bate-bolas.

MARCELO HENRIQUE DA SILVA, "ÍNDIO"
(TURMA DO ÍNDIO)

"A gente não é visto. É visto como marginal. Mas aqui só tem artista."

"Aqui não tem nada. A cultura é restrita à música, à dança. A cultura suburbana não tem espaço. A gente está buscando

aqui por nossas forças."

"Então, a gente precisa disso: oportunidade. A palavra que a
cultura
suburbana precisa é oportunidade."

LUCIANO GUIMARÃES

(TURMA DA ANIMAÇÃO)

"A violência está no nosso cotidiano. Você sai ali fora e
fica coçando o bolso, de repente você está sem telefone."

"Então, por que Bate-bola é logo relacionado à violência?
Porque a gente usa máscara? A gente é fantasia como qualquer
outra."

ANDERSON SOUSA "BUDA"

(TURMA FASCINAÇÃO)

"Não é possível que ninguém consiga olhar pra gente com bons
olhos.

Cheio de pai de família..."

"Tem turma, no caso, que tem geração pai, mãe, irmã... Quatro
gerações. Então, acho que não é tão ruim como queriam
mostrar. É só essa visão."

"A gente pode ser multiplicador dessa cultura. Multiplicar,
fazer uma escola, um corredor cultural: olha, você vai
aprender a costurar; você vai aprender serigrafia; você vai
aprender a vetorizar... Então, o que acontece: acho que tem
toda uma parte também social por trás disso, que pode ajudar
e muito.

CENA 2 (Uma máscara sobrevive)

EXT. QUINTAL DA CASA - NOITE

O fogo foi apagado e vários membros da turma estão ajudando
a resgatar o que sobrou do incêndio no barracão. Todos estão
tristes. O avô está arrasado.

VANESSA

"Coitado do vô... faltando poucos dias pro carnaval...ele não
merecia isso."

YASMIN

"Vanessa, cê acha que isso é coisa do cara que passou lá na feijoada hoje?"

SUZANNA

"Não vamo ganhar nada ficar buscando culpado. Pelo menos ninguém tava em casa, ninguém se machucou. A gente deu sorte do fogo ficar só no ateliê."

Juliano chega dos destroços do barracão carregando uma máscara velha na mão.

JULIANO

"Seu Jorge... não teve jeito... os boás, as casacas, as meias, os macacões... o fogo pegou tudo..."

"A única coisa que deu pra salvar foi essa máscara aqui..."

CENA 3 (História da máscara)

EXT. QUINTAL DA CASA - NOITE

Jorge pega a máscara que está cheia de fuligem, mas está quase intacta. Jorge relembra sua infância em Santa Cruz e conta a história da máscara para sua família.

JORGE

"Essa máscara... quando eu era garoto e morava em Santa Cruz, eu e uns amigos ficávamos brincando perto de onde era o antigo hangar d zepelim e..."

"Um dia eu vi ela lá sozinha no chão. Não sei o que me deu, mas eu resolvi trazer comigo. Não consegui descobrir de quando é essa máscara, mas achei que era uma relíquia pra se guardar."

"Foi nessa época que eu vesti meu primeiro bate-bola."

CENA 4 (Tristeza. Vanessa e Juliano saem)

EXT. VARANDA DE CASA DA CASA - NOITE

Yasmin está na varanda mexendo no celular, com a cachorra.

Vanessa passa de saída com Juliano.

VANESSA

"Min, a gente vai dormir lá em casa hoje, tá? Fica de olho no vô, tá bom?"

"Ele tá muito abalado, coitado... acho que é a primeira vez em 15 anos que não vai ter saída da turma."

JULIANO

"Mas vão ter outros carnavais. O importante agora é levantar a cabeça."

"Vê se não dormir muito tarde, heim."

YASMIN

"Valeu."

