

ETNOBIOGRAFIA E SEMIOLOGIA DAS COISAS: UMA PROPOSTA DE ABORDAGEM PARA A PESQUISA EM DESIGN

Marcelly Soares Rodrigues¹

Nilton Gonçalves Gamba Junior³

Fernanda de Moraes Machado²

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio

RESUMO: Este artigo aborda a epistemologia do design, focando no impacto simbólico dos objetos como parte de um estudo mais amplo sobre a purpurina em uma manifestação do carnaval de rua carioca, os Bate-Bolas. Destacamos quatro métodos científicos, inicialmente explorando as relações entre a etnografia e a biografia das coisas, resultando na etnobiografia voltada ao estudo de objetos. Em seguida, as noções de pedagogia das coisas e semiologia da realidade de Pier Paolo Pasolini ampliam a análise, incluindo aspectos simbólicos, estéticos, éticos e políticos no estudo da cultura material. Esta reflexão integra um projeto de pesquisa, destacando o referencial conceitual, a metodologia e o potencial de aplicação no campo.

PALAVRAS-CHAVE: Etnografia das coisas; Bate-bolas; Purpurina

ABSTRACT: This article addresses the epistemology of design, focusing on the symbolic impact of objects as part of a broader study on glitter in a manifestation of Rio de Janeiro's street carnival, the Bate-Bolas. Four scientific methods are highlighted, initially exploring the relationships between ethnography and the biography of things, resulting in an ethnobiography focused on object studies. Subsequently, Pier Paolo Pasolini's concepts of pedagogy of things and semiotics of reality broaden the analysis, encompassing symbolic, aesthetic, ethical, and political aspects in the study of material culture. This reflection is integral to a research project, emphasizing the conceptual framework, methodology, and potential application in the field.

KEYWORDS: Ethnography of things; Bate-bolas; Glitter

Introdução

Este artigo aborda uma epistemologia do design partindo especificamente do impacto simbólico dos objetos. O estudo está dentro de um projeto mais amplo que analisa um material em particular – a purpurina – em um campo específico, seus usos na manifestação de mascarados carioca chamada de Bate-Bolas. Para fins de reflexão, colocamos em diálogo quatro métodos científicos que podem gerar uma abordagem mais contemporânea dos objetos na sociedade. Primeiramente, as relações entre uma etnografia do objeto (Basques, 2010) e uma biografia do objeto (Kopytoff, 1986) levam a uma possibilidade descrita como etnobiografia (Gonçalves, 2012) voltada aos objetos, onde se mantém especificidades além de fortalecer ações comuns.

Depois, a noção de pedagogia das coisas e de semiologia da realidade, ambas formuladas por Pier Paolo Pasolini (1982), ampliam o escopo de métodos, ainda propondo uma análise de aspectos simbólicos, estéticos, éticos e políticos no estudo da cultura material. Sintetizamos aqui uma reflexão mais ampla desenvolvida de forma integral no projeto de pesquisa em questão. Nos concentramos na apresentação do referencial conceitual, na descrição de uma metodologia e na prospecção de seu uso no campo.

Descrevemos, então, uma metodologia que se vale da associação desses métodos como forma de abordar o campo do projeto e da produção de sentidos: Design de Histórias. Adrian Forty em *Objetos de desejo* desenvolve o debate sobre o impacto da materialização das coisas pelo olhar do design, mas não somente através dele. Historiador, Forty distingue que os objetos produzidos pela área do design não são apenas produtos estéticos ou funcionais, mas imbricados em aspectos definidos por outros setores, da produção, do mercado e das mídias, carregados de significados culturais, sociais e simbólicos. Ao comentar sobre a consciência do campo do design sobre os impactos que produz afirma que “seu objetivo não é discutir se, digamos, o design dos móveis de William Morris era mais bonito do que os exibidos na Grande Exposição de 1851, mas antes tentar descobrir por que essas diferenças existiram” (Forty, p.12).

A discussão sobre como o design não se define como um trabalho puramente estético e de operacionalidades perpassa a compreensão da interseção existente entre objetos e cultura. Dessa conexão discutida, o debate se complexifica em um campo multifacetado cujos estudos

da cultura material, decorre dos questionamentos e criações de abordagens e métodos sobre seus registros.

