

BATE-BOLAS E BATE-BOLETES, CULTURA EM MOVIMENTO: ações de design decolonial para a valorização da cultura popular

BATE-BOLAS AND BATE-BOLETES, CULTURE IN MOTION: decolonial design actions for the valorization of popular culture

ANDRADE SILVA, Priscila; Doutora; UFMA

priscila.andrade@ufma.br

GAMBA JUNIOR, Nilton G.; Doutor; PUC-Rio

gambajunior@gmail.com

MORAIS, Fernanda; Mestre; PUC-Rio

fernandamoraismachado@gmail.com

Resumo

Este trabalho apresenta uma aproximação do campo do design com um tema anteriormente distante do olhar acadêmico: a cultura periférica de Bate-bolas e Bate-Boletes, brincantes de um ritual carnavalesco do Rio de Janeiro. Em 2017, quando o Laboratório de Design de Histórias da PUC-Rio começou a pesquisar a cultura deste grupo social, se deparou com o estado da arte incipiente na área do Design. Desde então, o Dhis implementa práticas de pesquisa e extensão que valorizam a cultura popular no contexto acadêmico em duas direções: da universidade ao campo, do campo à universidade. Aqui, descrevemos duas ações principais realizadas em 2023. Uma exemplifica uma ação dirigida ao campo, um documentário sobre uma parte principal da fantasia; a outra se dirige à universidade, um evento realizado no campus da PUC-Rio. Ambas demonstram o posicionamento decolonial e a abordagem socialmente pautada na Metodologia do Design de Histórias e na sustentabilidade comunicacional.

Palavras Chave: design decolonial; cultura popular; design de histórias e Bate-bolas.

Abstract

This work presents some field engagement actions of design with a theme previously distant from academic scrutiny: the peripheral culture of "Bate-bolas" and "Bate-Boletes", participants in a carnival ritual from the suburbs of Rio de Janeiro. In 2017, when the Design of Histories Laboratory (Dhis) at PUC-Rio began researching this social group's culture, they encountered a virtually unexplored state of the art in the field of Design. Since then, Dhis has implemented a series of research and extension practices aimed at valorizing popular culture within the academic context, in two directions: from university to the field, and from the field to the university. Here, we describe two main actions undertaken in 2023. One exemplifies an action directed towards the field—a documentary on the production of a key part of the costume. The other is directed towards the university — an event held on the PUC-Rio campus. In both cases, we demonstrate a decolonial stance and a socially grounded approach using the methodology of design of histories and communicational sustainability.

Keywords: Decolonial design; popular culture; design of histories and Bate-bolas.

1 Introdução

Em 2017, o Laboratório de Design de Histórias (Dhis), do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, iniciou um projeto de pesquisa e extensão sobre a manifestação carnavalesca do grupo social dos Bate-bolas e Bate-boletes. Naquele momento, o levantamento do estado da arte identificou poucas publicações sobre o tema na área do Design, o que demonstrou um afastamento dessa área por um assunto que prometia ser muito rico – o que se comprovou com o aprofundamento da pesquisa, como este artigo descreve.

A partir de então, o interesse pela temática se expandiu com participação de outros integrantes do Dhis PUC-Rio – além dos autores deste trabalho – e outros pesquisadores como Pereira (2008), artista, e Bezerra (2023), geógrafa, que realizam seus trabalhos sobre a cultura “bateboleira”. Hoje o estado da arte conta com diversos trabalhos publicados e com materializações como livros, vídeos, *toy arts*, muitos deles resultantes das práticas do laboratório Dhis PUC-Rio, onde o trabalho de pesquisa colaborativo é orientado por uma metodologia em comum e resulta na formação de um acervo de informações multimodais.

Este trabalho inicia com a contextualização sobre a manifestação social e uma reflexão sobre a sua relevância cultural. Em seguida, buscamos esclarecer os motivos que levam instituições legitimadoras do campo das artes e design ao desinteresse pela temática. Defendemos que ela pode ser adotada pela prática e pela pesquisa em artes e design, como exemplo de abordagem decolonial, pautada por uma conduta socialmente ética e sedimentada pela Metodologia de Design de Histórias desenvolvida pelo Dhis PUC-Rio.

Para exemplificar essa conduta, apresentamos duas ações que ocorreram, em 2023. Uma representa uma ação que se dirige da **universidade ao campo**, a produção e lançamento do documentário *Pega a visão: passo a passo da casaca de Bate-Bola – turma Simpatia 2023*, e pautado pelo design em parceria e a sustentabilidade comunicacional. Uma vez disponibilizado gratuitamente *online* em plataforma digital, o documentário retorna ao campo e os próprios integrantes da manifestação podem assumir a função de divulgar sua cultura, através de um produto que tem autoria compartilhada entre campo e academia, de modo socialmente ético.

A outra ação se dirige do **campo à universidade**, um evento realizado no campus da PUC-Rio, nomeado *Design, Bate-bolas e Bate-boletes: cultura em movimento*. O evento contou com várias atividades, todas integrando, de fato, agentes da manifestação com a comunidade acadêmica, de forma horizontal visando o protagonismo para os Bate-bolas e as Bate-boletes, trazendo uma situação inovadora para o campus universitário.

Por fim, apresentamos os desdobramentos e impactos destas duas ações específicas e da conduta metodológica do Laboratório Dhis PUC-Rio. Através deste trabalho buscamos enriquecer o debate acadêmico sobre o design decolonial, em busca de reais possibilidades de implementá-lo.

1.1 Contextualização e a relevância da manifestação

Bate-bolas e Bate-boletes são grupos de fantasiados mascarados cujas performances ocorrem por ocasião do Carnaval. Os primeiros foliões com esse tipo de caracterização começaram a surgir nos anos 1930 (PEREIRA, 2008, p.39), na região de Santa Cruz, subúrbio do Rio de Janeiro. No início, apenas homens produziam fantasias individuais, isoladas e improvisadas, sempre cobrindo todo o corpo e rosto para garantir o anonimato de quem as vestia. Ao longo do tempo, sofisticaram a produção da fantasia, que hoje é muito mais complexa, demonstrando um histórico de alterações dentro da própria manifestação. Nos anos 1980, começaram a se organizar em turmas, comandadas por um “cabeça”, o coordenador da produção do festejo e da confecção da

fantasia, que passou a ser igual para todo o grupo, de acordo com um tema anual, definido por esse responsável. O tema é uma espécie de enredo, termo usualmente aplicado para falar de Escolas de Samba, mas que já vem sendo empregado pelos protagonistas do rito (ANDRADE SILVA, 2022). Atualmente, a quantidade de turmas se expandiu e a localização territorial igualmente. Um levantamento preliminar apontou a existência de cerca de setecentas¹ turmas (BEZERRA DA SILVA, 2023) nos bairros periféricos do Rio de Janeiro (zona norte e zona oeste) e nos municípios de Niterói e São Gonçalo, mas acredita-se que a quantidade apontada alcance mais de mil turmas – e cada turma pode conter de uma dezena a três centenas de integrantes.

