



Design no teatro de bonecos como meio de empoderamento de culturas locais

Design in puppet theatre as a medium to the empowering of native cultures

Silva, Bruno Müller da; Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
brunomuller@live.com

Goya, Cláudio Roberto y; Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
goya@faac.unesp.br

Clancy, Ger; Dún Laoghaire Institute of Art, Design and Technology
ger.clancy@iadt.ie

Murphy, Sherra; Dún Laoghaire Institute of Art, Design and Technology
sherra.murphy@iadt.ie

Resumo

Este artigo descreve e analisa o desenvolvimento de um projeto de design aplicado a teatro de bonecos, realizado em intercâmbio na Irlanda, inspirado na história real, hoje folclórica, de Bridget Cleary, uma irlandesa que foi morta em 1895 pelo marido, que acreditava que sua esposa fosse, na verdade, uma fada impostora. Ao analisar os desdobramentos desse trabalho, nos voltamos ao início do desenvolvimento de um segundo projeto, também na área de teatro, mas inspirado nas culturas originárias brasileiras, dando especial enfoque à do povo Guarani Mbya.

Palavras Chave: folclore; povos originários; teatro de bonecos.

Abstract

This paper describes and analyses the development of a project of design applied to puppetry, done while abroad in Ireland, inspired on the real story, nowadays a folktale, of Bridget Cleary, an Irishwoman that was killed by her husband on 1895 because he thought that she was actually a fairy impostor. When analyzing the deployments of this job, we found ourselves on the way to develop another project, also on the theatre area, but inspired on the culture of Brazilian native peoples, focusing primarily on the Guarani Mbya.

Keywords: *folklore; native peoples; puppet theatre.*

Introdução

Esse texto é resultado de estudos iniciados durante um intercâmbio no segundo ano letivo do curso de 3-Dimensional Design, Model Making & Digital Art¹, no Institute of Art Design and Technology (IADT) em Dún Laoghaire, Irlanda, por meio do programa Ciência sem Fronteiras. A instituição, sede na Escola Nacional de Cinema do país, tem diversas graduações em áreas do Design voltadas à produção cinematográfica, como Figurino, Maquiagem, Produção e Direção, além de âmbitos relacionados.

A graduação em Model Making no IADT tem diversos paralelos com a de Production Design, mas enquanto esta última trata de aspectos cênicos arquitetônicos e em áreas mais gerais da produção teatral e cinematográfica, a primeira consiste em um estudo em escala mais reduzida, focando na criação e desenvolvimento de design de superfície, produção de miniaturas e réplicas, personagens, adereços e demais elementos cênicos que, em geral, ficam na escala da mão, em vez de interagirem com todo o ambiente. Além dos aspectos físicos, os graduandos estudam o desenvolvimento dos mesmos em ambientes virtuais, para a utilização desses elementos tanto em cinema e televisão quando em games e demais mídias digitais.

O segundo ano do curso, no qual o intercâmbio foi realizado, é dividido em três módulos projetuais, complementados por disciplinas teóricas de análise e fundamentação teórica, além de oficinas de softwares. Os três projetos principais são (1) *Model Animation*, o desenvolvimento de um autômato a partir de um conceito, usando partes mecânicas simples, fabricadas na oficina vinculada ao curso; (2) *Film Props & Art Direction*, no qual os estudantes devem realizar pesquisas quanto aos aspectos estéticos de povos/etnias à sua escolha e, a inspirados nisso, desenvolver adereços (objetos cênicos) para um filme fictício e, por fim, (3) *Street Theatre*, um módulo que abrange todas as técnicas aprendidas até então, com o objetivo último de realizar dois projetos: um menor, sendo a escultura realista de um animal, e outro maior, final, sendo este o ápice do ano letivo, no qual os estudantes devem desenvolver um personagem para teatro de rua inspirado em marionetes, fantoches e figurinos que vão além da vestimenta, partindo para próteses, extensões do corpo e demais elementos relacionados.

Os módulos do curso consistem em um briefing dado no primeiro dia de aula, seguido pelo acompanhamento permanente de dois professores-tutores, que auxiliam no desenvolvimento das peças. No caso do projeto de Street Theatre, houve a participação direta de uma terceira professora, cuja disciplina de análise e fundamentação foi incorporada diretamente na construção e elaboração de cada produto final.

O briefing deste projeto incluía a criação ou adaptação de uma história de contos de fadas, na temática geral de “fadas e habitantes da floresta”; cada aluno deveria pensar em um personagem dessa narrativa e, se possível, uni-los em uma apresentação final, em grupo, demonstrando como as peças poderiam interagir durante uma performance no palco ou em um desfile de rua, levando em consideração todos os seus aspectos técnicos, como escala, materiais, articulações, ferramentas e demais elementos que seriam necessários para uma pós-produção dos bonecos². No caso deste projeto, desenvolvemos uma boneca em pequena escala, para ser manipulada por um contador de histórias.