CENA 5 (Vagalumes indicam caminho até a máscara e Yasmin a veste)

EXT. VARANDA DE CASA DA CASA - NOITE

Passam algumas horas, Jorge e Suzanna dormem dentro da casa, mas Yasmin segue na varanda mexendo no celular. De repente, a cachorra começa a latir pro quintal e sai correndo em direção ao que restou do barracão.

YASMIN

"Paloma!!"

"Shhhh! Tá tarde já, sua doida!"

"Volta aqui!"

Yasmin vai atrás da cachorra. Ao se aproximar dos destroços do barracão, Yasmin vê pontinhos luminosos rodeando e saindo dos destroços. As luzes passam por Yasmin e entram na casa. Yasmin as segue. Elas começam a rodear a máscara que sobreviveu ao incêndio que estava em cima da mesa da sala. Yasmin se aproxima e pega a máscara e tem um mini flashback do seu acidente.

YASMIN

(pensamento)

"A máscara..."

"Talvez...seja bom mesmo não ter mais carnaval..."

"Não! Coitados...tá todo mundo tão triste, não é justo."

"No fim das contas, eu nunca vesti uma máscara dessas. Tá tão velha..."

Yasmin veste a máscara e outro mundo se revela ao seu redor.

CAPÍTULO 4 - COMO UM VAGALUME

CENA 1 (Vagalumes viram Bate-bolas)

INT. SALA - NOITE

Ao vestir a máscara, o espaço em volta de Yasmin muda e se torna etéreo. Yasmin começa a enxergar, no lugar dos vagalumes, centenas de Bate-bolas de todos os tipos. Os Batendo-bola começam a dançar e a fazer movimentos com a bola, batendo a bola no chão.

Yasmin está assustada, se encolhe de medo. Os Bate-bolas se aproximam dela e começam a falar.

BATE-BOLA 1

"Sem medo, menina."

"Vamo mostrar o que tem por trás da máscara."

Um Bate-bola coloca um vagalume nas mãos de Yasmin. O vagalume cresce e fica imenso, Yasmin fica montada nas costas do vagalume.

BATE-BOLA 1

"Hora de decolar, Turma!!"

Os Bate-bolas golpeiam a bexiga no chão e saem voando, o vagalume voa com Yasmin nas costas.

CENA 2 (Vôo com os vagalume pela história)

EXT. CÉU DE SONHO

Os mascarados voam com Yasmin por um céu fantasioso. Surgem imagens e cenas que contam parte da história dos Bate-bolas, os tipos de fantasia, os estigmas. Mostram quem tem grupos pelo subúrbio todo, mostra um mapa com pontinhos brilhantes onde tem cada turma.

BATE-BOLA 1

"Nós estamos aqui há muito tempo..."

"Já assumimos diferentes formas, das mais simples às mais complexas."

"Já estivemos sozinhos, mas agora andamos em grupo..."

"Sofremos muita perseguição... mas todo ano a gente volta, mais colorido, mais brilhante, o mais bonito."

"Yasmin, Bate-bola vive do medo e do encanto de cada pessoa que cruza com ele."

"A gente continua brilhando pela cidade toda...como vagalumes."

CENA 3 (Apelo dos mascarados)

EXT. SONHO

BATE-BOLA 1

"Bate-bola é brincadeira. É arte. É família."

"É no meio da escuridão que a nossa luz é mais forte."

"Yasmin, não deixe o nosso carnaval morrer... nos ajude."

CENA 4 (Yasmin acorda)

INT. SALA DE CASA - MADRUGADA

Yasmin acorda com a máscara em suas mãos. Levanta eletrizada, corre pro quarto e vai para sua escrivaninha. Passa a noite desenhando e criando seu plano.

CENA 5 (Yasmin tem um plano)

INT. QUARTO DE YASMIN - MANHÃ

A mãe de Yasmin entra no quarto para acordá-la de manhã e a encontra acordada desenhando na escrivaninha, cercada de papéis e anotações.