A fantasia, ainda hoje, majoritariamente usada por homens, é composta sempre por um macacão ou veste volumosa, uma máscara telada com peruca e capuz, meias e luvas. Esses itens podem variar bastante em modelagem, cores, desenhos, estampas e materiais. Além disso, a fantasia é acompanhada por adereços e acessórios – como sapatilha ou tênis, colete ou casaca, bola, bandeira, sombrinha – e enfeites de mão – como leque, bicho de pelúcia, luvas, meias etc. Os aspectos materiais da indumentária e os acessórios relacionados a ela vêm se expandindo em repertório, gerando variações nos estilos de fantasias. Desde os anos 1980, a quantidade de turmas e a sua heterogeneidade só aumentam. Hoje, dividem-se em duas grandes classificações: as mais tradicionais, que usam “bexiga”², e uma variação mais recente, que usa “sombrinha”.

Bate-bolas é o termo mais coloquial e genérico para nomear todas as variações de estilos de fantasia, carreguem ou não a bola, como descrito acima. O termo mais preciso, tecnicamente, seria “turmas de fantasia”, mas preferimos o primeiro, por ser, de fato, aquele usado pelos brincantes do festejo. Ainda há o termo Clóvis, que ora é usado como sinônimo exato, ora como a possibilidade de descrever variações distintas da tipologia de fantasias dos Bate-bolas. Subtipos criados nesse percurso histórico de experimentações geram novas terminologias como “Bujão” ou “Capa”.

O uso de máscaras em rituais sacros e profanos tem origem na Idade dos Metais e seu uso em festejos carnavalescos remonta à Idade Média, quando as festas de adeus à carne eram comemoradas de diferentes maneiras. A força dos festejos era tão grande que os mascarados aparecem hoje pulverizados em diferentes ritos ao redor do mundo. Portanto, ainda que não seja possível traçar uma linha evolutiva precisa com rituais mascarados antecedentes e que, ao longo do tempo, tenham ocorrido processos de hibridações culturais (CANCLINI, 2015), podemos afirmar que o grupo social de Bate-bolas e Bate-boletes tem a relevância de ser responsável pela sobrevivência de uma tradição secular. Em um estudo, mostramos indícios da relação direta entre os atuais mascarados e sua ancestralidade comum (GAMBA e ANDRADE SILVA, 2020). Além disso, a própria manifestação carioca, que teve origem nos anos 1930, sobrevive há quase 100 anos no contexto periférico da cidade, mesmo diante de adversidades como a ausência de incentivos políticos, discriminação por parte da elite social e a estigmatização pela mídia hegemônica, como descrevemos adiante.

¹ Dado levantado por Monique Bezerra da Silva, para sua tese de doutorado, realizada no Programa de Pós-graduação em Geografia da UFF. A pesquisadora catalogou manifestações dos vários bairros cariocas da Zona Norte e da Zona Oeste e até de fora do município, como na Baixada Fluminense e em Niterói.

² Nos primórdios da manifestação, a bexiga era de origem animal. Posteriormente, passou-se a utilizar uma bexiga/bola de plástico. O nome bexiga, entretanto, continua sendo usado para designar o estilo.

Figura 1 - Estilos de fantasias de Bate-bolas.



Fonte: Acervo Dhis PUC-Rio.

DaMatta (1997) e Agier (2000) afirmam que o Carnaval, enquanto fonte de grandes criações plásticas e musicais, é um período ideal para a observação da criação cultural de um povo. A identidade dos Bate-bolas e Bate-boletes está materializada por meio de uma experiência multisensorial que envolve signos visuais, sonoros e coreográficos. A identidade visual acessória ao brincante e às suas turmas se expressa nas pinturas de muros, nas bandeiras, flyers e convites digitais, no revestimento de copos e canecas comemorativas, etc. A identidade continua nas peças de vestir e acessórios das fantasias e *kits*³. A identidade sonora, que ouvimos nos hinos, em ritmos de Rap e Funk, têm como “matéria-prima” para a composição das letras tudo o que descreve a identidade coletiva da manifestação cultural. A dimensão identitária da performatividade, embora tenha mudado muito nas últimas décadas – trocando os jogos de assustar e piques juvenis por desfiles de exibição – ainda assim se mantém no movimento corporal “clownesco” com as bolas ou sombrinhas.

O designer Chico Homem de Melo (2005) refletiu sobre a relação entre a produção de uma linguagem e o repertório, sendo repertório o “conjunto dos saberes que mobilizamos efetivamente em nossa prática de produção de linguagem” (MELO, 2005, p. 28). Ou seja, estamos descrevendo uma linguagem estética de um grupo que forma seu repertório a partir de sua imersão em um conjunto vastíssimo de possibilidades do contexto contemporâneo. Este repertório demonstra como as escolhas estéticas são ao mesmo tempo produto e produtoras deste contexto social. Isso explica a variedade de inspirações relacionadas aos processos criativos dos Bate-bolas, a partir dos fins dos anos 2000, possivelmente estimulados, de início, por concursos que premiavam as melhores fantasias, que demandam certa originalidade do tema anual.

Falamos “certa originalidade” pelo fato de alguns temas serem recorrentes, pois não é proibido que se repitam. É comum que uma turma comunique com antecedência que tema ou enredo vai seguir, para que, no mesmo ano, outra turma não repita. Ao mesmo tempo, isso já funciona como uma estratégia para despertar a curiosidade e a expectativa. Um tema pode ser reutilizado em homenagem a uma turma “amiga” que já o usou anteriormente e mesmo pela própria turma que o utilizou antes, para revisitar sua história e a empregar como fonte criativa. Já a fantasia é produzida ao longo do ano, sob sigilo, eventualmente até mesmo entre os integrantes da turma. Isso explica a curiosidade da plateia que vai assistir ao espetáculo da saída. Os jogos de assustar são substituídos pelo *frisson* com a surpresa e a novidade.

Observar as temáticas escolhidas é perceber um retrato do momento contemporâneo. É observar o que captura a atenção, com o que dialogam, convivem, como formam o repertório. Ao analisar os temas de inspiração para o ritual, percebemos que eles poderiam ser divididos em três grandes categorias – pop internacional, cultura brasileira e religiões (ANDRADE SILVA, 2022).

Para realizar essas fantasias temáticas e todo o conjunto de artefatos acessórios, hoje, uma grande cadeia produtiva é sustentada pelo festejo nos subúrbios da cidade. Os Bate-bolas movimentam durante todo ano uma grande quantidade de setores comerciais e de produção com a confecção da fantasia anual que engloba diversas técnicas e materiais industrializados e artesanais. Além disso, ao longo do ano, existem outros eventos sociais como: festas temáticas (*halloween*, festas juninas, dias das crianças), comemorações de aniversários, jogos de futebol, churrascos e todos movimentam a economia local e são uma forma de dar sustentabilidade

³ Conjunto composto por bermuda e camisa regata estampados com o tema da fantasia do ano e outros acessórios como copos, chapéus e bolsas.

econômica (arrecadação) e social (difusão) à manifestação.

