

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN

KATHERINE SÉRIO DA COSTA

DE ROLÉ
CRÔNICAS CARIOCAS ILUSTRADAS

RIO DE JANEIRO
2023

KATHERINE SÉRIO DA COSTA

de rolé: Crônicas Cariocas Ilustradas

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em:

Documento assinado digitalmente
 ELIZABETH MOTTA JACOB
Data: 04/06/2023 16:36:51-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Elizabeth Jacob
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 MARCELO GONCALVES RIBEIRO
Data: 11/06/2023 17:25:55-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Marcelo Ribeiro
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 JULIE DE ARAUJO PIRES
Data: 17/06/2023 12:14:58-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Julie Pires
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



Nair de Paula Soares
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



Daniel Bicho
Risotrip Print Shop Co.

CIP - Catalogação na Publicação

S19r Sérgio da Costa, Katherine
 de rolé: Crônicas Cariocas Ilustradas / Katherine
Sério da Costa. -- Rio de Janeiro, 2023.
 57 f.

Orientador: Elizabeth Jacob.

Coorientador: Marcelo Ribeiro.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2023.

1. livro ilustrado. 2. livro híbrido. 3. Rio de
Janeiro. 4. subúrbio carioca. 5. ilustração. I.
Jacob, Elizabeth, orient. II. Ribeiro, Marcelo,
coorient. III. Título.

AGRADECIMENTOS

Concluir uma graduação é uma realização muito gratificante e que não poderia ser feita sozinha. Os professores que se dedicaram durante toda a minha trajetória acadêmica para me ensinar e as amigadas que fortaleceram minhas experiências de vida e profissionais contam com muito do meu carinho e reconhecimento. Meus familiares que me apoiaram economicamente e através de encorajamentos facilitaram esse processo, e eu não poderia ter conseguido se não fosse por eles.

No decorrer do processo de elaboração desse Trabalho de Conclusão de Curso, também houveram houve muitas complicações e, apesar delas, minha orientadora Elizabeth Jacob possuiu muito zelo com o meu projeto. Da mesma forma, meus mais sinceros agradecimentos aos professores Julie Pires e Marcelo Ribeiro por também participarem do processo e me orientarem.

RESUMO

Atualmente vivemos constantemente bombardeados de novos conteúdos, porém quantos deles sentimos refletir o nosso redor? As imagens que consumimos auxiliam a nossa formação sobre o mundo, entretanto, quando em sua maioria elas vem de fora e não remetem a nossa vida de fato, se faz importante refletirmos e possivelmente criarmos nós mesmos essas histórias. Como objeto de pesquisa para esse trabalho, foi escolhido a criação de narrativas através de ilustrações sobre o subúrbio da cidade do Rio de Janeiro. Partindo de experiências pessoais relacionados ao território, pretende-se refletir sobre as vivências de seus moradores e transeuntes, que midiaticamente foram comumente ignorados ou retratados de forma pejorativa. O tema foi materializado em um projeto de design gráfico ao explorar as diversas possibilidades de livros ilustrados híbridos. A possibilidade de se pensar de forma conjunta as suas peculiaridades e demandas levantadas ao longo de seu processo permitiu se criar um projeto único.

Palavras-chave: livro híbrido, livro ilustrado, subúrbio carioca, rio de janeiro, territorialidade, histórias.

ABSTRACT

Currently we live constantly bombarded with new content, but do we really feel them reflect our surroundings? The images we consume help our understanding about the world, however, when most of those come from outside and don't refer to our actual reality, it becomes important to consider possibly creating these stories ourselves. As a research object for this work, the creation of narratives through illustrations about the suburbs of Rio de Janeiro was chosen. Starting from personal experiences related to the territory, it is intended to reflect on the experiences of its residents and passers-by, which in the media were commonly ignored or portrayed in a pejorative way. The theme was materialized in a graphic design project by exploring the several possibilities of hybrid picture books. The possibility of thinking together about its peculiarities and demands that were raised throughout its process allowed the creation of an unique project.

Key words: hybrid book, picture book, Rio de Janeiro suburb, Rio de Janeiro, territoriality, stories.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1	Concept art de "The Art of Coco" por Harley Jessupm, 2017	9
FIGURA 2	Concept art de "The Art of Monster University" por Dice Tsutsumi e John Nevarez, 2013	9
FIGURA 3	Pintura "Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central", Diego Rivera, 1947	10
FIGURA 4	Pintura "O Café", Cândido Portinari, 1935	11
FIGURA 5	Imagem retirada do filme "Um Suburbano Sortudo", 2016	17
FIGURA 6	Imagem retirada do programa de televisão "Zorra Total", 2011	18
FIGURA 7	Imagem retirada da novela "Bom Sucesso", 2019	19
FIGURA 8	Imagem retirada da novela "Bom Sucesso", 2019	19
FIGURA 9	Moodboard formado com fotografias relacionadas ao trem do Rio de Janeiro	21
FIGURA 10	Moodboard formado com fotografias relacionadas ao Mercado de Madureira	22
FIGURA 11	Moodboard formado com fotografias relacionadas a bares da Zona Norte e Centro do Rio de Janeiro	23
FIGURA 12	Moodboard formado com fotografias retiradas do perfil "Carnaval de Bonsucesso" do Facebook e imagens relacionadas a carnaval	24
FIGURA 13	Fotografia do livro "The Snowman", Raymond Briggs, 1978	27
FIGURA 14	Fotografia do livro "O Lápis" de Paula Bossio, 2016	28
FIGURA 15	Fotografia do curso "Ilustração narrativa: conte uma história sem palavras" de Enrique Torralba, 2019	30
FIGURA 16	Modelo da carta	32
FIGURA 17	Formato do livro com a capa	33
FIGURA 18	Modelo da luva para os livros	34
FIGURA 19	Fonte tipográfica Deardorf Alternate Demo por Allouse Studio	35
FIGURA 20	Paleta de cores escolhida	36
FIGURA 21	Capas dos livros	36
FIGURA 22	Padronagem do verso das cartas	37

FIGURA 23	Arte final da luva	38
FIGURA 24	Ilustração dos personagens principais	39
FIGURA 25	Lineart do primeiro baralho	40
FIGURA 26	Cartas finalizadas do baralho 1	40
FIGURA 27	Cartas finalizadas do baralho 1	41
FIGURA 28	Cartas finalizadas do baralho 1	41
FIGURA 29	Cartas finalizadas do baralho 1	41
FIGURA 30	Lineart do segundo baralho	42
FIGURA 31	Cartas finalizadas do baralho 2	42
FIGURA 32	Cartas finalizadas do baralho 2	43
FIGURA 33	Cartas finalizadas do baralho 2	43
FIGURA 34	Cartas finalizadas do baralho 2	43
FIGURA 35	Lineart do terceiro baralho	44
FIGURA 36	Cartas finalizadas do baralho 3	44
FIGURA 37	Cartas finalizadas do baralho 3	45
FIGURA 38	Cartas finalizadas do baralho 3	45
FIGURA 39	Cartas finalizadas do baralho 3	45
FIGURA 40	Lineart do quarto baralho	46
FIGURA 41	Cartas finalizadas do baralho 4	47
FIGURA 42	Cartas finalizadas do baralho 4	47
FIGURA 43	Cartas finalizadas do baralho 4	47
FIGURA 44	Cartas finalizadas do baralho 4	48
FIGURA 45	Boneca da luva com os livros	50
FIGURA 46	Livro com cartas	50
FIGURA 47	Livro com cartas	51

SUMÁRIO

	LISTA DE FIGURAS	7
1	vamô brotar	8
1.1	pega a visão	8
1.2	zona braba	12
1.3	a parada	13
2	segue o baile	15
2.1	aulas	15
2.2	'cê tá na Disney	16
2.3	lugar crowdeado	20
3	o rolé	25
3.1	tá mec!	26
3.2	era migué	28
4	partiu	31
4.1	formou	31
4.2	bagulho irado	34
4.3	real original	39
5	já é	49
5.1	tirando onda	49
5.2	bora ralar peito	51
	REFERÊNCIAS	52

1. vamô brotar

Para esse trabalho de conclusão de curso, meu desígnio era materializar grande parte do que aprendi durante minha trajetória na graduação com um projeto que envolvesse ilustração, identidade visual e editorial. Durante o percurso dessa formação, pude explorar diversas áreas dentro da comunicação visual e me encontrar especialmente no campo da ilustração editorial. Por essa razão, esse projeto pretende desenvolver uma obra com um cunho mais artístico, porém ainda com a pretensão de concretizá-la em um projeto de design gráfico.

Para designar que obra seria essa, passei a buscar primeiramente problemas ou questões próximas a mim que poderiam resultar no tema da minha pesquisa. Afinal, eu posso ter escolhido ilustrar, mas ilustraria o que? E de que forma e para que ou para quem? Com isso, me pareceu certo dar um passo para trás e entender minhas motivações. O objetivo não poderia ser apenas criar pinturas bonitas, elas iriam precisar servir ao propósito que seria escolhido dentro do projeto, além de dialogar com o objeto de design que seria formado.

A fim de propor uma imersão com o projeto, optei por trazer em cada título de capítulos e subcapítulos expressões cariocas a fim de tornar a leitura mais lúdica com a temática. Assim como uma das propostas-chave é a integração dos leitores com o objeto, nada faria mais sentido que também trazer essa característica para esse papel. Cada título possui uma relação com a parte da monografia que estará sendo representada, estimulando o leitor curioso a buscar encontrá-la.

1.1 pega a visão

Ao consumir arte, meu maior interesse é descobrir as narrativas que elas apresentam. Tenho grande fascínio em observar imagens que carregam grande quantidade de acontecimentos. Dentro de *concepts*¹ de filmes e jogos, as pinturas tendem a sintetizar toda uma aventura que seus produtos prometem. Desde suas composições até as escolhas de cores e iluminação buscam trazer o máximo de informações possíveis para que seja preciso apenas ver uma única imagem e já entender boa parte da história.

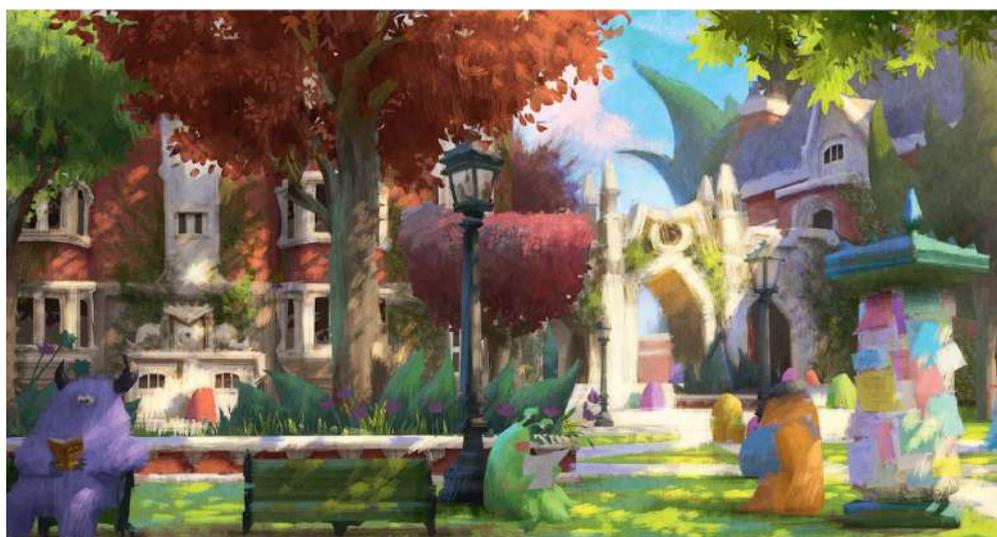
¹ *Concept art* em tradução livre significa "arte conceito" produzida com a finalidade de desenvolver a ideia que irá formar a parte visual do filme, jogo ou quadrinho.