Dentro dessa discussão, a noção de "biografia cultural das coisas" termo usado por Arjun Appadurai em seu texto para o livro *A Biografia cultural das coisas: Mercantilização como processo*, emergiu como um conceito-chave para compreender a relação dinâmica entre objetos materiais e seus contextos culturais. Ela descreve uma abordagem de análise de pesquisa priorizando o potencial narrativo a partir da relação de um objeto em particular, com suas fases de vida, diferentes usos e formas que interferem diretamente em seu valor. Essa abordagem não possui uma ordenação de técnicas de pesquisas ou metodologia específica, no entanto produz alguns indicativos para a produção de pesquisa com base em uma abordagem biográfica.

Nesta análise, exploraremos também a coletânea de Basques (2010), discutindo a etnografia tanto como método quanto como teoria no âmbito da antropologia. Destacamos o posicionamento da etnografia no campo, enfatizando a importância de uma metodologia fundamentada no material, em oposição a aderir a especificações exatas da teoria antropológica. Em nosso estudo, baseamos nossa investigação nas perspectivas apresentadas pela proposta de enfoque, visando compreender suas contribuições no domínio do design, dentro de uma metodologia que harmonize diversas formas de observação do objeto de estudo. De forma sintética, é possível tensionar dois: o método biográfico como a perspectiva de olhar a individualidade de uma experiência e na etnografia a leitura de um grupo social – ambas apontando permanentemente as suas relações.

Ao explorarmos a Etnobiografia, aprofundamos nossa compreensão das distinções entre os aspectos etnográfico e biográfico. Propomos incorporar uma análise que permita uma imersão tanto no âmbito social quanto pessoal, conforme evidenciado por este estudo. Entretanto, contextualizamos essa perspectiva por meio de investigações específicas sobre "coisas"

Por outro lado, os estudos semiológicos de Pier Paolo Pasolini, propõem um método mais amplo que outros semiológicos, não só no escopo do objeto observável (imagem técnica). Passa a incluir a cena, sua ambientação, movimento, contexto social, expressão corporal, multisetorialidade e comportamento. Mas também, pela ampliação das funções do simbólico. Destaca o aprendizado de signos e não só seu reconhecimento, a formação em áreas do saber,

a constituição de uma subjetividade e a importância ética e política de todos esses papéis sociais. É aí que ele associa às funções comunicacionais, o pedagógico – ambos produzidos pelas coisas.

O etnográfico e o biográfico

A partir de meados dos anos 80 os estudos sobre a cultura material, definições sobre a categoria de objeto/coisa auxiliam em posteriores desenvolvimentos sobre o tema. Um espaço é aberto para construir a pesquisa sobre cultura material a partir de nomeações e conceitos que se aproximavam do modo de classificar a pesquisa sobre pessoas e sociedade. Das nomeações se aproximam métodos, técnicas ou sugestões de caminhos para tais trabalhos. E a partir deles, em meio aos debates epistemológicos sobre os significados das coisas, as noções de etnografia e biografia sobre coisas e objetos são pioneiras da discussão na década e aplicadas mais adiante como estudos sobre materiais e materialidade em Tim Ingold (2000) e conceituações sobre a agência dos objetos em Alfred Gell (1998).

Arjun Appadurai e Igor Kopytoff (1986) indicam uma biografia cultural das coisas pela interpretação dos objetos como atores sociais e nas formas como podem ser incorporados à vida cotidiana. Este conceito que compreende a não-inércia dos objetos que nos cercam, infere a eles um papel ativo na construção e mediação das relações sociais e induz à formulações de estudos sobre uma vida social das coisas. Apesar de antropólogos desde sempre analisarem os usos de objetos dentro das sociedades por onde construíam suas etnografias, os autores têm em seu objetivo propor uma organização de formas utilizadas em pesquisa através de uma abordagem conhecida, a biografia. O próprio Kopytoff exemplifica uma proposição que, para ele, seria compreendida como uma “biografia baseada na posse de objetos” por W. H. R. Rivers em 1910.

Apesar do interessante debruçar sobre esse aspecto histórico do desenvolvimento do conceito, para este breve trabalho o que nos interessa são os vestígios para o estudo da cultura material. Igor então apresenta noções sobre a biografia e os desafios para construí-la de modo robusto e focado, como uma narrativa cujo ponto de vista seria o da coisa. Sendo assim, caberiam os mesmos tipos de questionamentos que faríamos ao construir uma biografia de pessoas