A territorialidade é muito importante. É comum as turmas se estabelecerem entre famílias ou vizinhos, embora não seja mandatório. Também pode acontecer de uma turma ganhar notoriedade e residentes de outros bairros pedirem para integrar a turma. Geralmente o nome da turma vem seguido do nome do bairro, para marcar essa origem. Aqui, destacamos um fato de alto impacto social. Geralmente, esses bairros são motivo de preconceito tendo que ser escondidos em entrevistas de emprego ou em acontecimentos sociais. No carnaval é que os grupos de Bate-Bola trazem o orgulho de ser daquela localidade. O nome do bairro colado ao nome da turma no caso dos Bate-bolas não é apenas uma formalidade, mas algo que eles exigem como forma de legitimação. Um dos poucos usos onde o nome da região ao invés de ser motivo de escárnio, é resgatado como instrumento de pertencimento e autoestima – o que abre a temática sobre preconceitos e exclusões.

Figura 2 - Painel de temáticas de fantasias composto por detalhes de pinturas que ilustram casacas.



Fonte: Acervo Dhis PUC-Rio.

1.2 Preconceitos, estigmas, invisibilidade

Ainda que a manifestação englobe um grupo social amplo e ocupe uma extensa região da cidade, a “festa dos Bate-bolas” não é muito conhecida pelos moradores dos territórios mais privilegiados, tampouco por turistas que visitam a cidade durante o período carnavalesco, porque procede dos bairros periféricos e não circula fora dessa zona. Quando, em 2017, os autores deste trabalho se aproximaram deste campo de estudos, verificaram a escassez de publicações a respeito na área do design, o que apontava o desinteresse acadêmico sobre a temática. Além disso, devido a suas inserções acadêmicas, os autores puderam testemunhar que entre a comunidade docente e discente da universidade onde trabalhavam, na zona sul do Rio de Janeiro – área nobre da cidade – poucos conheciam o ritual, e, ainda assim, quando tinham informações a respeito, muitas vezes ela era enviesada por um olhar estigmatizado, estimulado por uma abordagem preconceituosa da mídia hegemônica.

Segundo ANDRADE SILVA (2022), os “bateboleiros” seriam associados ao crime de forma preconceituosa, tanto pela real condição de violência crescente nos subúrbios cariocas como também pela divulgação sensacionalista na mídia, que acaba reduzindo o festejo à associação do uso da máscara com o disfarce de bandidos. O fato é que alguns veículos de comunicação colaboram para estigmatizar os Bate-bolas, muitas vezes, generalizando todos os mascarados como criminosos.

Esta pode ser uma das razões que levam ao preconceito que sofrem esses brincantes por usarem máscaras e realizarem a performance “agressiva” de bater a bola (bexiga) contra o chão. As raízes históricas dos mascarados encontram-se frequentemente no ato de assustar. O medo de um típico rito de passagem masculino. O pique natural da brincadeira até os anos 1980 envolvia o pânico de crianças e muitos foliões que relatam ter mantido o trauma até a vida adulta. No entanto, o que se dava era um jogo brincante típico do uso das máscaras – que por si só provoca estranhamento e mistério. As brincadeiras de assustar, no entanto, foram gradativamente sendo inviabilizadas pelo crescimento do crime em periferias da cidade. Como em uma viela amedrontada pelo crime, caberiam as ameaças lúdicas dos ancestrais Bate-bolas?

Hoje, quando vemos os estereótipos que associam os Bate-bolas ao crime, como foi feito com o *funk*, a capoeira ou o samba, é fácil conectar preconceito de classe a essa preocupação com segurança. A pergunta a se fazer é: como ninguém valoriza jovens que em contextos de exclusão, tabus sociais, abandono do estado e desigualdade ainda encontram tempo e energia para viver a poesia, o rito e a memória da cultura? Como moradores de periferia que tiveram seus bairros destruídos pelo neo-colonialismo predatório e precisam mentir sobre seus endereços para conseguir vagas de trabalho ou se inserir socialmente, conseguem com suas turmas de Bate-Bola ressignificar esses lugares? Ao invés de ver o crime nas fantasias, as outras regiões vão um dia entender que a grande chave dessa revolução é quando verem que existe tanta fantasia no meio do crime. Crime que não é produto do rito, mas da cidade, de todos nós.

Assim, era natural que os Bate-bolas se juntassem a tantos outros ritos da cultura popular nesse estigma de criminalidade. 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 periféricas gera o contexto onde, na maioria das manifestações culturais, a contravenção estará se avizinando e atravessando qualquer expressão regional. O problema é a visão redutora de outras partes da cidade e grupos sociais, que enxergam apenas esta violência, anulando todos os demais papéis sociais e culturais. Foi o que tivemos que esclarecer muitas vezes a colegas que, no início da pesquisa, pensavam que poderíamos correr algum risco de sofrer violências ao realizarmos o trabalho de campo. Soma-se a

essa perseguição, se misturando sem fronteiras claras, também o fundamentalismo religioso crescente nessas regiões e que perseguem o rito como algo profano e demoníaco.

A região onde os rituais de Bate-bolas e Bate-boletes ocorrem, se localiza no subúrbio da cidade, grosso modo, povoada por classes sociais populares. O conceito de “subúrbio”, na origem, é geográfico, ao designar bairros prioritariamente residenciais, periféricos a regiões mais comerciais, que nasceram depois do centro inaugural da cidade. No caso do Rio de Janeiro, seus primeiros habitantes eram da burguesia, mas depois, com o crescimento da cidade, o proletariado foi expulso para lá. Na cidade aconteceu um fenômeno denominado “rpto ideológico” (FERNANDES, 2011). A palavra subúrbio perdeu seu sentido original e passou a ser usada, no senso comum, para designar os bairros ocupados pelos extratos sociais de classes médias e baixas. Tornou-se um conceito pejorativo, que desclassifica partes das cidades, e o estrato social desfavorecido economicamente que majoritariamente lá habita passa a ser visto como classe subalterna, excluída da ideia de cidadania. Por sua vez, o estado colabora na produção da desigualdade.

Esta política discriminatória de governo está aliada com senso comum que percebe as classes economicamente desprivilegiadas, como ralé social, termo provocativo que Jessé de Souza emprega no seu livro *A ralé brasileira: quem é e como vive* (2019), que nos ajuda a entender as práticas da nossa sociedade. O racismo cultural e o preconceito de classe que buscamos demonstrar aqui é silenciado e normatizado como aponta Souza (2019). O território, onde ela se insere, a coloca em um lugar de invisibilidade social, onde milhares de brasileiros não são reconhecidos como uma classe, e os percebem sempre de um modo estigmatizado, como indivíduos carentes ou perigosos.