FIGURA 1 - Concept art de "The Art of Coco" por Harley Jessupm, 2017.



Fonte: The Art of Coco.

FIGURA 2 - Concept art de "The Art of Monster University" por Dice Tsutsumi e John Nevarez, 2013.



Fonte: The Art of Monsters University.

Em outras obras de arte, podemos encontrar registros de uma infinidade de eventos que marcaram a sociedade do período em que foram pintados. Possuindo a capacidade de preservar seu entorno, o artista faz de sua tela palco de acontecimentos para serem vistos por gerações à frente. O que ou quem escolhem

representar nelas depende do pintor, mas suas escolhas nos permitem obter diferentes leituras sobre aquele momento histórico.

Nos murais de Rivera², por exemplo, é possível encontrar figuras que foram previamente rascunhadas pelo artista enquanto vagava pelas ruas da Cidade do México ou vilarejos próximos. Tendo muito presente os trabalhadores urbanos e rurais em seus murais, também encontramos imagens que retratam deidades mesoamericanas assim como outras entidades (CAMARGO, 2015, p. 8). Sua obras estão repletas de acontecimentos e multidões de pessoas refletindo o período conturbado em que as obras foram pintadas.

FIGURA 3 - Pintura "Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central", Diego Rivera, 1947.



Fonte: Opera Mundi.

Já em "O Café", Portinari faz escolhas inusitadas ao alterar as proporções dos membros daqueles trabalhadores. Seu intuito é contar algo dessa forma. Suas escolhas, desde o tema que pinta até as deformações que cria, são carregadas de intenção. Com tantas informações presentes em suas obras, elas se tornam não mais apenas referências históricas daquele período, mas também relatam sobre a vida de cada uma daquelas pessoas.

² Diego Rivera (1886-1957) foi um dos maiores pintores mexicanos do século XX, muito conhecido por seus murais e o conteúdo político-social desses.

Pés disformes. Pés que podem contar uma história [...]. Pés sofridos com muitos e muitos quilômetros de marcha. Pés que só os santos têm. Pés que inspiravam piedade e respeito. Agarrados ao solo, eram como alicerces, muitas vezes suportavam apenas um corpo franzino e doente. Pés cheios de nós que expressavam alguma coisa de força, terríveis e pacientes. (PORTINARI, Cândido, citado em Carta ao meu pai, Google Arts & Culture)

FIGURA 4 - Pintura "O Café", Cândido Portinari, 1935.



Fonte: eBiografia.

Essas obras impactaram minha forma de olhar imagens e também o mundo ao meu redor. Sempre existe algo a ser observado e, onde existe cotidiano para uns, podem ser criadas histórias incríveis ali apenas mudando a percepção que temos sobre o lugar. Um campus universitário comum cheio de pessoas diferentes pode se tornar uma universidade de monstros ou, então, o trabalho árduo de homens e mulheres em plantações de café pode se tornar um quadro que retrata um período de produção de muita riqueza, mas sob uma realidade de muita dureza.

Dessa forma, para esse trabalho de conclusão de curso busquei me aprofundar e entender o processo de criação de imagens dentro das temáticas e objetivos escolhidos. Essas imagens que por elas mesmas já conseguiam ser tão expressivas, estimulam a criação de novas histórias e olhares. Através dos recursos narrativos do campo da ilustração, minha motivação é construir minhas próprias imagens valorizando seu conteúdo.

1.2 zona braba

Agora, ficando resolvido que as ilustrações precisavam contar uma história, a próxima questão era: que histórias são essas que eu quero contar? A pergunta foi crucial para nortear esse projeto e trouxe também importantes reflexões. O poder de contar uma história não deveria ser tratado como nada além de uma grande responsabilidade. Cada escolha sobre representar ou não algo carrega uma influência sobre as pessoas e lugares aos quais serão retratados.

É de costume consumirmos produtos do norte global como Estados Unidos, Inglaterra e outros países europeus. Entretanto, quantas produções nacionais encontramos em comparação com as estrangeiras? E quando encontramos, com quantas realmente conseguimos nos identificar? Como habitantes daquele território, como as pessoas que vivem aquelas histórias? Com isso, passei a territorializar essas narrativas que gostaria de contar.

Nascida e criada no Rio de Janeiro, minha cidade se encontra em um lugar privilegiado em relação às demais cidades brasileiras quanto a sua presença em filmes e novelas. Porém, dificilmente essas produções se aproximam do dia a dia meu e de muitos outros cariocas suburbanos. Acreditando que a melhor história que eu poderia contar é a que eu vivo, então foi essa que decidi fazer.

Para ser mais específico, a minha realidade é de quem viveu seus vinte e quatro anos de vida em um lugar chamado Bonsucesso. As redondezas desse bairro fazem tão parte dele que pouco existe separação onde começa um e termina outro. Ramos, Olaria, Penha, toda a Zona da Leopoldina formaram grande parte da minha vida, assim também como diversos outros bairros da Zona Norte como Tijuca, Méier e Madureira.

Os bairros cariocas são agrupados em zonas com identidades próprias e seus próprios processos de desenvolvimento dentro do território do Rio de Janeiro. A Zona Norte é a mais populosa delas e é composta por 86 bairros. Grande parte desses bairros - e até mesmo outros além do limite do município - pertencem a outra denominação, o subúrbio, que nada mais seriam além de bairros formados ao longo da linha do trem.

Quem pertence a esse território pode construir relações muito diferentes com ele - de forma afetuosa ou rancorosa. A dependência ao Centro e Zona Sul, torna constante a necessidade de estar sempre em deslocamento, seja a fim de realizar

tarefas burocráticas ou trabalhar. Tampouco existe uma preocupação com a existência de áreas verdes ou de lazer nesses bairros. A precarização dos transportes públicos constantemente lotados, a falta de segurança e o preconceito associado a quem o habita, são todos motivos pelos quais seus moradores constroem relações conturbadas com o lugar.

Ainda assim, existe também o vínculo afetivo formado que muito tem a ver com a esperança do que esse lugar ainda pode se tornar. Ele já é berço de muita gente boa, talentosa e trabalhadora. É do subúrbio do Rio de Janeiro de onde vem os maiores nomes do samba, jazz, pop, funk e do futebol carioca - como Martinho da Vila, Tim Maia, Iza, Anitta e Romário. Apesar da falta de infraestrutura e locais precarizados, seus moradores trazem vida e, sempre que podem, muita festa e alegria.

Apesar de vivenciar esse cotidiano, sempre me senti também como no papel de observadora. Ver as pessoas lutando para trabalhar, a correria do dia a dia, o descanso bem comemorado com um churrasco, uma cerveja e um samba. Em cada uma das coisas que se faz, o suburbano faz muito esforço, mas ainda com um sorriso no rosto. Não pela vida estar boa, pelo contrário, mas porque é necessário forçar os momentos serem bons para não apenas sofrê-los.

Observar esse subúrbio, é perceber as inúmeras histórias que já estão lá. Por ser uma região que se estende além dos limites municipais abrangendo bairros da Zona Norte, Oeste e outras cidades vizinhas como Nova Iguaçu e Caxias, ela alcança um número muito grande de habitantes. É uma região grande e populosa onde há muitos acontecimentos ao mesmo tempo, uma característica que seria interessante ser levada para dentro do projeto. Como uma caça ao tesouro, quem o visse iria por conta própria encontrar as histórias que já existiriam ali.

1.3 a parada

Tendo decidido o tema e com o ponto de partida sendo um projeto editorial, agora restava encontrar o formato em que ele tomaria e a ideia era que esse precisava contar sua história tanto quanto seu conteúdo. O leitor precisaria se sentir pertencente àquele ambiente e, para isso, pensei na possibilidade dele mesmo descobrir a história que seria contada. Da mesma forma em que cada lugar do

subúrbio carrega inúmeras histórias, o leitor poderia encontrar diversas possibilidades de narrativas.

As primeiras ideias giravam em torno de algo manipulável e sendo um livro sem textos com o foco na ilustração das páginas. Seu público alvo seria infante juvenil, entretanto não impediria que outras idades possam se aventurar nos livros. Com o desafio de se encontrar um formato que atendesse a essas características, me veio à mente um baralho de cartas. O projeto se tratava de um livro, mas agora também se tornando um jogo, seria possível brincar com suas páginas da forma que se desejasse.

Com quatro baralhos diferentes, cada um deles traria consigo um lugar do subúrbio carioca. Cada carta serviria como uma página do livro, mas também apresentaria por si mesma paisagens e símbolos característicos da região a fim de representá-la das formas mais variadas. O leitor poderia formar as histórias combinando as cartas de apenas um ou até os quatro baralhos juntos.

As cartas por serem tão características por suas próprias composições, poderiam ser expostas sozinhas com fins decorativos, porém a fim de marcar seu propósito literário, resolvi desenvolver outros artifícios para elas. Um corte diferenciado em seu formato serviria tanto como uma moldura ornamental como uma maneira de encaixá-las, assim como um quebra-cabeças. Dessa forma, elas remeteriam ainda mais a um jogo, porém podendo ser encaixadas adquirindo uma linearidade maior a história.

A fim de reforçar seu propósito literário, um livro em formato sanfonado juntaria todas as cartas em uma estrutura onde elas poderiam ser encaixadas e desencaixadas conforme o desejo do leitor. Dessa forma, ainda se poderia utilizar por fora do livro, mas também caso preferisse utilizar a estrutura, ainda seria possível alternar a ordem das cartas. Finalmente, uma luva agruparia os livros como um só projeto e reforçando a ligação entre as histórias.

2. segue o baile

Quando se pensa na cidade do Rio de Janeiro, muitos símbolos importantes são apontados, como o Pão de Açúcar, o Cristo Redentor, as belas praias e calçadões de Ipanema e Copacabana. Saindo desses cartões postais, encontramos paisagens muito diversas e nem sempre tão glamorosas. As favelas e os subúrbios fazem parte do cenário carioca tanto quanto os Arcos da Lapa, mas, quando são percebidas, são colocadas em posição de alteridade.

Representar esses territórios é perceber a cidade de forma diferenciada. É retratar não apenas suas paisagens, mas também sua população que vive majoritariamente fora do centro cosmopolita. Meu objetivo é apresentar o Rio através de seus muitos outros símbolos, especialmente os que surgem através das próprias pessoas que habitam esses lugares, como as vestimentas, os trabalhos informais, os tumultos e as festas.