Quais são, sociologicamente, as possibilidades biográficas inerentes a esse "status", e à época e à cultura, e como se concretizam essas possibilidades? De onde vem a coisa, e quem a fabricou? Qual foi a sua carreira até aqui, e qual é a carreira que as pessoas consideram ideal para esse tipo de coisa? Quais são as "idades" ou as fases da "vida" reconhecidas de uma coisa, e quais são

os mercados culturais para elas? Como mudam os usos da coisa conforme ela fica mais velha, e o que lhe acontece quando a sua utilidade chega ao fim? (Kopytoff, 2008, p.7)

Enquanto o conceito de biografia parte de um ponto mais particular, observando objetos únicos o desencadeamento de evento em vidas específicas, os estudos etnográficos se concentram em olhar para classes de objetos (ou pessoas) e seus impactos como grupo. Em uma ou menos, como afirma Gonçalves em sua proposta exposta na coleção “Etnobiografia: subjetivação e etnografia” afirma:

O conceito de etnobiografia propõe, necessariamente, uma problematização dos conceitos-chave do pensamento sociológico clássico – como o individual e o coletivo, o sujeito e a cultura – ao abrir espaço para a individualidade ou a imaginação pessoal criativa (Gonçalves, 2012, p.9,)

O método etnobiográfico então, propõe que a interseção entre métodos biográficos e etnográficos, traga consigo a visualização de narrativas que pretendem preencher mais lacunas sobre a compreensão de um assunto social. A união, tanto de biografias, quanto uma análise sobre o que elas declararam, pretende compreender o panorama do geral e do diminuto. Como exemplo, na abordagem de um dos textos da coletânea, a autora Vânia Cardoso aborda as narrativas já existentes do rito que envolve Maria Padilha comparando-as com compilações biográficas que realiza em seu estudo como potencial para a construção de duas narrativas que alimentam uma à outra, da coletiva à individualizada:

“compilações biográficas” nem sempre são o que se espera delas; que agências assumem formas diferentes em distintos universos nativos, traçando, como nos diz, “a dimensão coletiva da subjetivação implicada na ‘individualização biográfica’, não para revelar uma inversão dos termos dessas relações, mas para apontar a potência dessas histórias como produtoras de novas construções, de transformações, dos sentidos dos próprios termos destas relações. (Gonçalves, 2012, p.13)

Nesse método dual que une a Etnografia e a Biografia, podemos recorrer a Castoriadis que também evoca limites e sobreposições entre o subjetivo e o coletivo. Em Design de Histórias 1 (Gamba, 2013), descrevemos as reflexões de Castoriadis que determinam que as dimensões pessoais e sociais são indissociáveis e irreduzíveis. Ou seja, não se pode estudar uma sem a outra (indissociável), porém não se trata de reduzir uma à outra, elas se mantêm diferenciadas (irreduzível). Assim, a associação dos dois radicais (etno e bio) mantém essa diferenciação e, ao mesmo tempo, a conexão das duas perspectivas no uso de técnicas de

pesquisa.

A princípio, a proposta parte de uma tratativa da antropologia voltada ainda para a análise clássica de pessoas. O que sugerimos é que essa mesma união possa ser realizada dentro do que preexiste de discussão sobre biografias e etnografias das coisas. Aos objetos então seria interessante olhar para o que ele tem a dizer, quais são as narrativas, tanto em situações corriqueiras e particulares, quanto do que se constrói de narrativas idealizadas e conformadas socialmente. Mais adiante falaremos melhor sobre os métodos utilizados em campo do que foi produzido até então, especificamente na análise do uso de um material, tão diminuto e ao mesmo tempo tão abrangente: a purpurina.

O pedagógico e o semiológico

O cineasta, dramaturgo, poeta, romancista, pintor, Pier Paolo Pasolini é mais conhecido pela sua produção artística, mas tem uma obra ensaística e teórica importante no campo da crítica à cultura utilizando o conceito de "realidade" para expandir certos métodos de análise. Sua produção envolveu formatos diversos como, entrevistas, crônicas e textos conceituais.

Preocupado com a leitura de um mundo midiaticizado na segunda metade do século XX, vai recorrer à noção de *Ur-Signo* e as complexas camadas de uso dos veículos de comunicação, incluindo as "coisas" nesse escopo de objetos comunicacionais. O autor descreve em vários textos uma linguagem inarticulada produzida pelas experiências materiais. Distinta de outras formas de produção de conhecimento, por ser visceral e constituir o indivíduo por marcas muito primevas. Muito antes do verbo e das reflexões intelectuais e, depois, sempre às seguindo paralelamente.