Além deste aspecto particular que caracteriza a sociedade brasileira, soma-se a ele a dinâmica colonizadora da política capitalista moderna, que domina a esfera do conhecimento, impondo padrões do norte global. Inviabilizar práticas e culturas de grupos subalternos, colabora para o desinteresse acadêmico e dos setores relacionados com design pela temática de pesquisa abordada neste trabalho. Sociedade acadêmica esta que é majoritariamente composta por membros da elite, e por isso tiveram acesso ao privilégio de formação institucionalizada, mas carrega em sua constituição como grupo social as práticas discriminatórias da sociedade que integra e que as normatiza e silencia. A temática de pesquisa sobre o ritual de Bate-bolas e Bate-Boletes, uma manifestação de cultura popular, por muito tempo não foi tema de interesse da academia no âmbito de estudos e pesquisas na área do design, o que demonstra o viés colonialista que dominava e ainda domina a área.

1.3 Emprego da abordagem decolonial

Desde o final dos anos 1990, autores como Mignolo (2017) e Escobar (2016), se dedicam aos debates em torno da Modernidade, Colonialidade, Decolonialidade (MCD, como nomeou Escobar), com contribuições teóricas e investigações sobre os impactos do capitalismo que constituem a chamada matriz colonial de poder que atua em quatro domínios: controle da economia; controle da autoridade; controle de gênero e sexualidade; e controle da subjetividade e do conhecimento (MIGNOLO, 2017).

No âmbito da área do Design, Batista e Carvalho (2020), relatam como os estudos em design vêm sendo atravessados pelas influências do chamado pensamento decolonial e descrevem sobre os impactos da cultura colonialista. Segundo Batista e Carvalho, a decolonialidade é:

“(...) um conjunto de processos inter-relacionados de identificação, questionamento e enfrentamento das estruturas de opressão instauradas pelo sistema capitalista, a partir da disseminação da cultura ocidental de origem burguesa.”

É notório que a *práxis* do design no Brasil se iniciou antes de sua institucionalização, como apontam estudos de Cardoso (2005). Mas ao longo da modernidade, a área do Design no Brasil, com raras exceções, foi demarcada pela imposição de utopias universalistas que descartavam o que não se encaixava nos cânones instituídos pelas matrizes colonizadoras do norte global. Na contemporaneidade, o design continua participando da difusão de grandes narrativas (Batista e Carvalho, 2020, p. 17) e portanto, valorizar a cultura popular periférica é algo que aporta novidade para a academia.

O Laboratório Dhis PUC-Rio vem desenvolvendo ações que se pautam em práticas decoloniais. A metodologia de Design de Histórias recorta uma função de projeto (narrar), e se compromete com ela como processo projetual na matéria prima para projetar e pesquisar. A metodologia projetual narrativa que permite a imersão do designer em um campo da cultura começa com dois tipos de registros, a "História de Vida" e o "Passo a Passo" da produção local. E na sequência ocorre uma imersão social e politicamente responsável, o qual chamamos "Materialização Cruzada". Essas fases, geram produtos intermediários, compartilháveis e úteis ao longo das fases da pesquisa em design. Nessas etapas, no cerne da elaboração da pesquisa de um universo alteritário, está a preocupação com a desigualdade e a violência social. Por isso, o ponto de partida é a história de vida dos sujeitos no campo e, logo a seguir, o diálogo com seus processos fabris.

O designer, ao se aproximar de um novo cenário cultural, deve promover a sua imersão no conhecimento da história das pessoas da comunidade envolvida. Porém, essa participação não atende somente aos objetivos do projeto. Fomenta também um conjunto maior de usos partilhados. Outra ação, além de registrar história de vida, é registrar e analisar processos de fabricação, o que chamamos de “passo a passo”. Matérias-primas, inspirações, processos, técnicas e difusão podem ser acrescentados então à subjetividade do produtor. Isso gera um acervo mais específico sobre o papel do design na modelagem de uma memória social. A história de vida dos indivíduos ganha a contribuição do design no mapeamento de processos fabris e resultados estéticos e simbólicos da metodologia – e vice-versa.

A terceira e última etapa é denominada de materialização cruzada onde se dão as trocas entre o designer e pesquisador e o campo. Ambos dividem suas expertises já em um cenário de responsabilidade social e parceria na direção da ressignificação de suas práticas pela interação da diversidade.

Dentro deste recorte mais amplo do papel socialmente ético do designer, destaca-se a atuação do trabalho no que se refere à sustentabilidade cultural e, dentro dela, a relevância dos estudos de comunicação visual, uma subárea do design. A Metodologia de Design de Histórias aborda também o conceito da sustentabilidade comunicacional (Gamba Jr, Sarmiento, 2019) como método, fazendo com que questões como memória, visibilidade e desenvolvimento de linguagem local sejam determinantes na criação, valorização e representação heterogênea de produtos de memória desenvolvidos. Segundo os autores, a sustentabilidade comunicacional é a prática de comunicar de forma responsável, considerando os impactos sociais, ambientais e econômicos. Isso envolve criar mensagens e conteúdos que promovam justiça e responsabilidade cultural, evitando danos à sociedade e ao meio ambiente. A sustentabilidade comunicacional guia a conduta de ações de envolvimento com os interlocutores, que deve se estabelecer de forma horizontal, conforme defendido por Fabiarz e Ripper (2011) sobre o design em parceria.

2 **Duas propostas de valorização da cultura popular no contexto acadêmico: da universidade ao campo, do campo à universidade**

Dentro da proposta do Dhis PUC-Rio de pesquisar, analisar e comunicar o contexto cultural e alteritário dos Bate-bolas, norteados pela Metodologia de Design de Histórias, foram realizadas diversas ações, que se dividem em função de dois vetores, opostos em sentido, mas orientados pela mesma diretriz de decolonização do ensino e pesquisa na área do Design: da **universidade ao campo** e do **campo à universidade**.