2.1 aulas

A história do subúrbio como conhecemos hoje em dia começa no século XIX, quando a região ainda era hegemonicamente agrícola. A autora Therezinha Soares (1990) descreve seu desenvolvimento ao longo do tempo a partir da necessidade de se encontrar um meio de transporte que possibilitasse o transporte das mercadorias. Com o crescimento industrial a partir da metade do século, a cidade precisou se expandir. Com a Zona Sul e Centro da cidade recebendo o bonde, o interior conseguiu o trem, onde novos bairros se formavam a partir de suas estações.

A maior dificuldade que esses lugares enfrentavam era a falta de saneamento básico que só foi iniciada no começo do século XIX com a Reforma Pereira Passos, auxiliando o combate de doenças como a malária. Também estradas e avenidas foram construídas conectando a região e o centro da cidade. Com as reformas, os bairros em que cada estação de trem se situava passaram a ser ocupados com novos moradores, indústrias e comércio, atraídos pelos valores mais baixos dos terrenos, impostos e mão de obra.

Os avanços urbanísticos que o subúrbio recebeu foram bem controlados pelo Prefeito e engenheiros que planejaram seu crescimento. Passos reforçou a ligação dos bairros com o Centro com novas vias conectando os lugares. Era importante

para o prefeito a dependência desses bairros, impedindo o surgimento de novos polos de convívio (AZEVEDO, 2003, p. 25).

Esses subúrbios não têm existência própria, independente do centro da cidade; pelo contrário, a sua vida é comum e as relações íntimas e frequentes; é a mesma população que moureja, no centro comercial da cidade, com a que reside neste, sendo naturalmente impossível separá-las. (Revista Brasileira de Estatística, Documentos Censitários, 1951, p. 15)

O rápido crescimento do subúrbio exigiu ainda mais atenção da prefeitura, que construiu escolas e vilas na intenção de suprir carências da população operária. Ainda assim, se priorizou o acesso a serviços e entretenimento nas regiões privilegiadas. A integração das regiões ao Centro tinha um caráter civilizatório, a fim de aproximar o operariado com a cultura burguesa da cidade (AZEVEDO, 2003, p. 26).

Ao longo dos anos, o subúrbio ainda se perceberia marcado por essas decisões e não passaria a se assemelhar ao Centro ou Zona Sul, por exemplo, locais privilegiados em detrimento ao restante da cidade. Eles passariam, na verdade, a serem grandes antagonistas dentro da cidade. O contraste de seus estilos de vida e, ainda mais, a carência ou predominância de espaços culturais, pontos turísticos de um ou do outro, os marcam até o dia de hoje.

2.3 'cê tá na disney

Para pensar em criar uma obra sobre o subúrbio, é importante dar uma olhada sobre o que já foi produzido sobre ele também. Como já havia dito, o Rio de Janeiro é bastante privilegiado em relação às outras cidades brasileiras em relação a produções culturais. Ainda assim, muito do que é produzido não fala necessariamente da realidade de grande parte de seus habitantes. Do mesmo jeito que o subúrbio antagoniza a vida cosmopolita da Zona Sul, Barra e partes do Centro da Cidade, também acontece dentro de novelas e filmes.

As produções que protagonizam a região têm a tendência de retratá-los de forma estereotipada e repetida. No filme "Um Suburbano Sortudo" de 2016, o personagem principal, Denilson, vende produtos pirateados em uma situação ilegal de vendas no bairro de Madureira. Logo no começo da história, ele é perseguido por policiais, depois por bandidos e até mesmo outros moradores do lugar, todos sempre

armados. Toda a situação pretende ser cômica, mas se torna repetitiva pela caracterização do personagem e do bairro. O grande enredo do filme é a descoberta que Denilson é filho e herdeiro de uma grande fortuna. Ele passa então a viver com a recém descoberta família rica, que se torna seu antagonista na trama da história, muito por seus trejeitos e formas de agir, apontados sempre como de "pobre".

FIGURA 5 - Imagem retirada do filme "Um Suburbano Sortudo", 2016.



Fonte: Adoro Cinema.

Obras como essa são muito frequentes nas produções brasileiras. Já em 1999, a Rede Globo passava a transmitir o programa televisivo "Zorra Total". Durante 15 anos, as noites de sábado brasileiras foram muito marcadas pelo show humorístico, repletos de personagens caricaturados que buscavam referenciar as pessoas do cotidiano de seus telespectadores. Porém essas referências eram constantemente degradantes e, com a competição com os novos canais de internet de humor nas décadas recentes, era de se questionar se esse tipo de comédia ainda fazia sentido com os dias atuais.

FIGURA 5 - Imagem retirada do programa de televisão "Zorra Total", 2011.



Fonte: Veja.

Com o fatigamento dessas produções ao longo dos anos, passou a ser necessário se reinventar. Um forte exemplo disso foi a novela "Avenida Brasil", lançada em 2012 pela Rede Globo, que se tornou um grande sucesso televisivo. Ela traz personagens que não possuem vontade de sair do subúrbio e não o vêem de forma negativa. É retratado um período de ascensão social da classe C e muitos debates surgem ainda sendo antagonizados a Zona Norte com a Sul. Entretanto, de forma muito diferente das novelas anteriores, onde se priorizava o cenário da parte privilegiada da cidade e os personagens suburbanos não traziam referências positivas do local (FARIA, 2013, pag 5).

Essa nova forma de representação trouxe boas consequências para o número da audiência do programa. Passavam imagens que simbolizavam de forma mais real o lugar, "meninos jogando futebol e empinando pipa, pessoas em um bar tomando cerveja, feira livre e estação de trem" (IDEM). Apesar de outras produções já mostrarem o subúrbio de forma não estereotipada, como "A Grande Família" por exemplo, "Avenida Brasil" traz muitas novidades dentro da dramaturgia carioca com a valorização desses espaços costumeiramente vistos de forma depreciativa.

Em julho de 2019 foi lançada a telenovela "Bom Sucesso" pela rede Globo. Com 155 capítulos, ela se passa justamente onde eu nasci, Bonsucesso. Sua cenografia está composta das casas típicas do subúrbio e o forte lado comercial do bairro. Com uma proposta bastante diferente das produções do seu gênero, o tema

central é a literatura, trazida principalmente pelos personagens principais - um editor de livros e uma costureira que adora conversar sobre o tema. Além de mostrar muitas das dificuldades da vida que rodeiam a vida das pessoas da região, como jornada dupla, vícios, doenças e violência, a novela também busca retratar a diversidade das pessoas que vivem ali.

FIGURA 7 - Imagem retirada da novela "Bom Sucesso", 2019.



Fonte: Observatório da TV.

FIGURA 8 - Imagem retirada da novela "Bom Sucesso", 2019.



Fonte: Gshow.

As produções culturais sobre o subúrbio carioca estão mudando. Com maior diversidade e a possibilidade de se contar muito mais do que apenas descaso e violência. A relevância desses conteúdos implicam na mudança da percepção que existe sobre a região e, conseqüentemente, suas relevâncias sócio-culturais.

2.3 lugar crowdeado

Dentro da região, precisei escolher lugares e situações que pudessem representar uma pluralidade maior de suas características para os cenários das histórias. Sem nem precisar pensar muito, o trem veio como uma ideia quase óbvia para esse primeiro cenário. É o grande símbolo do subúrbio, o que ocasionou seu surgimento. Seus bairros são cortados por sua malha ferroviária, formando uma grande referência geográfica ao se transitar por ali.

Além disso, é um ambiente comum aos moradores da região, especialmente como forma de locomoção ao trabalho. Em alguns casos, esses moradores também trabalham nos trens. Não apenas como funcionários da empresa que gerencia os veículos, mas também como vendedores ambulantes. Muitos levam estruturas enormes onde são pendurados diversas embalagens de alimentos, outros usam caixas de isopor com refrigerantes e picolés ou então quem carrega em sua mochila carregadores e fones de ouvido. Há também quem se apresenta cantando, tocando instrumentos ou performando personagens de filmes e desenhos.

FIGURA 9 - Moodboard formado com fotografias relacionadas ao trem do Rio de Janeiro.



Fonte: Veja Rio, Nova Iguaçu Online, Rio de Boas Notícias, Rio Real Blog e Por Dentro da África.

Continuando a selecionar espaços simbólicos para compor as histórias, o próximo a ser escolhido foi o Mercado de Madureira. Como um forte polo comercial, é frequente os moradores das redondezas se aventurarem ao local para fazer suas compras. A variedade é enorme, desde ervas e plantas, artigos religiosos, roupas, brinquedos, artefatos para festas até lanches e refeições.

Em vitrines e onde mais conseguirem, o aglomerado de lojas dispõem de seus artigos de venda. O excesso de cores e objetos parecem saltar ao se transitar pelos corredores. O cheiro de comida, os manequins com roupas religiosas, estátuas, brinquedos, doces. Cresci ouvindo que lá se encontra "de tudo e barato" e, estar no meio de tudo aquilo, faz ter vontade de entrar e comprar coisas que nem planejava.

FIGURA 9 - Moodboard formado com fotografias relacionadas ao Mercado de Madureira.



Fonte: Bafafa, Veja Rio, Blog Gira Mundo, Veja Rio e Guia Mochileiro.

A ideia para o próximo lugar era retratar um "pé sujo". Bares não são particulares da vida carioca e muito menos suburbana. Entretanto, é muito comum ao se caminhar pela região encontrar um pequeno boteco onde pessoas bebem, comem, dançam e tocam samba. O estabelecimento se expande para as calçadas com suas mesas e caixotes. A festa começa para comemorar o dia de descanso daquelas pessoas.

As noites boêmias na cidade são dedicadas aos aglomerados de bares dentro de certos bairros, como o Largo das Cinco Bocas em Olaria ou o Baixo Méier, por exemplo. Através de referências de diferentes estabelecimentos, optei por focar nas características mais marcantes e comuns a eles. Apesar de não escolher um lugar que realmente exista para esse cenário, resolvi situá-lo no bairro do Meier pela sua forte relevância.

FIGURA 11 - Moodboard formado com fotografias relacionadas a bares da Zona Norte e Centro do Rio de Janeiro.



Fonte: As Ruas do Rio, Prefeitura Rio, G1, Veja São Paulo e Wikimapia.

Para o quarto e último lugar, decidi continuar com o clima festivo e, dessa vez, escolher algo ainda mais familiar para mim. Já que o projeto foi pensado em retratar os subúrbios justamente por ser de onde sou, por que não retratar o meu próprio bairro? Além de seu caráter comercial, Bonsucesso no seu dia a dia não possui entretenimento ou nada do tipo. Existem algumas poucas praças, um clube de nataç o e futebol e n o muito mais.

Entretanto, quando   carnaval, a hist ria   outra. A Zona da Leopoldina - regi o que engloba 15 bairros da Zona Norte, como Bonsucesso, Olaria e Penha - conta com sua pr pria Escola de Samba. Nas noites festivas a Rua Cardoso de Moraes se enche de pula pula, m sica, danç a, comidas, fantasias e bate bola. Em uma delas,   poss vel assistir o Gato de Bonsucesso ensaiar com seus carros aleg ricos e passistas.