Primeiro, Pasolini descreve a infância para dar evidência a seu pensamento. O autor lembra que uma criança antes de falar ou conhecer o verbo e dar ele seu uso mais abstrato, já aprendeu diversos códigos apenas pela experiência sensorial – uma linguagem ainda livre da abstração verbal que ele vai denominar de evocação da materialidade. Essa criança já reconhece sua casa como um lar burguês e ocidental, por exemplo. Pode ser um lar onde pessoas pretas ocupam sempre funções de serviço, homens se vestem e se comportam diferente de mulheres, que há odores e sabores que marcam as diversas épocas do ano e que há coisas fortemente veladas e outras reincidentemente expostas como partes do corpo ou objetos de mais valores.

Enfim, um conjunto enorme de aprendizados que o autor vai denominar de "pedagogia das coisas". Os objetos, além de nos comunicarem algo, nos ensinam. A primeira lição é que lar é o seu, depois, que sociedade é essa. É essa cultura material e sua forma "autoritária" de dizer com as "coisas" e as reações diante dela que Pasolini de forma muito similar vai descrever por meio de uma cortina branca no seu quarto de infância. Pasolini chega a chamar de "cósmica" a força de significação daquele objeto. "O que aquela cortina me ensinou não admitia réplicas" vaticina o autor.

O que ela ensinou ao menino era como pertencer a sua classe: "o mundo fosse bem-educado, idealista, triste e cético, um tanto vulgar: pequeno-burguês, em suma..." Uma cortina cósmica? O que dizer dos papéis de paredes minimizados pelo crítico do século XIX? (Pasolini, 1990). E essa força comunicativa bruta não vai parar no decorrer da vida. A existência do verbo e a vida intelectual e conceitual não irão jamais substituir ou parar de interagir com essa outra forma de produção de conhecimento. Por isso, a permanente importância de se refletir sobre ela, nesse outro nível de significação para além de sensações. O autor propõe a semiologia da realidade para estudar essas representações fundamentais aos estudos sobre a cultura. Não se trata de "superar" uma (impressão) com a outra (reflexão), como pretendem certos hermetismos científicos, mas sim, colocar em diálogo essas duas formas de aprendizado como de fato elas se dão – sem hierarquias e sem fronteiras nítidas. O inarticulado e sua articulação em diferentes níveis e registros e um alterando o outro.

Na obra *Todos Os Corpos de Pasolini*, Nazario costura essa interpenetração que o autor fazia entre o fazer artístico, a escrita acadêmica, a produção ensaística e sua experiência de vida (biografia). Pode-se consumir essas expressões separadamente, mas o diálogo entre elas as potencializa. E, no caso da interferência clara de sua sexualidade, sua vida familiar, sua ascendência ou posição social na sua obra. Em outra medida, a base marxista de sua teoria, naturalmente aponta os contextos sociais em análises de grupos e classes sociais (etnografia), apontando em sua pedagogia e semiologia, a relevância da etnobiografia.

A exposição biográfica, no caso do autor, é uma oposição aos modelos aristocráticos de discrição e privacidade. Modelos que vão condenar a dimensão pessoal exposta – um mau gosto para a oligarquia. A exposição do subjetivo e a fragilização do pressuposto de neutralidade são ambas condenáveis.

Em Empirismo Herege (1982), Pasolini vai partir da linguística e chegar à teoria do cinema para construir sua semiologia ampla. Um método ilustrado ao final do livro como "quadros" onde sobrepõe camadas de linguagem como se fossem sedimentos de um fluxo histórico. Parte do Ur-Signo, um signo primordial centrado na práxis, caminha sutilmente para outras "realidades" expressas, cada uma, por um fenômeno cultural de representação - assim vai da arte pictórica ao verbo ou da encenação à fotografia ou do audiovisual ao vivo ao editado. Em Escritos Corsários (2006), expande a força desse sistema de representação para uma análise pedagógica. O método semiológico ganha, nos seus ensaios, a evidência da formação. A Pedagogia das Coisas é um método complementar à Semiologia da Realidade, ao identificar nas informações, na impressão sensível, na fruição ou leitura de uma forma mais ampla, uma ideia de consequência mais profunda. A formação do sujeito, como diz: "O que é formado é a carne, como forma de seu espírito.

"A educação que um menino recebe dos objetos, das coisas, da realidade física – em outras palavras, dos fenômenos materiais de sua condição social – torna-o corporalmente aquilo que é e será por toda a vida. O que é educada é a sua carne, como forma de seu espírito." (Pasolini, 1990, p. 127)

Se falamos antes de uma etnobiografia, embora não seja um termo consolidado nem proposto pelo autor, podemos propor uma semiopedagogia pela maneira como Pasolini apresenta ambos os métodos de forma integrada.