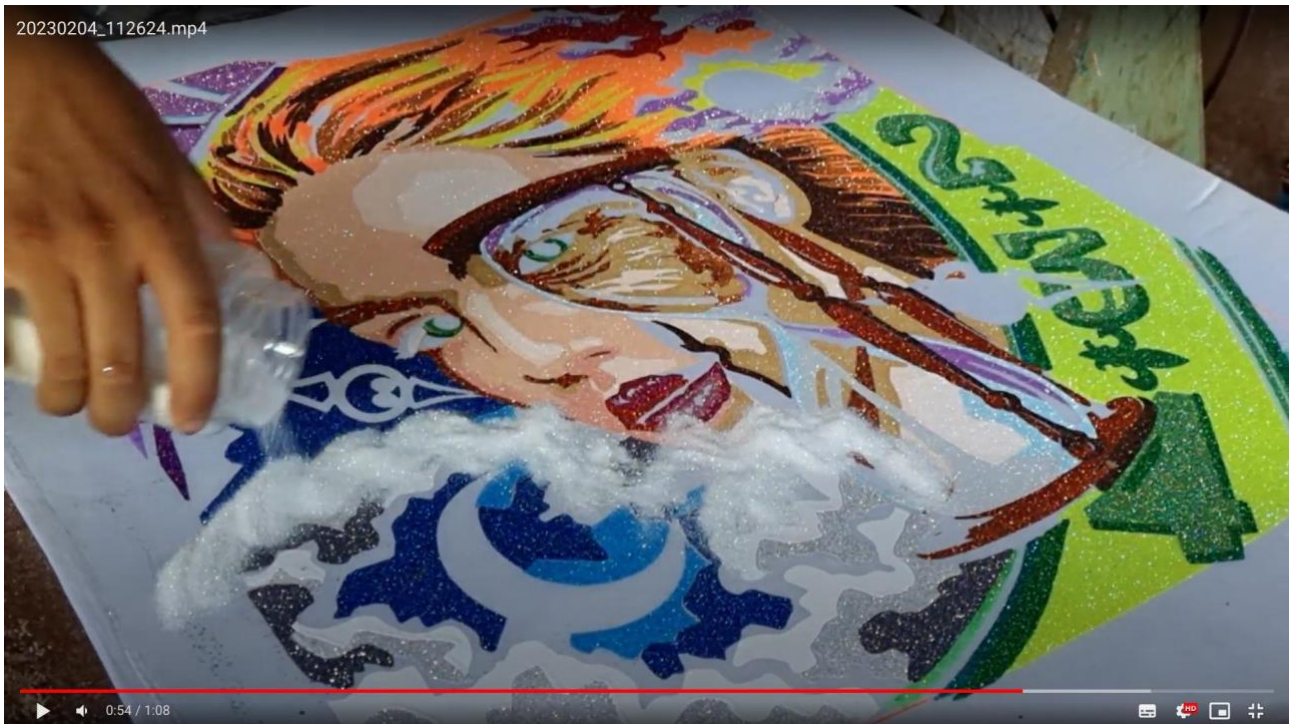
Todas as ações de pesquisas no vetor da **universidade ao campo**, sugerem interferências dos pesquisadores no campo. Incluem observação participativa em saídas e eventos de Bate-bolas, produção de registros fotográficos e audiovisuais dos eventos e das atividades nos barracões, registros das fantasias e contexto, entrevistas com brincantes, registros das Histórias de Vida, participação como brincante. Essas ações, pautadas na construção contínua de uma relação de parceria e respeito entre pesquisadores e os protagonistas do festejo. Dessas ações, surgem as Materializações Cruzadas e os produtos dessas pesquisas. Um almanaque sobre a história dos Bate-bolas, um livro infantil, uma coleção de bonecos de *toy art* e um documentário sobre o passo a passo da confecção da casaca de Bate-Bola são alguns exemplos de projetos desenvolvidos em parceria, a partir dessa imersão social e comunicacionalmente sustentável. O vetor do **campo à universidade** configura ações que mais explicitamente dão voz e espaço para a influência dos brincantes dentro da universidade, espaço institucionalizado, tradicionalmente legitimador de saberes e culturas.

Neste artigo colocamos em foco duas ações correlatas para ilustrar os dois vetores de atuação: A produção do documentário *Pega a visão: passo a passo da casaca de Bate-Bola – turma Simpatia 2023*, uma documentação sobre o processo de confecção das casacas de Bate-bola elaborado pelo artista Glauber Silva, cabeça da turma Simpatia, e o evento *Design, Bate-bolas e Bate-Boletes: Cultura em Movimento*, produzido pelo Dhis da PUC-Rio, com apoio financeiro do IEAHu (Instituto de Estudos Avançados em Humanidade, do CTCH da PUC-Rio) que teve, em última instância, a proposta de trazer o campo para a universidade com uma diversificada programação.

2.1 **Produção do documentário *Pega a visão: passo a passo da casaca de Bate-bola***

O documentário, que foi produzido como parte de uma pesquisa de doutorado desenvolvida no Dhis, é uma aplicação prática do método de documentação de passo a passo da Metodologia de Design de Histórias. Trata-se de uma estratégia de pesquisa imersiva em contextos alteritários que, além de possibilitar a investigação, oferece um produto em retorno para o campo. Ela consiste na produção de registros audiovisuais sobre uma produção local, geralmente tendo um artista ou artesão como interlocutor, que faz demonstrações de suas técnicas e materiais utilizados enquanto explica seus fazeres.

Figura 3 - Cena do documentário *Pega a visão: passo a passo da casaca de Bate-Bola – turma Simpatia*, 2023, que mostra o glitter sendo derramado sobre a tinta durante o processo de glitteragem.



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=E3rKGs_uL3Y

Os registros são editados em uma sequência que reproduz todas as etapas do processo produtivo do artista. Portanto ela objetiva a produção de acervo de memória e difusão da cultura local, que pretende ser um produto intermediário para outras ações. Nessa produção, é fundamental que se estabeleça uma relação horizontalizada entre o pesquisador e seu interlocutor na roteirização e direção das cenas visando a troca de saberes entre os dois. Essa estratégia de design em parceria com dimensão colaborativa voltada para a produção do vídeo garante que o documentário, a pesquisa e a análise sejam elaborados de forma ética e atendendo aos parâmetros de sustentabilidade comunicacional (Gamba e Sarmento, 2019)

Em linhas gerais, podemos descrever o método de documentação de passo a passo em 5 etapas: [1] planejamento – primeiro contato com o artista e pesquisa prévia sobre sua atividade para apresentação de uma escaleta inicial e planejamento dos encontros e da equipe; [2] aprovação da proposta e cronograma – apresentação do planejamento para o artista avaliar viabilidade técnica, disponibilidade de tempo, de material e de parceiros com quem o artista divide o trabalho e fazer suas primeiras considerações sobre o conteúdo proposto sugerindo os ajustes necessários em termos de conteúdo a ser filmado e planejamento; [3] gravações – o artista é responsável pela organização do espaço para o registro e materiais, e a equipe deve estar preparada para realizar as gravações em diversos enquadramentos e ajustar o roteiro conforme as necessidades surgirem visto que o momento da filmagem é também dedicado à observação e aprendizado sobre a técnica do artista; [4] organização dos registros – os arquivos são organizados digitalmente de acordo com as etapas da produção do artista; [5] edição – deve privilegiar o detalhamento e a ordem que as etapas do processo do artista acontecem.