FIGURA 12 - Moodboard formado com fotografias retiradas do perfil "Carnaval de Bonsucesso" do Facebook e imagens relacionadas a carnaval.



Fonte: Wikipedia e Facebook.

A ideia seria que ao longo dos quatro baralhos o leitor iria dar um passeio, ou um "rolé" como dizem os cariocas, pelo subúrbio e se aventurarem junto com os personagens. Assim, me pareceu sensato ter não apenas uma das histórias situada no meu bairro, mas a que fecharia todo o enredo. Após se aventurarem por diversos lugares do subúrbio carioca, tudo terminaria em uma grande folia carnavalesca.

3. o rolé

Com o tema já estabelecido, faltava agora construir o projeto pensando em seu formato e conteúdo final. Essa segunda parte foi conceituada juntamente com a primeira, a fim de que uma pudesse corresponder às questões que seu tema trazia. Já estabelecido um livro ilustrado como ponto de partida, era necessário então refletir as características do subúrbio carioca a fim de se criar um projeto que o valorizasse.

O livro ilustrado infantil recebe diversos nomes que empregam significados diferentes dependendo da língua. Em francês pode ser chamado de "*album*" ou "*livre d'images*", em Portugal se fala "*álbum ilustrado*", em espanhol "*álbum*" e em inglês, "*picturebook*" e variantes semelhantes (Van der Linden, 2018).

O termo "*álbum*" sendo utilizado em países como França, Espanha e Portugal, significa livros que acolhem desenhos, fotos, autógrafos e diferentes coleções. Já aqui no Brasil, esse nome passou a ser destinado a apenas cadernos de figurinhas autoadesivas ou de fotografias pessoais. O motivo para tal é pela característica dessas publicações adotarem uma capa dura, o qual encarece o produto. A fim de baratear as produções, os livros ilustrados passaram a ser impressos com capas maleáveis para a importação dos exemplares aqui no país (IDEM, 2018).

Van der Linden (2018) diferencia os tipos de livros voltados ao público infantil em nove categorias. Os *livros com ilustração* são as obras em que o texto é predominante e os desenhos possuem um caráter secundário. *Primeiras leituras* se trata de publicações onde existe uma separação do texto em capítulos curtos, mas combinadas às vezes com algumas ilustrações em vinheta ou emolduradas, os situando entre o romance e o *livro ilustrado*. Esse último também é chamado de *livro-imagem* e é caracterizado pela predominância da imagem em relação ao texto. A *história em quadrinho* possui como natureza a organização de suas páginas através de uma compartimentação. *Livros pop-up* são os que possibilitam desdobramentos em três dimensões das páginas ou possuem sistemas de esconderijos, abas e encaixes. *Livro-brinquedo* são objetos híbridos como brinquedos que possuem elementos associados ao livro ou vice-versa. Os *livros interativos* são os que apresentam atividades como pintura, colagem ou recorte. Os *imaginativos* são livros que trazem imagens acompanhadas com equivalentes

textuais organizados geralmente em argumentos lógicos. Por último, o *tipologia impossível* são, por exemplo, os livros-CD ou os livros de plástico para banho.

A ideia para esse projeto seria um livro em formato de cartas de baralho onde seu formato possibilita tanto um jogo entre suas páginas como uma leitura estabelecida por um livreto a fim de dar suporte. Seguindo as classificações de Van der Linden, se trataria então de um objeto híbrido sendo tanto um livro ilustrado ou livro-álbum como também um livro-brinquedo.

3.1 tá mec!

Como forma de fazer o leitor interagir de forma mais imersiva, estipulei que criaria narrativas silenciosas. Sem texto, as ilustrações falariam por si mesmas, dando ao leitor a permissão de interpretar com base em seu próprio repertório o que aconteceria em cada página. O leitor participaria daquele universo dentro daqueles territórios observando as cenas que os lugares proporcionariam e encontrando suas próprias histórias.

Em minha pesquisa me deparei com o curso “Ilustração narrativa: conte uma história sem palavras” de Enrique Torralba (2019). O curso, disponibilizado pela plataforma *Domestika*, contabiliza duas horas e meia dentro de quinze aulas. Nele, o professor aborda desde a construção de roteiros simples até a elaboração de histórias sem a necessidade de amparo textual, permitindo ao leitor compreendê-las apenas através de recursos do campo do desenho.

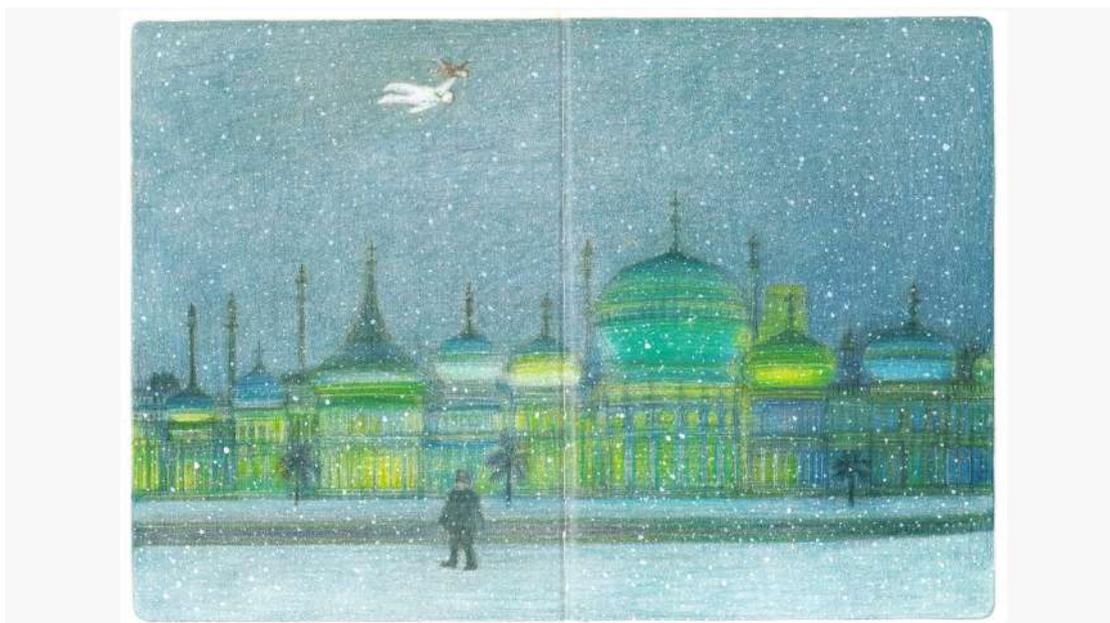
A importância de abusar de artifícios como escala, distância, planos, cor e iluminação em suas composições é algo destacado por Torralba. Uma boa história pode seguir diversos caminhos de roteiro, do mais simples ao mais complexo, porém criar histórias que se abastecem em suas ilustrações, é necessário pensá-las de forma objetiva e eficiente.

A narrativa ilustrada em silêncio e o enorme ruído que gera, é aquela que sem necessidade de texto grita em voz alta com imagens. Ainda é muito desconhecido para muitos, mas com enorme potencial no que se refere a contar histórias, a palavra é substituída, seja por uma sequência de imagens, seja por sua concatenação com o propósito de narrativa linear ou enigmática. (TORRALBA, *Domestika*, 2019)

Não existe registros do surgimentos desses livros assim como os demais livros ilustrados infantis, entretanto é apontado "A Little Pretty Pocket-Book" [Um

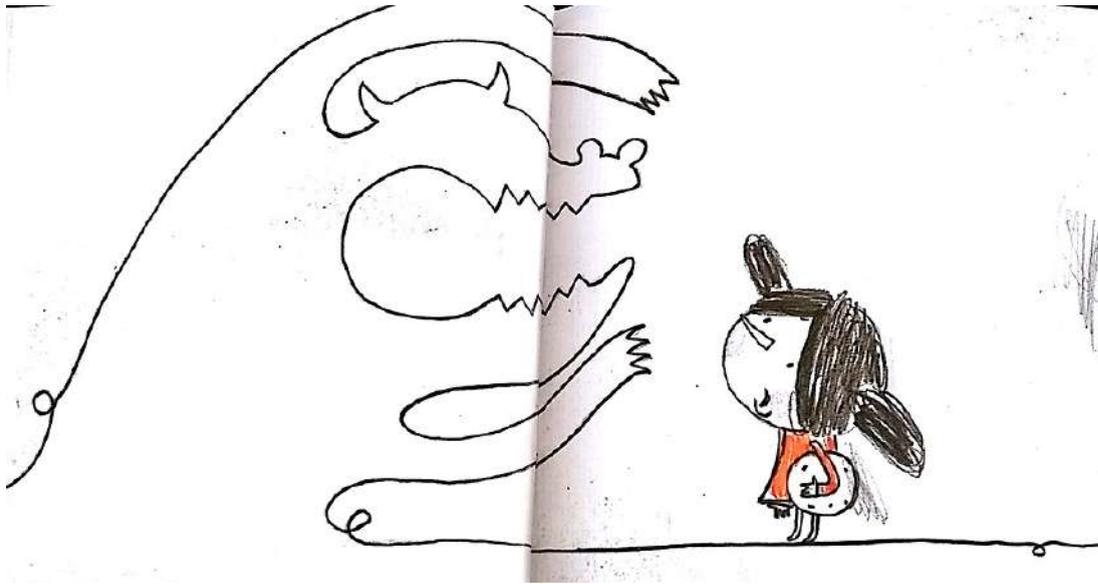
bonito livrinho de bolso,1744] de John Newbery como o primeiro livro infantil moderno na Grã-Bretanha (HUNT, 2014, p. 69). Já os livros silentes, aqueles que possuem apenas imagens e nenhum ou pouco texto, começaram a ganhar espaço em um período muito mais recente. "The Snow Man", publicado em 1978 por Raymond Briggs, é considerado o primeiro livro que se tem registro desse tipo (TORRALBA, 2019). Posteriormente transformado em um desenho animado, tanto o livro como o desenho não possuem falas e sua história é acompanhada pelas passagens das pinturas nas páginas ou telas. Outras obras com essas mesmas características narrativas foram publicados posteriormente. Em "O Lápis" de Paula Bossio pela Editora Sesi Sp, uma linha contínua que atravessa as páginas do livro interagindo com a personagem.

FIGURA 13 - Fotografia do livro "The Snowman", Raymond Briggs, 1978.



Fonte: Thames and Hudson.

FIGURA 14 - Fotografia do livro "O Lápis" de Paula Bossio, 2016.



Fonte: Veredas do Texto.

3.2 era migué

Além de ser um livro silente com apenas ilustrações, já havia estipulado que ele precisava ser manipulável. Um dos objetivos era que o leitor não deveria ser passível a história. Ele precisava se sentir dentro dos espaços vendo os acontecimentos e descobrindo por si mesmo o que aconteceria. O leitor precisava ser personagem e o livro precisava ser um universo imersivo.