SUZANNA

"Yasmin, tô pondo o caf..."

"Nossa, acordada a essa hora, menina?"

Yasmin vira, mostra o desenho.

YASMIN

"Mãe, eu tenho um plano pra salvar o carnaval!"

CAPÍTULO 5 - UNIDOS EM FANTASIAS

CENA 1 (ENTREVISTA 3: FANTASIA E UNIÃO)

INT. SALA DE GRAVAÇÃO PUC-RIO - DIA

ANDERSON SOUSA "BUDA"

(TURMA FASCINAÇÃO)

"Eu tenho minhas ideias malucas e tipo assim, bate o pandeiro:

Quando tá dormindo, teve um sonho, escreve. Andando na rua para pra fazer um lanche, escreve, desenha, pinta. Tipo assim, o processo de criação é esse."

"Quando eu tenho minha ideia de projeto, eu passo pra diretoria, como todo mundo tem. 'Rapaziada, a ideia aqui é essa.' Estou disposto a ouvir críticas, construtivas é claro, ou então agregar. Partindo desse processo, a gente parte pra produção do piloto."

LUCIANO

(TURMA ANIMAÇÃO)

"A gente tenta transformar o difícil no enredo. Na verdade, o que há de mais difícil de transformar em Carnaval. Eu gosto muito quando eu vejo um personagem, sabe? Quando eu vejo algo colorido. Eu acho isso muito legal. Isso me

cativa, essa parte colorida."

"Assim transformar o difícil no fácil, ou no visível. A beleza vem até em último caso. Transformar, digerir aquela coisa, aquela pedra. Então, é daí que surge: do difícil, até mastigar e fazer o carnaval. Transformar o lixo em ouro e daí vai."

"MARCELO HENRIQUE DA SILVA "ÍNDIO"
(TURMA DO ÍNDIO)

"Ensinei muitas, muitos componentes que fizeram turma depois, aprendendo lá no meu atelier - que eu chamo de atelier, as vezes eu chamo de barracão. Eu não tenho uma coisa assim de guardar o que eu sei. Se eu souber, eu ensino. Então, eu tive sempre essa preocupação de espalhar essa cultura. E da minha turma já saíram 69 turmas."

"Para mim era melhor ter mais turmas porque era mais colorido o Carnaval, né? Mais turmas melhor é. Sempre! Agora já tem mais de mil aí no Rio de Janeiro, né? Graças a Deus."

CENA 2 (Pedido de ajuda)

INT. SALA DA FAMÍLIA - DIA

A família está assistindo a um vídeo no celular que Yasmin gravou e colocou no tiktok pedindo ajuda a outras turmas de bate-bolas, pedindo doações de sobras de fantasias.

YASMIN
(no vídeo)

"...então, por isso, eu venho pedir ajuda de vocês. Se a sua turma tem sobra de boá, de tecido, de qualquer parte do Bate-bola, manda pra gente e ajuda a minha turma a sair neste carnaval!..."

A família fica desconfiada.

SUZANNA
"Você fez isso de madrugada?"

JORGE
"Ai, Yasmin, não sei não... Fantasia de bate-bola tem que ser original. Isso aí vai ficar um Frankenstein danado, viu?"

YASMIN

"Mas vô! A gente tem pouco tempo! Só com a ajuda de outras turmas a gente vai conseguir."

"A gente tem que pelo menos tentar! Olha, eu já fiz até o desenho da fantasia!"

"Assim acho que dá pra fazer, a gente..."

Yasmin mostra os papéis com os esboços que fez. Jorge se prepara pra levantar do sofá, desacreditado.

JULIANO

"Isso ficou irado!"

VANESSA

"Desde quando você desenha assim?"

JORGE

"Minha neta... eu agradeço o que você tá fazendo. Mas quem vai ligar pra uma turma de Bate-bola? Melhor a gente aceitar que o carnaval pra gente acabou..."

YASMIN

"Mas...!"