Uma metodologia

Na abordagem teórica da construção metodológica, utilizamos a concepção de Lakatos, que postula que a metodologia é o resultado da união dos métodos e técnicas empregados em um processo de projeto (Lakatos, 2003). Assim sendo, a metodologia utilizada no Laboratório DHIS ((Laboratório de Design de Histórias do Programa de Pós-Graduação em Design na PUC-Rio)), fundamenta-se na sinergia de diversos métodos de procedimento em conjunção com o método de abordagem indutiva.

No âmbito desta pesquisa, orientados por uma análise documental preliminar, preconiza-se a incursão ao campo, conforme proposto por Basques (2010, p.154), que preconiza a necessidade de "tomar as 'coisas' encontradas no campo do modo como elas se apresentam". O autor, advindo do método etnográfico, compreende que tal abordagem é crucial para evitar preconceções sobre o significado e a representação do objeto de pesquisa, abrindo espaço para a apreensão das narrativas existentes e, por vezes, desconhecidas.

No contexto da incursão ao campo, o método etnográfico adquire configuração por meio de observações participantes e entrevistas, as quais, dependendo da necessidade de um escopo mais específico ou abrangente, podem apresentar estrutura pré-definida ou não. A título de exemplo, ao abordar a temática da purpurina com um líder de turma do município de Guapimirim, no Rio de Janeiro, conduziram-se entrevistas abertas que propiciaram a compreensão de que não apenas houve uma preferência por determinados tipos de purpurina no passado, agora indisponíveis no mercado, mas também que o brilho associado a essas variantes é percebido como uma relíquia do passado, irreproduzível. A partir desse relato, delineou-se uma estrutura para a identificação dos tipos de purpurina utilizados pelo referido líder de turma, permitindo, posteriormente, a exploração das experiências relacionadas a esse passado de "brilho diferenciado" por outros criadores.

A manutenção do contato frequente com o campo proporcionou uma aproximação que viabiliza a elaboração de projetos de design participativo, conjugando métodos técnicos da produção em design, transversalizando produções em videografia e elaboração de produtos dentro do laboratório.

A purpurina e os Bate-Bolas

A metodologia que descrevemos aqui e denominamos como Design de Histórias é a união dos métodos etnográficos, biográficos, pedagógicos e semiológicos em olhar para a cultura material. Ao olhar para um artefato, diferentes técnicas vão estar à serviço de uma dimensão social/cultural; uma subjetiva/historiográfica; uma de ensino/aprendizagem e de codificação/leitura. Muitas vezes, a mesma técnica, como uma entrevista, fornecerá subsídios para dois métodos que na metodologia de Design de Histórias não se encontram estanques, mas sobrepostos. Os métodos híbridos (a etnobiografia ou uma semiopedagogia) como estão aqui organizados como uma díade de questões, apontam em si uma maior fusão de suas ontologias e um método único onde se perde inicialmente as fronteiras. Porém, é da metodologia com vários métodos, delimitar e descrevê-los como unidades reconhecíveis, ainda que interagindo no campo. Assim, na perspectiva de enunciar os métodos, muitas vezes vamos descrever dois grandes escopos. No entanto, ao apontar o valor deles na metodologia geral, vamos poder reconhecer as múltiplas áreas do conhecimento de suas origens.

O desafio de fazer etnografia, biografia, pedagogia e semiologia das coisas, é que geralmente se pressupõe o sujeito como grande alvo da observação, e o deslocamento do objeto de estudo para as "coisas" pode parecer uma supressão do papel dos sujeitos ou da sociedade. Pelo contrário, um método com a origem da observação dos objetos, naturalmente só faz sentido na interação dele com sujeitos e grupos sociais. O Projeto de pesquisa do mestrado que sintetizamos aqui tem como recorte de observação a purpurina usada em vários festejos e, em especial, no carnaval do Rio de Janeiro.

Os usos no carnaval são muitos e, para delinear objetivos alcançáveis, trabalhamos com uma manifestação de mascarados no carnaval carioca, os Bate-bolas. Populares no carnaval, esta tradição, organizada e marginalizada, possui um grupo enorme de criação e experimentação de materiais a cada ano. São mascarados que saem no carnaval em turmas nas Zonas Norte e Oeste da Cidade (além de outros municípios do estado).