Assim, surgiu a ideia do produto resultar em uma espécie de jogo sendo composto por um baralho de cartas, cada uma sendo uma de suas "páginas", permitindo a mobilização delas para que o jogador encontre sua história. Cada livro sendo um baralho, ao todo resultaram em quatro histórias diferentes. Com um roteiro flexível, seria possível formar mais de uma combinação de cartas em cada baralho ou entre eles ou com todos ao mesmo tempo.

De acordo com Torralba (2019), mesmo com uma leitura linear, já é possível encontrar diversas interpretações narrativas dentro de narrativas silenciosas. Essa afirmação me fez questionar quantas mais se poderia obter quando retiramos essa linearidade ao permitir que as páginas sejam soltas e brincáveis. Acrescentar mais de uma história também poderia aumentar exponencialmente suas combinações.

O roteiro dos livros silentes também podem ser lineares ou não. Uma possibilidade clássica seria um começo com a apresentação dos personagens, um

desenrolar da narrativa e, por fim, a conclusão. Torralba descreveu esse tipo de estrutura como se tivéssemos uma sequência quase que panorâmica de câmera, vendo o desenvolvimento da história de um ponto ao outro.

Entretanto, outras possibilidades podem ser formadas quando mexemos nessa estrutura base. Não é necessário se ter um começo onde se inicia algo de forma explícita ou então um final onde algo se conclui. O importante, de acordo com Torralba, é que em todas essas histórias se tenha um atuante que irá gerar ou sofrer ações e um palco onde tudo acontecerá. Este último pode ser um espaço vazio ou complexo e cheio de elementos.

Estipulado o público alvo do projeto como infante juvenil ou turistas e moradores interessados em narrativas que valorizam a região, as cartas precisavam ser grandes, firmes e que os elementos principais fossem bem destacados. Entretanto, se tratando do subúrbio carioca, fazia sentido o uso de muitos elementos e cores nos cenários. Para que esses elementos extras não contribuam de forma a prejudicar o andamento da história, seria necessário utilizar de artifícios como valor e desfoque para se manter a hierarquia narrativa.

Era importante manter o caráter de um livro-jogo e não um jogo narrativo, como poderia ser percebido por causa de seu formato de baralho de cartas. Na conclusão do curso de "Ilustração narrativa" (2019), Torralba apresentou um encarte onde seriam montadas as pinturas finais produzidas, me gerando uma ideia para solucionar o entrave encontrado em meu projeto. Essa estrutura seria um livro sanfonado onde as cartas pudessem ser montadas na ordem que o leitor desejasse, possibilitando ao leitor experimentar com as diferentes possibilidades que o produto possui. O objeto se assemelha ainda aos vagões de trem, um símbolo importante dentro da narrativa.

FIGURA 15 - Fotografia do curso "Ilustração narrativa: conte uma história sem palavras" de Enrique Torralba, 2019.



Fonte: Domestika.

4. partiu

Chegando o momento de criar, comecei por estabelecer o roteiro juntamente com o *storyboard*. Por se tratar de um objeto híbrido, precisava levar em consideração as diferentes funções que as cartas possuíam. A principal delas seria sua leitura como páginas de um livro e para isso, a combinação das cartas precisa gerar uma sequência narrativa. Assim, optei por narrativas mais simples a fim de que sua variação causada pela alternância da ordem seja mais fácil.

Para enfatizar essa função, o livro iria propor ao usuário uma forma mais clássica de leitura. Ainda podendo escolher a ordem das páginas, o leitor tem a possibilidade de encaixar as cartas no corpo sanfonado formando uma história com um começo e final. Esse formato facilitaria também o transporte e compactação do objeto.

A segunda função do projeto é a de jogo. Seu formato com encaixes em suas bordas foi pensado de forma que fosse padronizado. O lado esquerdo é o encaixe do lado direito e assim também a parte de cima com a de baixo. Como um quebra cabeça, o objeto se torna mais manipulável e, assim, interativo.

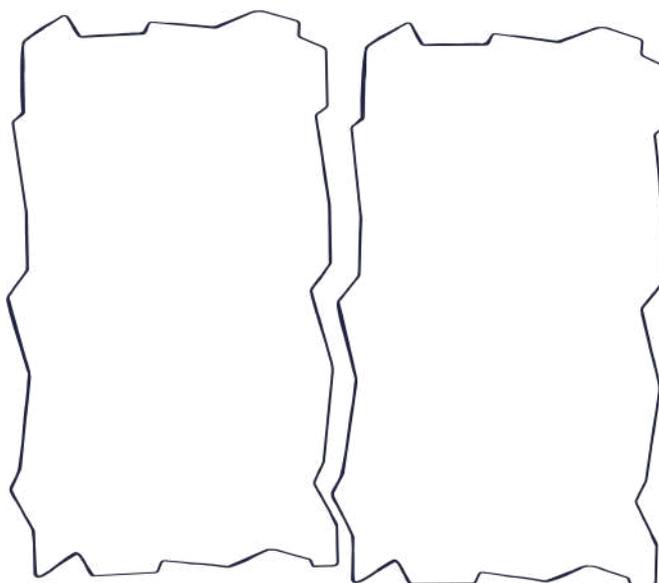
Outra maneira de utilizar as cartas é de forma individual e expositiva. Como forma de valorizar o subúrbio e as peculiaridades da região, cada carta teria ilustrações com diversos elementos simbólicos. Isso incrementaria o caráter lúdico delas por elas mesmas já apresentarem narrativas sozinhas. Cada uma separada de seu baralho também poderia ser lida como um objeto completo e sem necessidade de complementação. Isso auxiliaria também em relação a manipulação delas por não se ter uma continuidade óbvia.

4.1 formou

Pensando então sobre formatos, estipulei que as cartas precisavam ser de um material mais resistente para serem mais facilmente manuseadas. Em consulta a gráfica que produziria o protótipo, decidi imprimir em um papel cartão de 300g. A parte laminada seria o verso da carta onde seria impressa uma padronagem igual para todas as cartas, mas com o fundo da cor-tema escolhida para cada baralho. O verso seria utilizado para a impressão da história a fim de explorar a própria textura do papel dentro das ilustrações.

Dei preferência a uma carta com um tamanho maior do que de um baralho convencional. Por se tratar de um público mais jovem e pelo caráter expositivo da peça, optei por um tamanho de carta de tarot de 9,5 por 16,5 cm. O formato escolhido para elas necessitaria de uma margem interna, além da externa. Esse espaço seguro onde a carta não seria recortada deveria ser levado em consideração na hora de compor as imagens a fim de não se perder detalhes importantes.

FIGURA 16 - Modelo da carta.



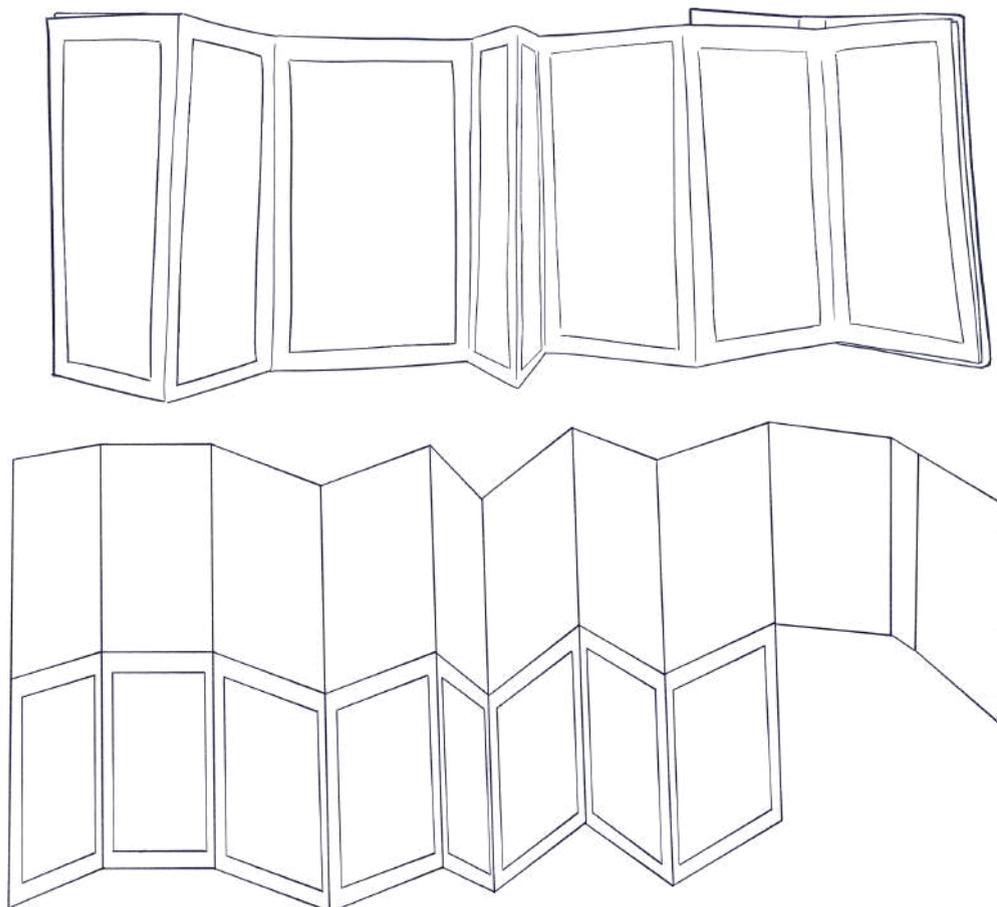
A fim de dar a cara de livro para o projeto, uma grande sanfona de papel teria suas páginas recortadas onde o leitor poderia prender as cartas na ordem de preferência. Seu próprio formato possibilitaria que as páginas dobradas ficassem de forma compactada com o final da sanfona a envelopando e formando a capa do projeto. Sua aparência seria algo bem próximo de um livro comum e facilitaria a mobilidade e apresentação do projeto.

O corpo da sanfona precisaria ser espelhado, sendo uma delas com os recortes que apresentariam as páginas e a outra que serviria apenas de suporte para prender a carta. Optei por separar a capa do corpo da sanfona para juntá-las posteriormente, a fim de ter um acabamento melhor com uma capa mais resistente em um material diferente do restante.