SUZANNA

"Pai..."

Até que o celular de Yasmin começa a apitar. O vídeo do tiktok começa a viralizar, começam a chegar notificações de pessoas curtindo e pedindo mais informações para ajudar.

CENA 3 (Mutirão solidário)

EXT. E INT. QUINTAL E CASA - AO LONGO DO DIA

Sequências de cenas dos dias seguintes de mutirão solidário. Vans e motos começam a chegar com caixas de restos de fantasias de turmas da cidade toda. Vemos caixas com o logo de várias turmas.

Cabeças de turma chegam na casa para ajudar, cumprimentam Jorge e trazem costureiras.

Vanessa e Juliano gravam vídeos de dancinhas para continuar a campanha de doações.

Yasmin segue liderando a manufatura das fantasias no quintal seguindo o desenho que fez.

CENA 4 (Família)

INT. CASA DA FAMÍLIA - NOITE

A casa está um caos, cheia de retalhos e tecidos pendurados. Vanessa e Juliano cochilam no sofá de tão exaustos que tão. São acordados por Yasmin que passa correndo.

YASMIN

"Bora, galera! Ô Juliano, agiliza com esse paetê aí!"

"Vanessa, cadê as luvas? Bora que falta pouco!"

VANESSA

"Tu esqueceu que eu tô fazendo ÓRGÃOS, garota?"

"Não sei da onde ela tá tirando tanta energia."

SUZANNA

"Pois é... eu acho que a Yasmin finalmente tá entendendo porque a nossa família sempre gostou tanto do carnaval.."

CENA 5 (Yasmin não vai sair)

INT. QUARTO DE YASMIN - NOITE

Yasmin está debruçada nas fantasias quase prontas, exausta, encarando séria tudo que fez. Vanessa entra no quarto trazendo um lanche.

VANESSA

"Ó, trouxe um lanche aqui."

"Que cara é essa?"

YASMIN

"Nada."

VANESSA

"O vô queria saber se você não vai querer mesmo uma fantasia pra você..."

YASMIN

"Não... eu quero que toda a turma saia e que todo mundo aproveite o carnaval. Mas eu acho que não consigo."

VANESSA

"Cê ainda tem medo por causa daquele dia, né?"

"Mas olha, independente de qualquer coisa, eu tô muito orgulhosa de você, todo mundo tá."

Yasmin e Vanessa se abraçam.

CAPÍTULO 6 - MEDO DE SER BATE-BOLA

CENA 1 (Yasmin tem pesadelos)

INT. QUARTO DE YASMIN (ANOITECER)

Yasmin tem pesadelos com o acidente. Sonha com muitos bate-bolas assustadores a cercando e com fogos estourando ao redor.

CENA 2 (Últimos preparos)

INT. QUARTO DE YASMIN (ANOITECER)

Está anoitecendo. Yasmin acorda assustada, debruçada nas fantasias, cercada de retalhos. Ela olha pela janela e vê o movimento de todos no quintal, todo mundo preparando e se ajudando nos últimos arremates.

CENA 3 (A espreita)

EXT. LAJE (ANOITECER)

O vereador Ricardo JR. observa de longe, em uma laje próxima, o movimento do quintal da família. Ele está no telefone com alguém passando as informações e recebe ordens pra dar o troco.

VEREADOR
"Sim, sim."

"Pode ficar tranquilo. Tá tudo sob controle aqui."

"Não vamo deixar barato, não..."

"Pode deixar, a parada tá no esquema."

CENA 4 (Fantasia pronta)

EXT. QUINTAL DA CASA DE YASMIN (ANOITECER)

Os membros da turma estão no quintal de Yasmin, a rua já começa a encher de gente. Crianças tentam subir o muro para espiar as fantasias dentro do quintal. As fantasias estão estiradas no quintal, penduradas em varais. Todos estão exaustos e felizes. Yasmin contempla o quintal com todos se arrumando.