Eles se dividem em grupos que realizam “saídas” organizadas (e quase “cerimonializadas”) envolta de muito mistério para a apresentação das fantasias. Após o momento de largada de um galpão ou uma casa onde estavam “escondidos”, saem batendo suas bolas em uma performance estilizada do que um dia foi a real saída assustadora desses brincantes no carnaval. Sobre esse aspecto do passado e do presente abordaremos mais adiante na explicação do trabalho realizado com alguns líderes de turma.

No DHIS, temos aplicado o método homônimo em diversas ações de campo com os Bate-Bolas que ilustram o que introduzimos aqui. Ao ir a campo com uma atenção diversa (etnográfica, biográfica, pedagógica e semiológica), diferentes pesquisas desenvolvem abordagens plurais. Aqui, descreveremos como elas elucidam a metodologia e como pode ser observada na perspectiva central de um objeto, a purpurina.

Primeiramente, é preciso informar que o uso no mercado, por vezes, distingue a purpurina do glitter. Em comum, o aspecto brilhante, porém, primeiro termo nomearia a um pó brilhante e o segundo a pedaços plásticos com uma consistência mais grosseira em pedaços maiores. Seria a unidade do fragmento de composição que distinguiria ambos. Como o uso não é consensual e muitas vezes, glitter aparece só como o termo em inglês, na pesquisa, optamos por usar purpurina de forma genérica e diferenciar apenas os tipos que existem - incluindo outras características além da escala, como o tipo de brilho ou o material usado.

Para o escopo do artigo, introduzimos apenas dois experimentos com o objetivo de demonstrar na prática como a metodologia potencializa a leitura de um material na cultura. Para tanto, partimos de um dado inicial simples, que introduz as possibilidades de classificação do artefato. Em pesquisa, entendemos parte de seu mercado que, além de muito amplo, requer de tecnologias muito específicas e com segredos industriais sobre processos produtivos não imaginados. A exemplo, em matéria para o New York Times, a empresa abre as portas para alguns espaços de produto finalizado, mas como a jornalista pontua diversas vezes, seus processos de laminação e produção das camadas finas de polipropileno cortadas a ângulos muito específicos não são exibidos ou comentados.

Curiosamente, essa diferença de qualidade rigidamente controlada é percebida pelos Bate-bolas. Apesar de terem a maior parte de duas purpurinas produzidas no mercado Chinês, possuem em discurso a percepção dos diferentes níveis de qualidades existentes. Como dito anteriormente na parte de metodologia, eles possuem classificações próprias sobre os brilhos de purpurina, que estão ainda em mercado ou não. Essas classificações dependem de questões técnicas do material, que respondem à busca pelo brilho que mais adiante será comentada. Em uma análise ainda inicial, elaboramos essa classificação técnica oferecida junto a especificações básicas sobre o que podemos encontrar no mercado local, especificamente no catálogo da empresa brasileira Glitter.

Figura 1: Tabela sobre aspectos técnicos da purpurina a partir da classificação do uso Bate-bolas

Características	Irisado	Metálico	Holográfico	Perolado	Perflacente
Cobertura	Transparente	Total	Parcial	Parcial	-----
Procura					-----
Nº de cores	-----	catálogo Glitter: 20	---	Catálogo Glitter: 12	-----
Média de preço			---		-----
Tipo plástico	Poliéster	Poliéster/PVC/PP	Poliéster	Poliéster	-----
Tamanhos	0,05mm - 2,5mm	0,05mm - 2,5mm	0,1mm-2,5mm	0,1mm-2,5mm	

Essa primeira tipologia das purpurinas foi concebida a partir de um dos experimentos que comentaremos a seguir com o interesse de exemplificar práticas a partir dos estudos que utilizam a mistura de abordagens e técnicas debatidas no artigo.

No primeiro experimento, fizemos um documentário sobre todo o processo fabril dos coletes dos Bate-Bolas – peça integralmente coberta com purpurina. A metodologia começa por

meio do estabelecimento de contato com Glauber, líder da turma Simpatia localizada em Guapimirim. Esta interação, prolongada ao longo do tempo, possibilitou a realização do documentário como parte integrante da pesquisa de doutorado de Fernanda de Moraes. O propósito primordial desse momento de pesquisa era compreender e documentar os aspectos materiais e artísticos que circundam a produção de uma parte específica das fantasias do referido grupo, a chamada casaca.