Assim, estabeleci o formato e estipulei suas medidas como 94,4 cm por 35 cm para o corpo do livro e 24,3 cm por 17,8 cm para a capa. Os recortes nas páginas seriam 17 cm por 10 cm, a fim de que as cartas ficassem presas e suas

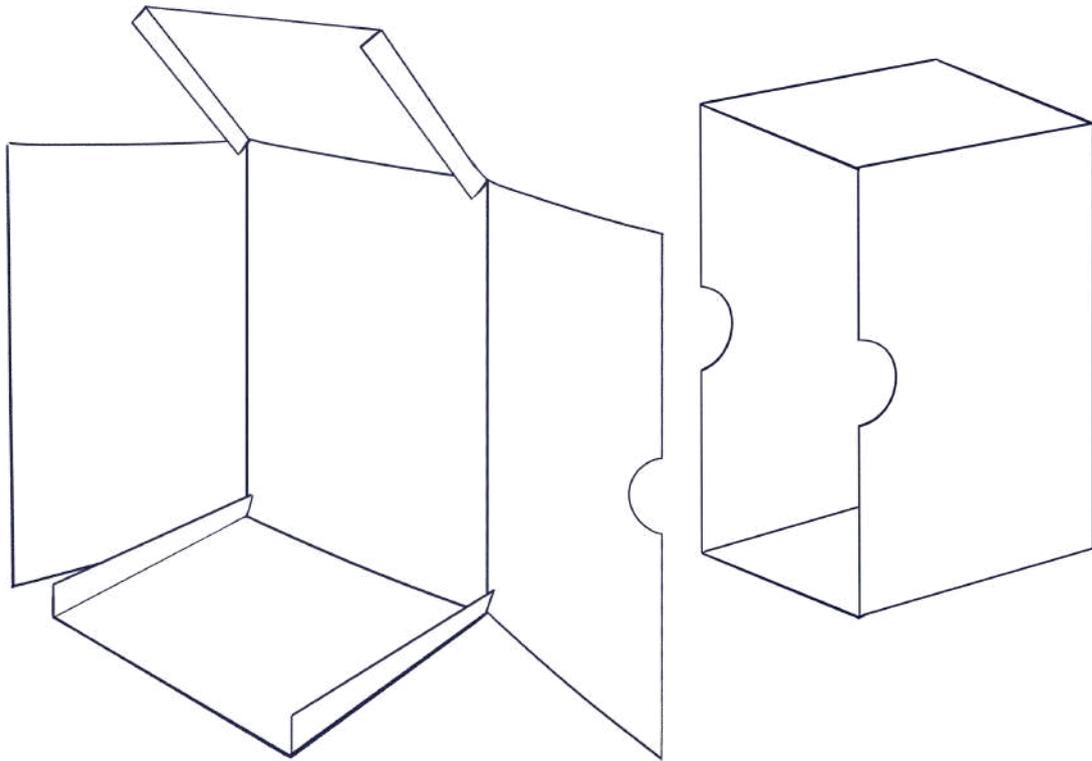
irregularidades causadas pelo formato fossem escondidas. Enquanto o miolo seria feito em papel color set de 120 de gramatura na cor-tema estabelecida do baralho, a capa seria feito em papel cartão de 300 de gramatura.

FIGURA 17 - Formato do livro com a capa.



A fim de trazer uma unificação e pertencimento às quatro histórias, foi pensado em uma luva em que os juntaria. Feito em um papel semelhante ao das cartas, papel cartão de 300g, ocuparia 37,5 cm por 27,5 cm. Suas laterais teriam 17,8 cm por 10,3 cm e suas partes superior e inferior teriam 7,8 por 10,3 cm e mais as abas para o encaixe.

FIGURA 18 - Modelo da luva para os livros.

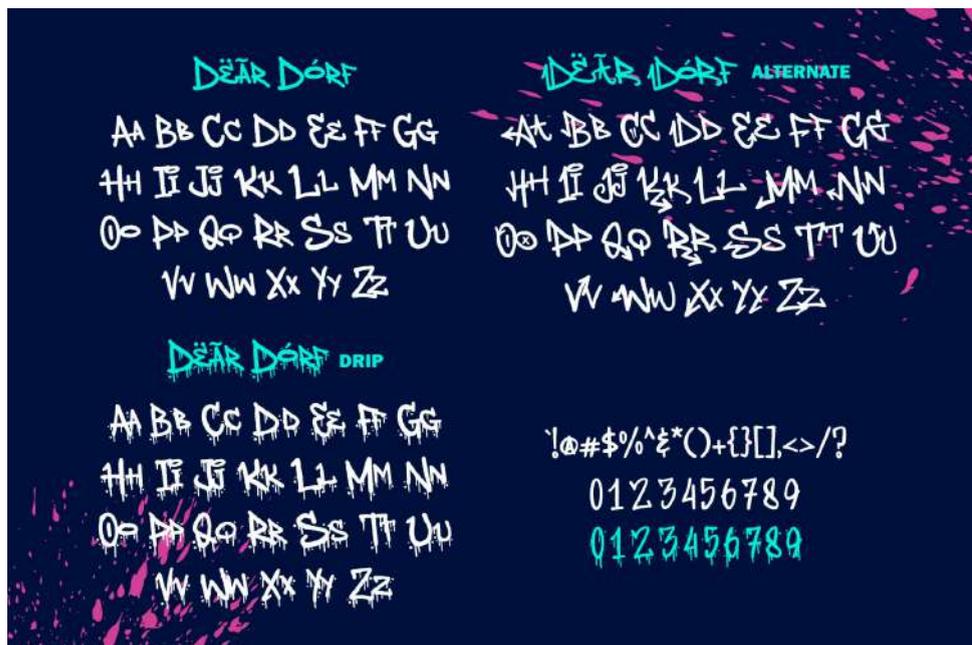


4.1 bagulho irado

Com sua estrutura já estabelecida, chegou o momento de pensar a cara que o projeto teria. A identidade visual foi pensada novamente com elementos que, apesar de não serem exclusivos do subúrbio, são bastante característicos e conversam bastante com a temática.

O logo do projeto foi desenvolvido com base em uma pesquisa de pichações da cidade do Rio de Janeiro. Utilizando a fonte "Deardorf Alternate Demo" do Allouse Studio, o nome do projeto "de rolé" possui uma dinâmica entre suas letras que parecem dançar umas com as outras, quase invadir seus espaços e se apoiarem por suporte. Abaixo se conta onde se passa a aventura que o livro promete com suas cores seguindo a paleta de cor separada pelo tema.

FIGURA 19 - Fonte tipográfica Deardorf Alternate Demo por Allouse Studio.



Fonte: Allouse Studio.

O elemento seguinte trazido para as capas dos livros foi o piso de caquinhos. Esse símbolo das casas suburbanas surgiu entre as décadas de 40 e 50 na Grande São Paulo. Assim como o do Rio de Janeiro, seu subúrbio era repleto de fábricas e seus moradores eram os próprios trabalhadores delas. Uma vez, um funcionário de uma fábrica de cerâmicas pediu para levar alguns dos pisos quebrados e que seriam descartados. Ele os usou em sua casa e contagiou outras pessoas da região a também fazerem o mesmo, tornando essa uma tendência que se espalhou para outras cidades e estados (BOTELHO, 2013).

Por essa razão, os pisos costumam gerar uma sensação quase nostálgica àqueles que viveram ou frequentaram a região. Sua não uniformidade e textura visual dialogam com as ilustrações das cartas. Junto com o título e subtítulo de cada livro, a capa seria a mesma para os quatro livros apenas alterando a paleta de cores para se atentar a cor escolhida para cada história.

A paleta de cores escolhida foi pensada em trazer uma certa limitação a fim de manter sua identidade, porém ainda trazer um grande leque de opções. O subúrbio é conhecido por ser muito colorido e muitos acontecimentos ao mesmo tempo. Além da diferença cromática, foi tomado importância a variação de valores entre elas a fim de que existisse uma maior combinação entre elas e cada elemento pudesse ser visto sem maiores problemas dentro das cartas.

FIGURA 20 - Paleta de cores escolhida.

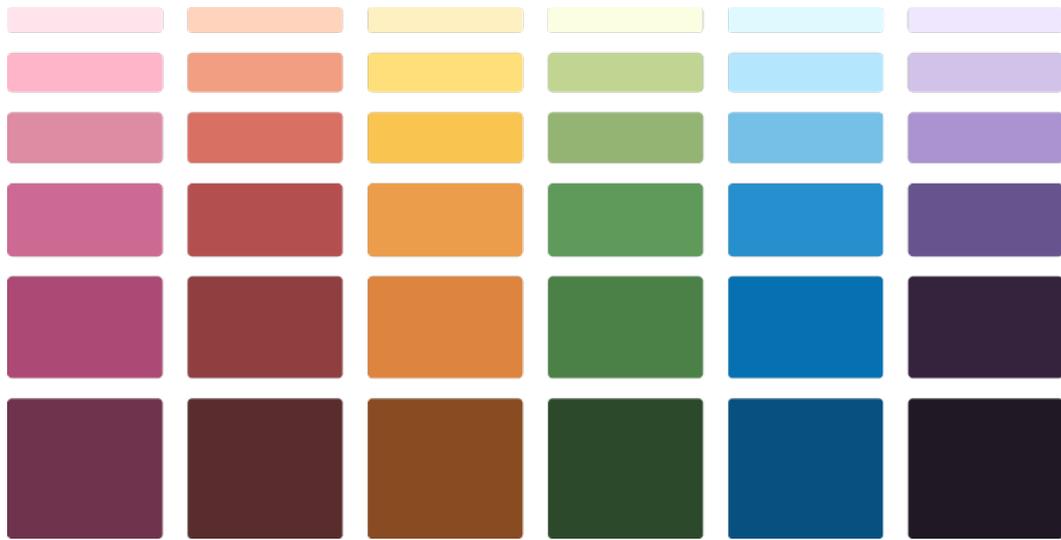


FIGURA 21 - Capas dos livros.



Outra decisão tomada foi a do que estaria no verso das cartas. De preferência por símbolos suburbanos não explorados dentro das histórias fazendo combinações entre eles não respeitando suas escalas e contextos. Ao contrário das ilustrações da parte da frente das cartas, essas teriam apenas seus contornos com a cor-tema do baralho que elas pertenceriam a fim de trazer uma diferenciação maior a elas.

FIGURA 22 - Padronagem do verso da carta.



Nelas são retratados diferentes elementos que se misturam dentro do imaginário suburbano. A Igreja da Penha é muito famosa pela sua grande quantidade de degraus, os quais muitos fiéis sobem ajoelhados para "pagar promessas". Erguida no alto de uma pedra, ela possui vista para diversos pontos importantes do Rio de Janeiro, como o Corcovado, a Baía de Guanabara e o Cristo Redentor, assim como também pode ser vista nos arredores da cidade.