YAMIN (V.O)
"Enfim, por milagre, a gente terminou as fantasias a tempo."

"Eu nem sei dizer direito o que eu senti nessa hora. O cheiro de essência de tutti frutti, a música, a euforia nos olhos do pessoal..."

"Meio que por instinto cada um sabia o que fazer."

"Faltavam poucos minutos pra nossa saída."

CENA 5 (Yasmin veste seu Bate-bola)

EXT. QUINTAL DA CASA DE YASMIN (ANOITECER)

JORGE
"Yasmin, chega aqui."

A família surge atrás de Yasmin. Estão todos quase prontos, Jorge mostra o Bate-bola que fizeram pra ela, com a máscara antiga. Ela se emociona e os abraça.

YAMIN (V.O)

"Eu não achei que eu ia ter coragem de vestir a fantasia..."

"Mas quando eu olhei pra todo mundo ali, quando vi que não tava sozinha, o medo sumiu."

"E eu senti que fazia parte de uma coisa muito maior, sabe?"

Yasmin veste sua fantasia com a ajuda da família.

CAPÍTULO 7 - VAGALUMES NO CARNAVAL

CENA 1 (ENTREVISTA 4: LEGADO)

INT. SALA DE GRAVAÇÃO PUC-RIO - DIA

MARCELO HENRIQUE DA SILVA, "ÍNDIO"
(TURMA DO ÍNDIO)

"O interesse das crianças em vestir a fantasia... A curiosidade que elas tem, né? Justamente é o lúdico."

"Colocar aquela máscara e esquecer o que está em volta. A pessoa se transforma em outro personagem. Nos moldes da Comedia Del Arte lá da Itália: do Pierrot, Colombina."

"Por esse lúdico, por aquela coisa metafórica, né? Na expressão da palavra..."

"Ah vamos se transformar... Nosso sonho em realidade. Você faz o enredo. Ah vou botar uma fada sininho, uma boneca."

"Isso aí tudo leva a outras pessoas se interessar pela fantasia. Ver o que aquilo ali não é só uma fantasia de expressar um sentimento de revolta, de bater no chão, de bater em alguém... Virou uma arte em si."

LUCIANO GUIMARÃES
(TURMA DA ANIMAÇÃO)

"Em 95, 94, quando eu vi a fantasia Clóvis eu disse: Nossa, não tem nada mais fascinante do que isso."

"Essa fantasia me fascina, além dela ter um charme. Além dela ter uma beleza, ela tem algo que te atrai, ela tem a Arte que é infinita."

"Então, essa arte ela puxa bastante a atenção da gente. Ela puxa o estudar. Ela puxa você querer saber, aprender, fazer aquilo."

"Eu larguei numéricos aniversários, natal, ano novo pra comprar um Bate-Bola antigo. E isso, assim, eu vejo essas crianças hoje em dia, eu vejo que é o meu retrato. Que é meu filme que passou."

ANDERSON SOUSA "BUDA"

(TURMA FASCINAÇÃO)

"É Patrimônio Cultural mais do que merecido e só acho que realmente

a gente poderia ter uma visibilidade, até porque a gente gera emprego direto e indireto."

"A gente movimenta muito dinheiro. Está cada dia surgindo mais lojas especializadas no assunto. Tanto que faz camisa, que vende material... Então acho que a gente merecia um olhar com mais cuidado."

CENA 2 (Concentração)

EXT. QUINTAL DA CASA DE YASMIN (ANOITECER)

Jorge reúne todos os membros da turma no quintal, fazem uma roda e uma oração. Jorge faz um discurso. Estendem tapete vermelho, carro de som na rua, rua já movimentada. A turma relembra o trabalho, a solidariedade de todos, e relembram que bate-bola é família.

JORGE

"Família, vamo dançar, brincar, bater-bola! Vamo curtir, vamo cantar, é a nossa saída! O nosso melhor momento é hoje."