O documentário em questão é produto de uma investigação apenas sobre a casaca da fantasia de Bate-Bola. A casaca é uma peça central da indumentária dos brincantes e um artefato

fundamental para o rito, considerada o “coração da fantasia”, é o maior painel de exposição das figurações que vão ilustrar o tema do ano. Muito ornamentadas, são suporte de ilustrações de alta complexidade pintadas com a técnica da glitteragem⁴. Esse estudo objetivou a imersão no contexto cultural dos Bate-bola e a coleta de dados para a elaboração de uma análise híbrida sobre o artefato que revelasse informações sobre o contexto cultural no qual ela se insere tendo como base a semiologia da realidade de Pasolini (1981).

Glauber Silva, cabeça da turma Simpatia e artista responsável pela confecção das fantasias, foi nosso interlocutor. Ele participou ativamente na roteirização e direção do documentário, seja aprovando as propostas de roteiro e direção, seja propondo soluções diretamente. Sua motivação para participar da pesquisa foi o reconhecimento da importância do projeto e sua percepção sobre o valor da preservação da memória e divulgação da cultura. Ele nos mostrou seu processo de produção de casacas com glitteragem em serigrafia, que foi registrado em dois encontros. O documentário foi publicado no canal do Dhis na plataforma do Youtube, cujo acesso é irrestrito⁵.

Além de sua relevância para a pesquisa atendendo a função de arquivar experiências dos brincantes para gerar debates, a relevância do documentário para o campo se confirma pelo expressivo número de acessos ao vídeo desde a sua publicação, mostrando que ele extrapola sua função acadêmica e estabelece um diálogo direto com o campo na medida em que atinge um público mais amplo.

De um modo geral, a produção de vídeos enquanto produto intermediário de pesquisa é relevante na medida que possibilita diversos desdobramentos e articula diferentes formatos de documentação. Acreditamos no potencial do registro responsável da memória local para empoderar práticas locais e também empoderar o Design com a assimilação de práticas locais na constituição de um repertório estético, técnico e metodológico.

2.2 O evento Design, Bate-bola e Bate-bolete: cultura em movimento

Realizado pelo Dhis, com o apoio financeiro do IEAHu (Instituto de Estudos em Humanidades, do CTCH da PUC-Rio) concedido através de concorrência realizada segundo o edital lançado em 2022, teve como objetivo a divulgação da cultura bateboleira e valorização de sua expressão e da cultura popular periférica urbana do Rio de Janeiro, de um modo geral, promovendo o contato entre os artistas, sua produção estética e a comunidade universitária. Buscamos abrir uma ampla discussão a respeito da cultura popular e desafios sociais e políticos que ela enfrenta para garantir sua sobrevivência; problematizar as barreiras impostas entre o conhecimento popular e os saberes institucionalizados e legitimados por metodologias científicas; apresentar a produção estética periférica como referencial para a comunidade discente e docente, validando e valorizando conhecimento e culturas locais.

O protagonismo dos representantes da cultura popular foi fundamental para colocar em foco a cultura Bate-Bola, a história de vida de seus brincantes e seus saberes a respeito da produção do festejo e produção estética. Foram convidados importantes representantes da cultura e parceiros de nossas pesquisas de campo especialistas na história do festejo, produtores, artistas e divulgadores atuais: Marcelo Índio, Renato Tona, Anderson "Buda" Mangorra e Glauber Silva.

⁴ Técnica de pintura que implica a aplicação de uma camada de glitter sobre a tinta ainda fresca, para colar na superfície para produzir efeitos de cor.

⁵ O documentário pode ser acessado através do link: https://www.youtube.com/watch?v=E3rKGs_uL3Y

Por se tratar de um tema de amplo interesse para as Humanidades e visando a promoção de discussões plurais, participaram também os laboratórios Estetipop – Laboratório de Pesquisa Antropológica em Estéticas, Aprendizagens e Cultura Pop/Popular (Departamento de Educação) e o grupo de pesquisa NAVIS – Narrativas e Interação Social (Departamento de Letras) ampliando as discussões em uma perspectiva interdisciplinar. Além disso, representantes dos três grupos de pesquisa participaram ativamente das atividades, tanto com a presença de seus representantes na mesa redonda, como com a atuação de estagiários que colaboraram, dentro de suas especialidades, com a produção e divulgação do evento. O evento aconteceu na Semana DAD⁶, em abril de 2023 e sua programação contou com cortejo de brincantes, exposição, lançamento do documentário *Pega a visão: passo a passo da casaca de Bate-Bola – turma Simpatia 2023*, mesa redonda e oficina de gliteragem.

Figura 4 - Programação do evento Design Bate-Bola e Bate-Bolete: cultura em movimento.



Fonte: Acervo do Dhis PUC-Rio.

2.2.1 Cortejo de brincantes

O cortejo de Bate-bolas pelo campus da PUC-Rio abriu o evento que se estendeu ao longo do dia. A performance contou com a participação de 14 mascarados e mascaradas, sendo 5 deles integrantes da turma Fascinação e 9 alunos e voluntários, e foi dirigida por Anderson Buda, cabeça da turma Fascinação. Os brincantes percorreram áreas de grande circulação na universidade batendo as bolas no chão e carregando um estandarte com o nome do evento a fim de contextualizar a ação e divulgar a programação. Houve mobilização no campus, com alunos, professores e funcionários fazendo registros com celulares.

2.2.2 Exposição

Montada no hall do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, onde permaneceu por uma semana. Ela exibiu dois conjuntos completos de indumentária: uma fantasia de Bate-Bola e um kit; projeção de registros audiovisuais realizados pelos pesquisadores em campo desde 2017; áudios

⁶ A Semana Design PUC-Rio é um evento anual organizado pelo Departamento de Artes & Design da PUC-Rio que divulga os trabalhos dos alunos de Design e proporciona o contato direto do público com a produção acadêmica.

de hinos criados por turmas de Bate-Bola com suas respectivas letras; um conjunto de *toy arts*, resultado da pesquisa de alguns integrantes do DHIS.

2.2.3 Lançamento do documentário *Pega a visão: passo a passo da casaca de Bate-Bola – turma Simpatia 2023*

Na ocasião da abertura do evento, foi lançado na plataforma YouTube (com os demais vídeos da série *Trabalhadores da Cultura*, produzida pelo Dhis) o documentário protagonizado por Glauber Silva, cabeça da turma Simpatia e artista plástico responsável pela confecção das fantasias, que mostra seu processo produtivo para a confecção das casacas usadas no carnaval de 2023. O documentário completo foi previamente divulgado entre os integrantes da mesa como disparador dos debates que aconteceram na sequência. No evento foi exibido o *teaser* com a finalidade de contextualizar a plateia.

2.2.4 Mesa redonda

Tendo o documentário como ponto de partida, a conversa se deu entre dois Bate-bolas convidados, Marcelo Índio e Renato Tona, e três professores e coordenadores dos grupos de estudo envolvidos: Nilton G. Gamba Junior (Dhis), Mylene Mizhari (Estetipop) e Liana Biar (Navis), em uma perspectiva multidisciplinar.