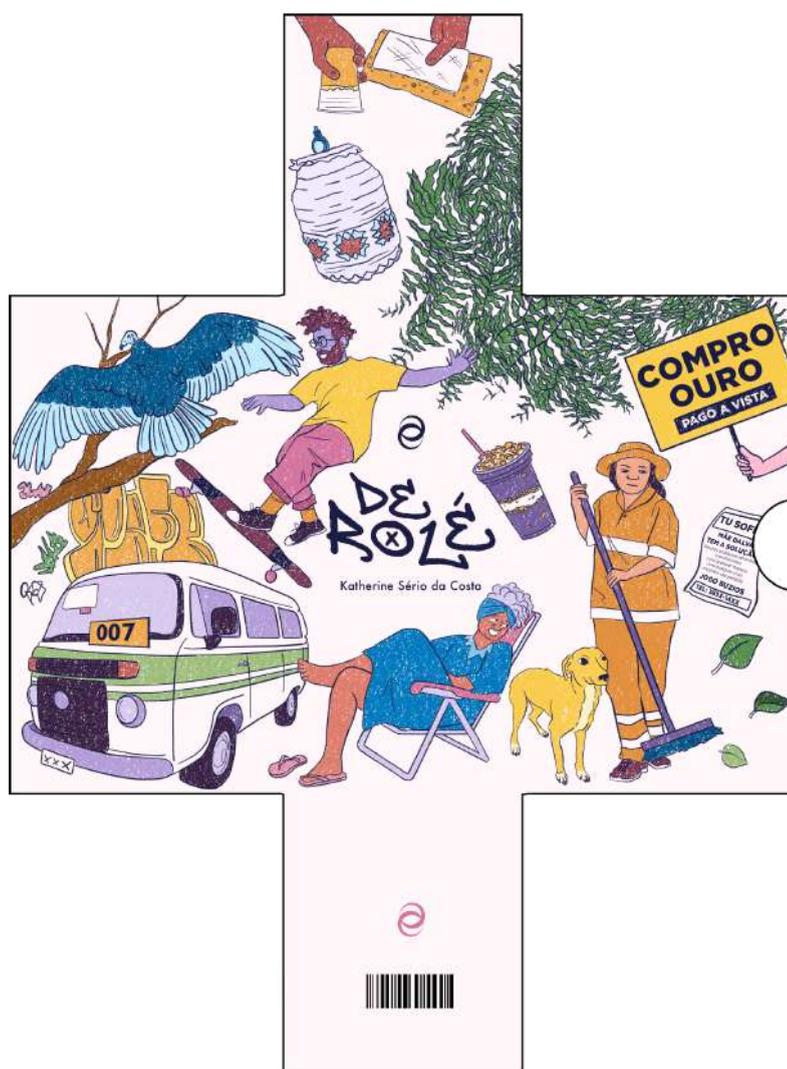
Além da Igreja, também foram representados o vaso de planta de Espada de São Jorge, santinho, sacolé, bala Juquinha, chinelo preso com prego e tênis pendurados no fio. Todas são imagens constantes que se misturam com o imaginário e religiosidade compondo o espaço. Algumas derivadas de condições financeiras desfavoráveis, como é o caso do chinelo consertado de forma improvisada, ou de símbolos espirituais, como o santinho que se guarda em carteiras, elas compõem detalhes do dia a dia dos suburbanos.

O saco de São Cosme e Damião remete à data católica, também incorporada na umbanda, onde se distribuem doces para as crianças. Dentro da religião de

matriz africana, homenageia-se entidades com espíritos infantis, os *erês/ibejis*, enquanto, na religião católica, os santos gêmeos. Mesmo com duas datas diferentes para cada doutrina, em ambos os dias é comum ver crianças correndo pelas ruas do subúrbio visitando casas para pedir guloseimas.

Mais símbolos e personagens são explorados no exterior da luva. Em seu lado esquerdo encontramos uma kombi com o número "007" representando o transporte alternativo da linha que faz o caminho do bairro de Bonsucesso ao Norte Shopping, o maior da região. Um urubu abre as asas como se é comum ver no céu, mas também simboliza o maior time de futebol brasileiro. As pichações, o botijão de gás guardado em uma roupa própria, o vira-lata caramelo e a samambaia trazem familiaridade mesmo não sendo exclusivos do subúrbio. Todos os elementos trazidos possuem a função de tornar o produto lúdico e nostálgico.

FIGURA 23 - Arte final da luva



4.3 Real original

Apesar dos livros não precisarem ser lidos em conjunto ou seguirem uma ordem entre eles ou suas cartas, ao desenvolvê-lo optei por estipular uma que iria servir apenas como um guia durante o desenvolvimento do projeto. As histórias possuiriam dois personagens principais que iriam aparecer sozinhos ou juntos em cada história. Uma menina com cabelo vestida com uma camisa que faria referência ao time de futebol Clube de Regatas do Flamengo e um menino usando uma chuteira e roupas mais soltas.

FIGURA 24 - Ilustração dos personagens principais.



O primeiro baralho se passaria no Baixo Méier onde crianças jogam bola e um boteco abriga uma roda de samba. Muitos símbolos estão presentes, como as ruas comerciais e elementos característicos do bairro, além de um jogo de futebol, as comidas típicas de bar, os instrumentos, a carranca e a interação e diversidade de pessoas.

FIGURA 25 - Lineart do primeiro baralho.



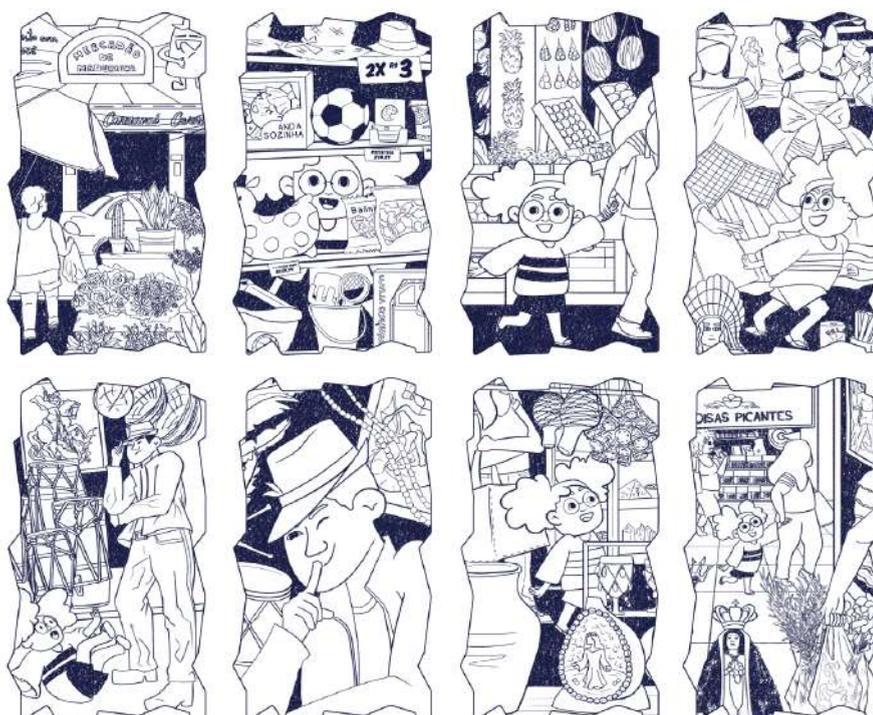
FIGURAS 26 À 29 - Cartas finalizadas do baralho 1.





O baralho seguinte se passaria no Mercado de Madureira onde a personagem principal explora seus corredores e lojas. A vista de fora do estabelecimento se enche de comércio e pessoas, da mesma forma que acontece dentro. Artigos religiosos, ervas, plantas e hortifruti, restaurantes, lojas de brinquedos e itens diversos são representados, assim como performances de uma pessoa vestida de estátua.

FIGURA 30 - Lineart do segundo baralho.



FIGURAS 31 À 34 - Cartas finalizadas do baralho 2.





Em seguida, o trem traria em suas páginas uma grande diversidade de acontecimentos dentro daquele pequeno espaço fechado. Brincando com perspectivas e o tumulto, o foco seriam os ambulantes que trazem diversos itens a serem comercializados. Existe muita música e uma quantidade maior de pessoas representadas em relação aos demais baralhos.

FIGURA 35 - Lineart do terceiro baralho.



FIGURA 36 À 39 - Cartas finalizadas do baralho 3.





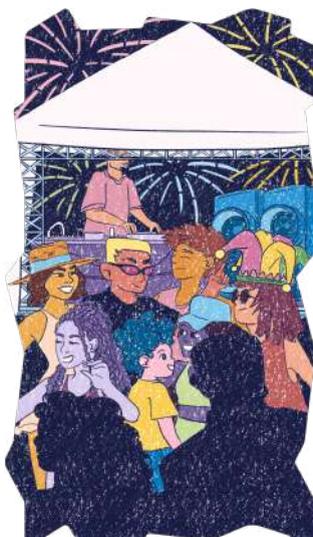
Por fim, o bloquinho de carnaval de Bonsucesso se vê desde o "buraco" - área subterrânea de locomoção entre os dois lados do bairro ultrapassando a linha

ferroviária - até a escola de samba passando. Brincadeiras, música, comida e fantasias estão em todos os lados. Os famosos "bate-bolas" colorem as ruas e as crianças brincam e participam da folia.

FIGURA 40 - Lineart do quarto baralho.



FIGURAS 41 À 44 - Cartas finalizadas do baralho 4.





As cartas requerem maior atenção e tempo de leitura ao trazer grandes quantidades de informações e acontecimentos em cada uma delas. Suas referências formam uma nova camada de leitura para seus moradores e frequentadores. Cada composição traz dinamismo e busca incorporar todos os seus elementos como um só. Ao pintá-las foi pensado como se poderia acentuar essa característica.

5. já é

O projeto criado se tornou uma coletânea de símbolos suburbanos que reivindicava os recursos do campo do design gráfico e da ilustração, a fim de construir um diálogo entre o produto e seu conteúdo. Esse livro híbrido apresenta diversas complexidades em seu formato e narrativa em busca de solucionar questões levantadas por suas diferentes funções e características de seu tema.

Como foi iniciado dentro do capítulo introdutório "Vamo brotar" e seus subcapítulos, busquei explorar a construção de imagens seguindo o tema escolhido criando narrativas que explorem seu potencial. Através dos autores trazidos durante essa monografia, pude compreender melhor o surgimento do subúrbio e pontuar dificuldades em suas representações. As características dos diferentes tipos de livros ilustrados e a possibilidade para seus formatos juntamente com a elaboração de seu conteúdo, me possibilitou desenvolver um projeto único e coerente com sua temática.

5.1 tirando onda

Materializando então o projeto, criei bonecas dos livros, das cartas e da luva que os enveloparia. Todos seguiram as medidas e materiais apontados no capítulo "Partiu". Isso possibilitou entender se os tamanhos determinados iriam precisar ter algum ajuste, em especial em dobras dentro do corpo do livro e sua capa. Ter em mãos as cartas recortadas me permitiu testar seus encaixes e ver se o formato realmente atendia ao projeto.

FIGURA 45 - Boneca da luva com os livros.



FIGURA 46 - Livro com cartas.



FIGURA 47 - Livros com cartas.



5.2 bora ralar peito

De rolê foi desenvolvido como um projeto que buscasse com que seu formato cumprisse com seu conteúdo e seu conteúdo com sua temática. Um projeto em que todas as fases de seu desenvolvimento fossem pensados em conjunto e que explorassem sua individualidade. Com sua finalização, tornou-se um objeto que valoriza e incentiva o explorar de conteúdos suburbanos, visto as inúmeras possibilidades que se apresentam.

Assim, espero poder incentivar o olhar mais atento das pessoas que o leem para com o seu redor e conseguirem capturar as histórias que se formam em seus dia a dias. Apesar de não ser o cenário comum apresentado sobre o Rio de Janeiro e mesmo com todos os empecilhos para com seu desenvolvimento, o subúrbio apresenta sua beleza em sua forma de ser. Também assim acontecesse em todo e qualquer outro cenário.