"Não é o momento de ficar com vaidade com ninguém. Respeitando sempre o próximo, sem desrespeitar ninguém."

"E ó, pode ter Bate-bola lá fora melhor que o nosso. Mas o nosso é melhor pra gente, o dos outros tá sempre bonito."

"Esse foi um pré carnaval muito difícil. Talvez o mais difícil desses 15 anos."

"Tentaram apagar o brilho da gente, tentaram queimar a nossa vontade de brincar, a nossa tradição."

"Mas nós é brabo! E graças a Deus, não conseguiram ofuscar o que é arte."

"Eu queria agradecer a cada um aqui pelo suor, pelo trabalho, pelas noites incansáveis. Por vocês terem acreditado que ainda valia a nossa turma botar o Bate-bola na rua. Pro nosso coreto acontecer."

"E a gente não ia ter como fazer isso sem a solidariedade de todas as turmas que ajudaram a gente e que tão aqui hoje pra brincar e celebrar a nossa festa. Nossos irmãos de carnaval vão curtir muito com a gente hoje."

"Amigos e amigas bate-boleiros, a gente da Turma Arrasante nunca vai esquecer a boa ação que vocês fizeram. Respeito máximo por todos vocês."

"E isso só reforça o que é ser Bate-bola pra gente. Bate-bola é talento, Bate-bola é arte, Bate-bola é brincadeira, Bate-bola é família."

"Hoje vamo fazer a festa mais bonita que esse povo já viu. Hoje vai ser a cereja do bolo, não, o bolo inteiro! Com muita honra, com muita alegria e mostrando todo talento que a Turma X tem!"

"Puxa a oração aí!"

TODOS

"Pai nosso que estais no céu...(continua)"

GRITO DE GUERRA

"VAMBORA! VAMOBORAAAA!"

"VAMO BATER BEXIGA NESSA, PORRAAAAA!"

"BORA!!"

CENA 3 (Yasmin com medo)

EXT. QUINTAL DA CASA DE YASMIN (NOITE)

Todos os Bate-bolas fazem fila no portão para se preparar para a saída. Yasmin está com calada e com uma expressão de desconcerto. Vanessa percebe que a irmã ainda está com um pouco de medo.

VANESSA

"Dá a mão, Min. A gente vai juntas. Tá pronta?"

Yasmin assente com a cabeça e veste sua máscara. A música da turma começa e a turma vai pra rua.

CENA 4 (Bate-bolas saem! Apagão)

EXT. RUA (NOITE)

A turma sai, começa seu desfile na maior festa. Todos da rua estão empolgados, dançando e batendo-bola. Brincando e assustando as crianças que assistem o desfile. Yasmin está contente com sua irmã.

De repente acontece um apagão na rua. Todos gritam de susto. Yasmin levanta a máscara do rosto para ver melhor.

CENA 5 (Ressignificação)

EXT. RUA (NOITE)

No escuro da confusão, em meio a multidão assustada Yasmin e Vanessa se separam.

YASMIN

"Vanessa!!"

VANESSA

"Yasmin!"

Yasmin se desespera no meio da multidão, por flashes do acidente surgem em sua mente.

YASMIN (v.o)

"Nessa hora eu tive muito medo... Eu achei que fosse viver

todo aquele susto de novo. Mas, de repente..."

Jorge logo abre caminho na multidão e segura a mão de Yasmin, e a resgata com a família à sua volta, fazendo um círculo a protegendo.

JORGE

"Calma, Min. Tamo aqui, tamo aqui."

O avô sobre a máscara pra cima do rosto.

YASMIN (v.o)

"Eu me lembrei, me lembrei que eu não tava sozinha."

Yasmin tem uma epifania e lembra que no dia de seu acidente, foram os bate-bolas que a salvaram, sua família que a acudiu.

JORGE

"Ponta pro nosso truque especial?"

Yasmin assente com a cabeça e ambos baixam suas máscaras de volta no rosto.