Na construção desse material, adotou-se uma abordagem híbrida, implicando um processo de "vai-e-vem" entre o contato, registros e elaborações para compreensão das etapas exatas de confecção das casacas. O registro abrangente de todo o processo produtivo da casaca, um dos elementos essenciais da fantasia, emergiu a partir de uma constante troca de informações, envolvendo diálogos, entrevistas, anotações, observações e registros audiovisuais. Sublinha-se que o processo de edição também foi conduzido através de métodos hibridizados, consolidando, assim, uma abordagem integral e interdisciplinar na elaboração e apresentação dos resultados obtidos.

Mais uma vez o que retiramos dessas etapas produtivas foi a observação específica do processo de glitteragem, a técnica que consiste na cobertura de áreas desenhadas com purpurina, emerge como um elemento proeminente nas elaboradas fantasias de Bate-bolas, conferindo-lhes uma aura de esplendor amplificada pela complexidade artesanal envolvida.

O segundo experimento de campo que descrevemos na metodologia do design de histórias é a criação de *toy-arts* temáticos. Elaboramos um trabalho de pesquisa que se conecta e cria registro material sobre aspectos relevantes da purpurina e do brilho evidenciados pela construção de uma peça física. Neste contexto, foi desenhada oficinas de criação de *toy-art* junto a alguns líderes e componentes de turmas de Bate-bolas para um trabalho de pesquisa de doutorado de Humberto de Barros e de PIBIC de Marceley Soares, no do laboratório DHIS. A partir das oficinas, elabora-se uma série customizada por designers e pelos próprios artistas

brincantes, onde podemos estudar sobre as formas gráficas e materiais utilizados com objetivo de representação de certos contextos relevantes aos Bate-Bolas.

Em meio às criações, nasce o *toy* “Luxo e pobreza”. O interessante como resultado dessa pesquisa para este artigo é compreender o aspecto do brilho que toma destaque como finalização desta peça realizada por um líder de turma de Piedade, Gil. Seu destaque deve-se pelo seu total revestimento de purpurina, reproduzindo a mesma técnica das fantasias Bate-bolas mencionada anteriormente, a glitteragem. O brilho emanado nos fornece aparato para evocar ao tema de luxo e ostentação, que deixa sua marca cintilante no asfalto dos bairros menos favorecidos, proporcionando uma oportunidade reflexiva sobre a tensão subjacente entre os valores estéticos

Figura 2: Toy Luxo e Pobreza (fotos: equipe do Estúdio PUC-Rio DAD / Acervo DHIS)



associados à opulência e à estética das periferias urbanas.

Joãosinho Trinta, renomado carnavalesco brasileiro, justificava o uso do luxo em seus desfiles de escola de samba com a afirmativa intrigante: "O povo gosta de luxo, quem gosta de miséria é intelectual." Esta declaração, longe de ser simplista, instiga a uma análise mais profunda. Abre-se espaço para a reflexão sobre a consciência de classe, uma problematização do capitalismo de consumo e o sequestro da crítica estética pelas elites. O argumento de Trinta não se limita à aceitação purista; ao contrário, desencadeia um convite para debates necessários e multifacetados.

Nesse contexto, é imperativo explorar as complexas interseções entre a estética do luxo, muitas vezes associada a padrões estabelecidos pela sociedade dominante, e a expressão estética emergente das periferias, onde a criatividade muitas vezes floresce em meio às adversidades. O

brilho efervescente da glitteragem, ao deixar seu rastro nos bairros menos privilegiados, assume o papel de agente provocador, instigando-nos a questionar e desafiar as normas preestabelecidas de beleza e valor.

Dessa forma, diante da afirmação de Joãozinho Trinta, emerge uma chamada à ação para desvendar as camadas profundas e semiopedagógicas desta discussão, transcendendo estereótipos simplistas. Através do diálogo crítico, é possível lançar luz sobre as nuances sociais, econômicas e culturais que permeiam a relação entre luxo, miséria e estética, buscando compreender e redefinir conceitos arraigados, promovendo assim uma apreciação mais holística da diversidade estética em nosso tecido social.

Nestes dois experimentos de campo, a pesquisa intervenção é um modelo recorrente da metodologia de design de histórias. Assim, práticas de coleta de informações individuais (biográficas) e sociais (etnográficas) se unem a dados da produção e da recepção de sentidos (semiológicos) e a consequências nos sujeitos e suas sociedades (pedagógicos), que usam técnicas tradicionais desses métodos (pesquisa bibliográfica, documental, entrevistas, questionários e observação participante e análises exploratórias). Na área do design, a pesquisa intervenção consolida a inserção de novas experiências ao contexto de campo – sistematização de processo para documentário passo a passo ou a criação de uma nova produção (toy-arts), ambos inexistentes no contexto original.