Marcelo Índio é Bate-bola desde a década de 70 e, além de brincante, é um pesquisador da história do festejo. Ele apresentou uma contextualização histórica, destacando a mistura de diversas culturas como um fator fundamental para o surgimento do Bate-Bola enquanto figura relevante no carnaval carioca, e a importância das mais recentes transformações no festejo, nomeadamente a valorização da produção estética.

Mylene Mizhari é antropóloga, professora e pesquisadora do Departamento de Educação. Ela destacou que a apropriação das referências mais diversas, incluindo da cultura de massa, e o consumo podem estar também a serviço da criatividade e não só da pasteurização e homogeneização; bem como a relação entre a materialidade, inovação e invenção também como possibilidade de manutenção de uma tradição.

Renato Tona é o cabeça da turma Coqueiro e idealizador e responsável pela maior festa de encontro de turmas que acontece anualmente na segunda-feira de carnaval em Santíssimo. Ele ressalta a importância da coletividade na cultura Bate-Bola que surge nas últimas décadas e como essa força pode trazer benefícios para a sociedade por meio da valorização e divulgação da cultura para além do período do carnaval e pela organização da comunidade bateboleira a serviço da sociedade.

Liana Biar é professora e pesquisadora do Departamento de Letras e coordenadora do grupo de pesquisa Navis. Ela aponta para o descompasso entre as colocações da mídia hegemônica e da memória coletiva, em geral no campo semântico do medo, da violência, da maldade e da pobreza, e as colocações postas pelos Bate-bolas, no campo semântico da arte, da técnica e do cuidado. Ela destaca a ameaça das mídias hegemônicas para o festejo visto que produz vinculações que reforçam estigmas que se tornam estereótipos. Do ponto de vista da análise do discurso, a linguagem verbal é entendida como algo que produz a realidade. Portanto, uma comunicação que valorize a cultura dos Bate-bolas é fundamental na construção de uma cadeia de enunciados mais diversificados sobre o festejo, que vai gerar um discurso capaz de disputar com o discurso da mídia hegemônica.

Nilton G. Gamba Junior, coordenador do laboratório DHIS da PUC-Rio, encerrou as falas trazendo para a discussão a dimensão do Design e processos de desenraizamento da *práxis*. Gamba relata ter se afastado do festejo na década de 80 em razão de processos decorrentes das abordagens mais antigas do Design que demandavam a apropriação de referenciais estéticos eurocêntricos e deslegitimavam referências locais. Em sua posterior reaproximação, encontra o festejo transformado, dotado de um novo rito de passagem para os meninos, agora relacionado com a dimensão artística que se instalou, agora, ligada à confecção das fantasias. Nesse sentido, hoje o ensino do Design também se transformou, agora voltado a uma busca clara pelo contexto do aluno e a valorização de seu referencial local – como fato de estarmos estudando um tema antes invisível para a área do Design.

2.2.5 Oficina de gliteragem

Foi idealizada com o objetivo de compartilhar com o corpo discente e docente da PUC-Rio as práticas criativas e projetuais dos Bate-bolas a fim de que incorporassem a técnica e a estética da gliteragem em seus repertórios. Glauber Silva ministrou a oficina e ensinou o passo a passo desta técnica com o uso da serigrafia e da pintura manual. Após uma breve introdução aos materiais, os alunos experimentaram e produziram suas próprias pinturas.

Inicialmente projetada para 20 alunos, atendeu aproximadamente 36 pessoas interessadas, incluindo alunos de graduação, pós-graduação, professores e um grupo de integrantes do projeto AEIOU (realizado pelo Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, com a finalidade de atender pessoas com diversidades intelectuais). O engajamento dos alunos foi notório. Os funcionários do Prelo (oficina gráfica do DAD) também colaboraram e houve muita troca de experiências e de conhecimento.

3 Conclusão

O documentário *Pega a visão: passo a passo da casaca de Bate-Bola – turma Simpatia 2023*, é um facilitador, um produto intermediário, entre a imersão etnográfica e possíveis desdobramentos em outras materializações. Conduzido pela Metodologia de Design de Histórias ele se distancia da prática da “pilhagem exploratória” ou “extrativismo acadêmico”, dois termos empregados para definir trabalhos de pesquisa que retiram do campo os dados necessários para a produção científica, sem a preocupação de dar qualquer retorno ao campo pesquisado ou aos interlocutores da pesquisa. No caso do documentário, o design em parceria foi empregado com posicionamento ético que fez gerar uma coprodução. O resultado é audiovisual em sua forma de sedimentar e gerar debate, mas pode se desdobrar em outros tipos de produtos. Quando disponibilizado gratuitamente em plataforma digital, pode ser de fato apropriado pelo grupo social que tem participação ativa na sua produção. É visto e divulgado no campo pelos próprios integrantes da manifestação cultural.

O evento *Design, Bate-bola e Bate-bolete: cultura em movimento* divulgou a cultura do festejo no território acadêmico reforçando o valor dos artistas envolvidos em sua produção. A proposta do evento foi expandir para além dos muros da universidade ao romper barreiras dos saberes, normalmente legitimados por instituições de estudo e pesquisa. Teve como objetivo abrangente divulgar a produção cultural e a elaboração de uma cultura que está distante da academia e da área do design, tanto geograficamente como em sua temática. Considerando que a manifestação dos Bate-bolas, embora tenha grande difusão e representatividade fora dos grandes

centros urbanos, permanece ainda desconhecida por habitantes de territórios privilegiados, como o da universidade, ou marginalizada em função de preconceitos e estigmas reforçados pela mídia hegemônica.

Percebemos o engajamento da comunidade acadêmica em todas as atividades oferecidas, bem como dos representantes da comunidade bateboleira. Contamos com a participação ativa no evento de quatro Bate-bolas convidados: dois compoem a mesa redonda, um dirigindo o cortejo e um oferecendo a oficina, além de outros que, mobilizados por estes, compareceram, participaram das atividades e colaboraram com seus depoimentos durante a mesa redonda. Destacamos ainda a presença do Ednaldo, um dos mais importantes divulgadores da cultura dentro da comunidade bateboleira. Ele é o responsável pelo canal de Youtube Bruno Magia⁷, criado em 2010, que se dedica à memória do festejo pela produção e divulgação de vídeos com registros das saídas e eventos e entrevistas com os brincantes. Visto que a comunidade não conta com os serviços da mídia hegemônica, os canais alternativos são seu principal meio de comunicação. Portanto, consideramos que a presença do Ednaldo legitima e valida nossa ação dentro da comunidade bateboleira. Renato Toma afirmou na mesa redonda que o evento foi um marco na memória da cultura, pois esse tipo de relação com a academia era ainda inédita e colabora com a auto estima dos brincantes. Portanto, o evento, que teve caráter colaborativo e participativo, contribuiu para uma maior integração entre a academia e a comunidade.