ATO III

CAPÍTULO 8 - LUZ

CENA 1 (Led nas fantasias)

EXT. RUA (NOITE)

JORGE

Grito de guerra

Jorge dá o grito de guerra e os bate-bolas acionam as luzes de LED nas fantasias e iluminam a rua toda. A multidão se encanta com o espetáculo. Os bate-bolas cantam. Bate-bolas fazem seu desfile mágico. Vagalumes aparecem iluminando a rua. Jorge olha pra cima e vê os vagalumes, tira a máscara para enxugar os olhos de emoção.

CENA 2 (Fim do vereador)

EXT. VIELA PRÓXIMA (NOITE)

Em uma vela próxima, o vereador vê, puto, que cortar a luz não deu certo;

VEREADOR RICARDO JR.

"Cês acham que acabou? A festa tá só começando, meus amigos!"

Ele ameaça sacar uma arma quando um vagalume começa a rodeá-lo e a persegui-lo, o vereador tenta se desvencilhar, mas aos poucos vão aparecendo vários vaga-lumes e, quando ele olha pra trás, um Bate-bola enorme formado de vagalumes está atrás dele. O vereador se assusta, horrorizado, sai correndo pelas vielas.

VEREADOR RICARDO JR.

"AAAAAAAAAAAA!"

Mas a nuvem de vagalumes o alcança. Eles grudam em seu corpo e começam a entrar em sua boca, nariz e ouvidos, ele vira uma bola de luz, gritando na viela sem ninguém ouvir.

CENA 3 (Contrações)

EXT. RUA (NOITE)

Tudo é festa, a família está comemorando. O avô emocionado abraça Yasmin e a agradece.

JORGE

"Minha neta, obrigada por esse presente! Esse é o carnaval mais lindo da Turma Arrsante!"

Um vaga-lume pousa na mão de Yasmin e depois sai voando junto com uma nuvem de vaga-lumes.

YASMIN

(pensamento)

"Obrigada..."

Vanessa começa a sentir contrações

VANESSA

"Ai, ai, ai..."

JULIANO

"Que foi, amor?"

Vanessa e Juliano percebem que a bolsa rompeu.

JULIANO

"Ai meu deus!! Seu Jorge! Suzanna!"

CENA 4 (Família no ônibus)

EXT. RUA (NOITE)

A família toda percebe que Vanessa está com contrações e que o bebê está pra nascer.

YASMIN

"Respira fundo Nessa, respira! Respira!"

JORGE

"Meu bisneto!! Meu bisneto vai nascer! Obrigada senhor!"

SUZANNA

"Marquinhos, vou precisar do ônibus de vocês! Depressa!"

Suzanna pega as chaves do ônibus de outra turma. Com a família toda dentro do ônibus e Suzanna na direção eles partem em direção a maternidade.

VANESSA

"AAAAAAAAAAAAIIII"

JULIANO

"Calma amor! Calma, amor, Respira fundo! Meu deus! Meu deus!"

JORGE

(emocionado)

"Meu bisneto! Meu primeiro bisneto!"

YASMIN

"Mãe, desde quando você sabe dirigir ônibus?!"

SUZANNA

"Eu não sei!!"

CENA 5 (Bebê nasce, o ciclo continua)

INT. MATERNIDADE (NOITE)

o Bebê nasceu. A família está vendo o bebê nos braços de Vanessa.

VANESSA

"Filho! Dá oi pra sua família, filho!"

Yasmin emocionada.

CAPÍTULO 9 - Bate-bola é família

CENA 1 (Fim da entrevista com Yasmin)

INT. SALA DE GRAVAÇÃO PUC-RIO - DIA

Um ano depois.

Yasmin conclui sua narrativa na entrevista com o Dhis.
Yasmin está segurando sua máscara durante a gravação.

YASMIN

"...E foi assim que eu comecei a sair de bate-bola."

GAMBA

"Corta!"