A produção de um documentário sobre um método de trabalho usualmente de transmissão exclusivamente oral, sem registros e sistematização, gerou essa possibilidade de detalhar e reconhecer no processo fabril a etnobiografia da purpurina. É descrita a sua individualidade material no processo (tipologia, especificidades e papéis simbólicos) e temos ao final, dados de como ela tem um percurso dentro da sociedade que vai desde sua matéria prima, ao ciclo de reaproveitamento de seu material descartado. Assim também, os aspectos da criação autoral se unem a dados sobre a recepção.

Matéria-prima, ciclo produtivo, valores econômicos, tipologia, limites técnicos, regionalidades, linguagem estética, cânones e expansão de repertório, funções simbólicas de projeto, recepção, relações interpessoais, perspectivas específicas de grupos sociais e papel cultural são muitos dos aspectos que emergem em métodos que têm nas "coisas" um dispositivo de análise preponderante. A metodologia de design de histórias, assim, ao produzir pesquisa

intervenção permite que aspectos tão diversos sejam observados em um único experimento motivador se os métodos de estudo são também híbridos e dialógicos.

Conclusões

Este trabalho representa uma proposta inicial para uma abordagem abrangente na análise da cultura material, utilizando métodos interdisciplinares que dialogam entre si. A convergência de perspectivas etnobiográficas, pedagógicas, semiológicas permitiu uma exploração através de olhares mais ampliados da relação entre objetos e cultura, destacando o papel complexo que os artefatos desempenham na construção de significados culturais e identidade social.

Ao adotar uma metodologia que combina métodos diferentes de pesquisa, este estudo apresenta uma visão dinâmica e propõe um caminhar. A princípio, a interseção entre as teorias da cultura revelou nuances significativas nos sentidos dados ao material, sua produção e significados elaborados em um contexto muito recortado e específico dos grupos de Bate-Bolas trabalhados em relação à purpurina. Assim, pretendemos uma contribuição preliminar para o desenvolvimento de uma metodologia mais abrangente na análise da cultura material pois a complexidade dos fenômenos culturais exige uma abordagem contínua e aprofundada, reconhecendo a natureza fluida e mutável das interações entre objetos e sociedade.

Este estudo demonstra a relevância de considerar não apenas a função utilitária dos objetos, mas também sua dimensão simbólica e pedagógica na formação da identidade cultural. A interdisciplinaridade proposta destaca a necessidade de explorar novos caminhos metodológicos para ampliar os registros de cultura em diferentes contextos. Portanto, este trabalho não busca oferecer respostas definitivas, mas sim estimular debates e pesquisas adicionais que ampliem nossa compreensão do emaranhamento intrínseco das interações entre objetos e cultura.

Referências bibliográficas

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo**: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

BASQUES, Messias. **Uma antropologia das coisas**: etnografia e método. Espaço Ameríndio, Porto Alegre, v. 4, n. 1, p. 150-165, jan/jun 2010.

GAMBA, Nilton Gonçalves. **Design de Histórias 1**. O Trágico e o Projetual no Estudo da Narrativa. Rio de Janeiro Rio Books, 2013.

GONÇALVES, Marco Antônio; MARQUES, Roberto; CARDOSO, Vânia Z. **.Etnobiografia: subjetivação e etnografia.** Rio de Janeiro: Viveiros de Castro, 2012.

KOPYTOFF, Igor. **A biografia cultural das coisas: a mercantilização como processo.** In: APPADURAI, Arjun. *A vida social das coisas.* Niterói: EDUFF, 2008. v. 2.

NAZARIO, Luiz. **Todos os corpos de Pasolini.** São Paulo: Perspectiva. 2007.

PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo herege.** Lisboa: Assírio e Alvim., 1982.

PASOLINI, Pier Paolo. **Escritos corsários, cartas luteranas: uma antologia.** Lisboa: Assírio e Alvim, 2006.

PASOLINI, Pier Paolo. Gennariello: a linguagem pedagógica das coisas. In: **Os jovens infelizes: antologia de ensaios corsários.** São Paulo: Brasiliense, 1990.

Weaver, Caity. **What Is Glitter?** A strange journey to the glitter factory. The New York Times, 2018. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/12/21/style/glitter-factory.html>. Acesso em: 20 jan. 2022.