Ainda que os Bate-bolas não constituam uma instituição formal, estão organizados em torno de uma cultura e saberes bem definidos, e sua participação no evento proporcionou uma troca de conhecimento bastante rica e inédita no ambiente acadêmico na medida em que se direcionou a um público amplo e diverso. No seminário, os Bate-bolas participantes contaram a história e evolução dessa manifestação cultural e compartilharam o quadro atual e a resistência dessa cultura periférica frente aos estigmas sociais e obstáculos que ameaçam sua existência. Já na oficina, foram compartilhados saberes e técnicas ainda não formalmente sistematizados que podem vir a ser incorporados no repertório dos alunos e professores universitários representando um referencial da cultura local. Trazer um artista plástico representante da cultura popular para oferecer uma oficina para alunos de vários departamentos era um desejo antigo do DHIS. Sua realização trouxe benefícios para todos os envolvidos.

Os Bate-bolas e Bate-boletes participantes afirmaram que o evento foi um marco na memória da cultura, pois esse tipo de relação com a academia era ainda inédita. Portanto, o evento, que teve caráter colaborativo e participativo, contribuiu para uma maior integração entre a academia e a comunidade. Com isso, é certo dizer que o evento realizado concretizou práticas interdisciplinares em muitas frentes que trouxeram benefícios para professores, alunos, pesquisadores e para a comunidade em geral, oferecendo uma ponte de intercâmbios entre o ambiente acadêmico e a cultura periférica, um campo fértil para um design decolonial

Ao longo do tempo, o convívio com o grupo nos fez perceber uma valorização da cultura entre os brincantes da manifestação. Este sentimento pode ter sido gerado com a convivência com os pesquisadores, em ações sistematizadas ou não, em conversas, entrevistas, dinâmicas de pesquisa e no contato com diversos produtos gerados por materializações destas ações do Dhis PUC-Rio, relacionados anteriormente. A auto estima parece crescer entre Bate-bolas e Bate-boletes que passaram a dizer, com orgulho, que a própria manifestação carnavalesca é cultura.

Essa autoestima também é observada na forma como os produtores do festejo se denominam, como artistas, termo que carrega um *status* importante. De outro lado, vemos que

⁷ <https://www.youtube.com/@EdnaldoBrunomagia>

observadores externos ao grupo social dos Bate-bolas, o designam como artesãos, termo que carrega menos prestígio social. Ou seja, eles são vistos como artesãos, mas se chamam de artistas e nós os inserimos aqui em um trabalho de design, trazendo uma antiga discussão da área do design de viés colonialista que fazia ou faz a distinção entre design e artesanato, para identificar e valorizar um saber institucionalizado em detrimento ao saber não institucionalizado. Esse fato é relevante porque remete a uma antiga discussão do campo do Design referente às distinções entre as denominações "artesão", "artista" e "designer". Sobre isso, Gamba, Coutinho e Bastos (2020) lembram que as raízes dessas distinções estão na tentativa de valorização de determinadas práticas ligadas à produção intelectual (valor cultural e produção industrial) pela desvalorização de saberes locais não sistematizados. No entanto, novos paradigmas no campo do design têm levado ao esfumaçamento das fronteiras e à denúncia sobre o caráter colonialista dessas distinções, e nos levam a entender a produção dos Bate-bolas não só em seu valor artístico, mas também como produção de Design que deve ser valorizada no ensino

Por fim, a produção estética dos Bate-bolas pode e deve ser valorizada e legitimada com referencial, mas é necessário um posicionamento decolonial que paute a postura dos profissionais que desejarem "incorporar" esta estética em sua prática. Incluir uma temática antes marginalizada da *práxis* e da pesquisa em design busca desafiar e subverter normas, convenções, sistemas e linguagens dominantes no campo. Ao nos libertarmos de estéticas e temáticas dominantes, nos desvencilharmos de políticas globalizantes de conhecimento e podemos adotar uma postura profissional decolonial que, para tanto, esteja compromissada com relações participativas e colaborativas, com a oferta de um retorno ao campo e com ações emancipatórias.

4 Referências

- AGIER, M. **Anthropologie du Carnaval: La ville, la fête et l'Áfrique à Bahia**. Marseille: Éditions Parentheses, 2000.
- Andrade Silva, P. **A persona no cotidiano e a persona no Carnaval: Bate-bolas, Bate-boletes e uma pesquisa sobre a cultura do vestir**. Tese de doutorado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2022.
- BASTOS, D.; COUTINHO, D.; GAMBA JR., N. **Duas artesãs do Rio de Janeiro: as interações entre história de vida e produção artesanal**. *Khronos*, Revista de História da Ciência, nº 10, dezembro 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/khronos/article/view/176249>
- BATISTA, S.; CARVALHO, R. A. P.. **Design e decolonialidade: fundamentos, debates e rupturas**. *Arcos Design*, 13(2), 6–25. 2022. <https://doi.org/10.12957/arcosdesign.2020.69742>
- BEZERRA DA SILVA, M. **As espacialidades de pertencimento e existência das turmas de fantasia da metrópole fluminense**. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal Fluminense. Niterói: 2023.
- CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4 ed. São Paulo: Edusp, 2015.
- CARO BAROJA, J. **El Carnaval, análisis histórico-cultural**. Madrid: Taurus, 1965.
- DAMATTA, R. **Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro**. 6. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

- CARDOSO, Rafael (Org.). **O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- ESCOBAR, A. **Autonomía y diseño: La realización de lo comunal**. Popayán: Universidad del Cauca. Sello Editorial, 2016.
- FERNANDES, N. da N. **O rapto ideológico da categoria subúrbio: Rio de Janeiro 1858-1945**. Rio de Janeiro: Editora Apicuri/Faperj, 2011.
- GAMBA, N. G. Jr; SARMENTO, P. **Sustentabilidade comunicacional: a realidade pós-editada**. Estudos em design. Rio de Janeiro, v. 27, n. 1, p. 66-90, 2019. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/673>. Acesso em: 13 jan. 2020.
- GAMBA JUNIOR, N.; ANDRADE SILVA, P. **Bate-bolas: rastros materiais de rupturas históricas nas fantasias dos mascarados cariocas**. ESTUDOS EM DESIGN (ONLINE), v. 28, p. 92-104, 2020.
- MELO, C. H. de. **Signofobia**. São Paulo: Edições Rosari, 2005.
- MIGNOLO, W. **Colonialidade: o lado mais escuro da modernidade**. Tradução de Marco Oliveira. Revista Brasileira de Ciências Sociais, v. 32, n. 94, jun. 2017.
- PEREIRA, A. V. 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.
- SOUZA, J.; colaboradores GRILLO, A. [et al.]. **Ralé brasileira: quem é e como vive**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.