Priscila

"Que história incrível, Yasmin!"

YASMIN

"É doideira, né?"

GAMBA

"Foi ótimo o seu depoimento. Obrigada por vir dividir ele com a gente."

PRISCILA

"Seu avô tá te esperando lá fora?"

YASMIN

"Tá sim, já deve tá impaciente porque a gente tá meio atrasado. Mas vocês avisam depois quando sair o

documentário?"

GAMBA

"Pode deixar, a gente avisa sim. Vocês precisam de carona?"

YASMIN

"Precisa não."

"Tchau, gente. Obrigada!"

A equipe do Dhis agradece. Yasmin sai.

CENA 2 (Dhis conversa)

INT. SALA DE GRAVAÇÃO PUC-RIO - DIA

Gamba e Priscila (e alguns membros do Dhis) permanecem na sala arrumando os equipamentos.

GAMBA

"Que história fantástica, né?"

"Acho que com mais esse depoimento a gente já tem um bom material pro projeto."

PRISCILA

"Esse documentário vai fazer mais gente conhecer essas histórias. Quem sabe a gente consegue contribuir pra mais projetos de incentivo aos Bate-Bolas, né?"

GAMBA

"É esse o objetivo. Ajudar esses 'vaga-lumes'."

Num canto da sala Mayara está desenhando um retrato de Yasmin.

CENA 3 (Yasmin volta pra casa)

EXT. PUC-RIO - TARDE

Yasmin passa pela área externa da PUC e encontra o avô esperando-a.

JORGE

"Eai! Como é que foi?"

YASMIN

"Foi muito legal! Eu contei pra eles sobre a saída do ano passado."

JORGE

"Que bom."

"Agora vamo meter o pé porque o pessoal já tá esperando a gente lá."

Yasmin e o avô saem da PUC, pegam o ônibus, pega metrô, trem, caminha até em casa, onde já se vê um movimento na rua. Passam juntos cumprimentando as duas senhoras sentadas na calçada.

SENHORA 01

"Lá vai o Jorginho e a neta."

SENHORA 02

"Foi essa aí que salvou o carnaval do ano passado?"

SENHORA 01

"Uma graça de menina."

CENA 4 (Na TV)

INT. CASA DE YASMIN - TARDE

Em casa a turma se prepara para a saída deste ano. Fazem os últimos preparativos. Na TV ao fundo vemos uma reportagem sobre o Vereador.

REPÓRTER

"...Depois de um ano conturbado na vida do Vereador Ricardo Jr., seus assessores informaram seu afastamento do cargo por conta de problemas de saúde. O vereador já vinha apresentando um quadro de comportamento instável desde fevereiro do ano passado, apresentando vários episódios delirantes, e chegou a se internar por diversas vezes em uma clínica psiquiátrica..."

JORGE

"Tira esse mané daí, ô..."

Eles mudam de canal pro canal do "Programa Dominical". No palco, o apresentador e a plateia recebem uma outra turma de Bate-bola.

APRESENTADOR

"E a gente tem uma surpresa pra vocês."

"A nossa patrocinadora está presenteando toda turma de vocês, 50 pares de tênis novinhos!"

A turma da TV se emociona, a plateia aplaude e canta.

PLATEIA

"Eles merecem! eles merecem!"

CENA 5 (Novo carnaval)

EXT. CASA DE YASMIN/QUINTAR - FIM DE TARDE

A família, fantasiada, passa correndo pela sala para sair de casa.

VANESSA

"Bora, bora, bora!"

JULIANO

"O pessoal tá concentrando já!"

SUZANNA

"Vem, gente! Tá na hora!"

JORGE

"Yasmin! Tá pronta?"

Yasmin surge com sua fantasia de bate-bola e sobrinho como bate-bolinha nos braços.

YASMIN

"Tá pronto, Kaio?"

O bebê sorri e os dois saem com a família para as ruas para um novo carnaval.

FIM