REFERÊNCIAS

LIVROS

DISNEY, Enterprises, INC; PIXAR, Animation Studios. **The Art of Coco**. Chronicle Books LLC, California, 2017.

DISNEY, Enterprises, INC; PIXAR, Animation Studios. **The Art of Monster University**. Chronicle Books LLC, California, 2013.

HUNT, Peter. **Crítica, Teoria e Literatura Infantil**. Cosac Naify, São Paulo, 1ª edição, 2010.

SOARES, Maria Therezinha de Segadas; BERNARDES, Lysia M. C. **Rio de Janeiro: Cidade e Região**. Rio de Janeiro: Secr. Mun. Cultural: Dep. Geral de Doc. e Inf. Cultural, 1990.

VAN DER LINDE, Sophie. **Para Ler o Livro Ilustrado**. SESI-SP; 1ª edição, 2018.

ARTIGOS/MONOGRAFIAS

AZEVEDO, André Nunes. **A reforma Pereira Passos: uma tentativa de integração urbana**. Revista Rio de Janeiro, n. 10, maio-ago, 2003.

BOTELHO, Manoel Henrique Campos. **O mistério do marketing das lajotas quebradas**. Brasil Engenharia, Engenharia 614, 2013.

CAMARGO, Marcia Helena Domingues. **Arte e Política: A Trajetória e o Muralismo de Diego Rivera**. Pensamento Social e Políticas Públicas, vol. 8, n. 2, 2015. Disponível em:
<https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/aurora/article/view/4154/3655>

FARIA, Paula Beatriz Domingos. **O Subúrbio em Avenida Brasil: Indícios de Inovação na Teledramaturgia Brasileira**. Dissertação de mestrado: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 9o Encontro Nacional de História da Mídia UFOP, Ouro Preto, Minas Gerais, 30 de maio a 1 de junho de 2013.

GILI, Silvana. **Livros Ilustrados: Textos e Imagens**. Orientadora: Profa. Dra. Maria Aparecida Barbosa. Dissertação de Programa de Pós-Graduação (Literatura), Universidade Federal de Santa Catarina, 2014.

REVISTA Brasileira de Estatística. **Documentos Censitários**. Conselho Nacional de Estatísticas e da Sociedade Brasileira de Estatísticas, IBGE, Rio de Janeiro, 1951.

SITES

ADIFA, Marcelo. Os segredos do Mercado de Madureira. **Guia Mochileiro**, 30 de outubro de 2022. Disponível em:

<<https://guiamochileiro.com.br/mercadao-de-madureira/>>. Acesso em 14 de novembro de 2022.

APPERLY, Eliza. The tender truths behind Raymond Briggs's The Snowman.

Thames and Hudson, 12 de dezembro de 2020. Disponível em:

<<https://thamesandhudson.com/news/the-tender-truths-behind-raymond-briggs-the-snowman>>. Acesso em 02 de agosto de 2022.

BAIXO Méier (Rio de Janeiro). Wikimapia. Disponível em:

<<http://wikimapia.org/10050156/pt/Baixo-M%C3%A9ier>>. Acesso em 14 de fevereiro de 2022.

BASTOS, Pedro Paulo. Santa Fé & Jardim. **As Ruas do Rio**, 09 de setembro de 2010. Disponível em:

<http://asruasdorior.blogspot.com/2010/09/santa-fe-jardim_09.html>. Acesso em 15 de novembro de 2022.

BARBIERI, Andrea; GUEVARA, Aline; MARSON, Ana; FUSCO, Karina; SCHMIDT, Sarah C. Saiba quais são os melhores botecos de Campinas. **Veja São Paulo**, 20 de janeiro de 2022. Disponível em:

<<https://vejasp.abril.com.br/comida-bebida/melhores-botecos-campinas/>>. Acesso em 15 de novembro de 2022.

BOAINAIN, Regiane. O lápis. **Veredas do Texto**. Disponível em:

<<https://www.veredasdotexto.com/single-post/2018/01/08/o-l-c3-a1pis>>. Acesso em: 18 de dezembro de 2022.

BONSUCESSO, Carnaval de. Rio de Janeiro, 02 de março de 2014. **Facebook**: Carnaval De Bonsucesso. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/Carnaval-De-Bonsucesso-253273291510540/photos/253592698145266>>. Acesso em: 15 de novembro de 2022.

BONSUCESSO, Carnaval de. Rio de Janeiro, 03 de março de 2014. **Facebook**: Carnaval De Bonsucesso. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/Carnaval-De-Bonsucesso-253273291510540/photos/253845871453282>>. Acesso em: 15 de novembro de 2022.

BONSUCESSO, Carnaval de. Rio de Janeiro, 04 de março de 2014. **Facebook**: Carnaval De Bonsucesso. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/Carnaval-De-Bonsucesso-253273291510540/photos/254143204756882>>. Acesso em: 15 de novembro de 2022.

BONSUCESSO, Carnaval de. Rio de Janeiro, 05 de março de 2014. **Facebook**: Carnaval De Bonsucesso. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/Carnaval-De-Bonsucesso-253273291510540/photos/254492591388610>>. Acesso em: 15 de novembro de 2022.

CAMELÔS dos trens cariocas agora são patrimônio cultural do Rio. **Rio de Boas Notícias**, 07 de janeiro de 2021. Disponível em:

<<http://riodeboasnoticias.com.br/camelos-dos-trens-cariocas-agora-sao-patrimonio-cultural-do-rio/>>. Acesso em 14 de novembro de 2022.

CARLOS, Henrique. Conheça o bairro de Paloma em Bom Sucesso. **Observatório da TV**, 19 de julho de 2019. Disponível em: <<https://observatoriodatv.uol.com.br/noticias/conheca-o-bairro-de-paloma-em-bom-sucesso>>. Acesso em 22 de junho de 2022.

CARTAS ao meu pai. **Google Arts & Culture**. Projeto Cândido Portinari. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/story/BAVhngm_OPmLLw?hl=pt-BR>. Acesso em: 25 de junho de 2022.

DEARDORF. **Allouse Studio**, 23 de abril de 2021. Disponível em: <<https://allousestudio.com/downloads/deardorf/>>. Acesso em 18 de março de 2023.

FRAZÃO, Dilva. Candido Portinari. **Ebiografia**, 23 de julho de 2021. Disponível em: <https://www.ebiografia.com/candido_portinari/>. Acesso em: 20 de junho de 2022.

GATO de Bonsucesso. **Wikipédia**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Gato_de_Bonsucesso>. Acesso em 15 de novembro de 2022.

GRAZI Massafera se emociona ao conhecer cidade cenográfica de 'Bom Sucesso'. **Gshow**, 27 de julho de 2019. Disponível em: <<https://gshow.globo.com/novelas/bom-sucesso/noticia/grazi-massafera-se-emociona-ao-conhecer-cidade-cenografica-de-bom-sucesso.ghtml>>. Acesso em 21 de junho de 2022.

LATINA, Prensa. México celebra aniversário de "La Catrina", célebre personagem local. **Opera Mundi**, 15 de fevereiro de 2013. Disponível em: <<https://operamundi.uol.com.br/politica-e-economia/27201/mexico-celebra-aniversario-de-la-catrina-celebre-personagem-local>>. Acesso em 15 de junho de 2022.

MARIE, Michele. Na 'capital dos bares', Orlando preserva tradição herdada há quase um século. **G1**, 23 de novembro de 2017. Disponível em: <<https://g1.globo.com/mg/minas-gerais/viva-bh/noticia/na-capital-dos-bares-orlando-preserva-tradicao-herdada-ha-quase-um-seculo.ghtml>>. Acesso em 15 de novembro de 2022.

MENDES, Gabriela. De tudo um pouco: visitando o Mercado de Madureira, Rio de Janeiro. **Blog Gira Mundo**, 21 de novembro de 2018. Disponível em: <<https://bloggiramundo.com/como-visitar-mercadao-madureira-rio-de-janeiro>>. Acesso em 14 de novembro de 2022.

MERCADÃO de Madureira. **Bafafa**, 18 de setembro de 2016. Disponível em: <<https://bafafa.com.br/turismo/compras/mercadao-de-madureira>>. Acesso em 14 de novembro de 2022.

MERCADÃO de Madureira: o maior mercado popular do Brasil. **Veja Rio**, 04 de novembro de 2021. Disponível em:

<<https://acrj.org.br/index.php/2021/11/04/mercadao-de-madureira-o-maior-mercado-popular-do-brasil/>>. Acesso em 14 de novembro de 2022.

OS ARTISTAS de rua em Viena e os Super- heróis que divertem os passageiros dos trens da Supervia. **Nova Iguassu Online**, 05 de julho de 2019. Disponível em: <https://novaiguassuonline.com.br/colunas/_trashed/>. Acesso em 14 de novembro de 2022.

PESSOA, Daniela. Dez motivos para visitar o Mercadão de Madureira. **Veja Rio**, 05 de junho de 2017. Disponível em: <<https://vejario.abril.com.br/cidade/achados-dicas-melhores-lojas-mercadao-de-madureira/>>. Acesso em 14 de novembro de 2022.

PREFEITURA leva ação conjunta de combate a pandemia ao Méier na Zona Norte. **Prefeitura Rio**. Disponível em: <<https://prefeitura.rio/cidade/prefeitura-leva-acao-conjunta-de-combate-a-pandemia-ao-meier-na-zona-norte/>>. Acesso em 15 de novembro de 2022.

RIO de Janeiro: Trem do Samba comemora os 100 anos de samba no Brasil. **Por Dentro da África**, 24 de novembro de 2016. Disponível em: <<https://www.pordentrodafrica.com/cultura/rio-de-janeiro-trem-do-samba-comemora-os-100-anos-de-samba-no-brasil>>. Acesso em 15 de novembro de 2022.

SINDICATO dos Metroviários de SP endereça carta à Globo contra ‘Zorra Total’. **Veja**, Cultura, 5 de outubro de 2011. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/cultura/sindicato-dos-metroviarios-de-sp-endereca-carta-a-globo-contra-zorra-total/>>. Acesso em 22 de junho de 2022.

TORRALBA, Enrique. **Ilustração narrativa: conte uma história sem palavras**. Domestika, 2019. Disponível em: <https://www.domestika.org/pt/courses/1999-ilustracao-narrativa-conte-uma-historia-s-em-palavras>

TRENS atrasados no Rio metropolitano– há décadas. **RioReal**, 18 de outubro de 2014. Disponível em: <<https://riorealblog.com/2014/10/18/trens-atrasados-no-rio-metropolitano-ha-decadas/>>. Acesso em 14 de novembro de 2022.

TRENS da Supervia falham e prejudicam passageiros. **Veja Rio**, 30 de maio de 2014. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/brasil/trens-da-supervia-falham-e-prejudicam-passageiros/>>. Acesso em 15 de novembro de 2022.

ZANETTI, Laysa. Um Suburbano Sortudo chega a um milhão de espectadores!. **AdoroCinema**, 9 de março de 2016. Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-119941/>>. Acesso em 22 de junho de 2022.