Diante da possibilidade de criar um personagem do zero ou de adaptar uma figura folclórica, percebeu-se o potencial do trabalho ao, em vez de seguir por esses caminhos, debruçar-se sobre histórias reais e colorir-las com um viés fantástico. Esta decisão foi inspirada na participação anterior do autor como designer no Labsol – Laboratório de Design Solidário da FAAC/UNESP Bauru.

O Labsol é um projeto de extensão que visa, por meio do design, amparar grupos de artesãos no que tange às suas potencialidades criadoras, sendo essa interferência feita por meio sugestões em seu sistema de trabalho, seja por meio de melhorias no processo de produção, no combate ao desperdício de materiais, na proposta de novos produtos ou em novas possibilidades de produção, embasado no tripé ecodesign, sustentabilidade e economia solidária. As pesquisas dos membros do projeto sempre são voltadas aos

¹ “3-Dimensional Design, Model Making and Digital Art” é a nomenclatura atual, adotada a partir do ano letivo de 2015/2016. Durante o intercâmbio, a graduação era chamada de “Model Making, Design and Digital Effects”, e foi renomeada para modificar a ideia que o curso se tratava apenas de reprodução de modelos. Ainda assim, o curso é comumente chamado de “Model Making”, termo também adotado nesse texto.

² Durante as aulas, o termo usado para se referir às peças finais era sempre “puppet”, mesmo que os projetos fossem um figurino ou alguma espécie de extensão do corpo do performer. Aqui, traduzimos o termo de acordo com o contexto, variando entre boneco, fantoche, figurino etc.

aspectos regionais, culturais e sócio-históricos dos grupos que estão sendo auxiliados no momento, e servem de base e referência inspiradora para a elaboração de peças de design.

A partir de contatos prévios com histórias do folclore irlandês e de contos de fadas, chegamos à história real de Bridget Cleary, irlandesa assassinada pelo marido em 1895, num capítulo horrível e fantástico da história da Irlanda, inspirador desse projeto e de seus desdobramentos no retorno ao Brasil.

Revisão de Literatura

O briefing do projeto consistia em embasar todo o design em uma narrativa. Devido a isso, várias das fontes levantadas durante a revisão de literatura tratam-se de ficção e de registros documentais ou narrativas baseadas na história da vida e da morte de Bridget Cleary. O primeiro contato com sua história se deu muito antes do intercâmbio, por meio de um parágrafo do livro “Changeling: Os Perdidos”, um jogo de RPG cujos protagonistas são pessoas que foram raptadas por fadas e conseguiram escapar de seu mundo distorcido.

Em 1885, uma moça de Tipperary, Irlanda, de nome Bridget Cleary, adoeceu e ficou de cama em questão de semanas. Seu marido, Michael, sabia o que havia acontecido. Ela fora trocada. Sendo assim, durante dias ele a cutucou repetidas vezes com um atizador em brasa e pediu que os homens da vila a segurassem enquanto ele urinava em cima dela; apesar de todos os rogos da mulher, ele apertou um tição aceso contra os lábios dela e, quando Bridget não conseguiu dizer o próprio nome três vezes, ele a cobriu com parafina e a queimou viva. Depois, ele subiu até o forte arruinado, onde esperou dias e dias que os Belos lhe devolvessem sua esposa. Eles nunca apareceram. (SKEMP, 2011, p. 62)

O livro menciona diversas fontes folclóricas que tratam do mito dos *changelings* – duplos mágicos que são deixadas por fadas no lugar de pessoas raptadas, geralmente bebês sendo a maior parte das vítimas. Caroline Silver, em *Strange and secret peoples: fairies and victorian consciousness* (1999), afirma que Folcloristas hoje concordam que essas histórias ganharam grande popularidade entre os séculos XVII e XIX como um dos meios de explicar o nascimento de crianças com deformidades corporais ou problemas mentais, males que a medicina da época muitas vezes não conseguia esclarecer. Assim, culpava-se o sobrenatural: uma criança que não falava ou não conseguia andar não era um ser humano; o bebê original teria sido levado pelas fadas, que deixaram uma cópia imperfeita em seu lugar. Isso muitas vezes era o suficiente para justificar o infanticídio ou a morte prematura dos pequenos.

O caso de Bridget Cleary é destacado no jogo, pois em sua história real ela teria sido raptada aos 26 anos, o que seria mais próximo da premissa do RPG, onde os personagens também são pessoas mais velhas que foram arrastadas para o mundo encantado. Evidentemente, o texto desse livro é escrito de maneira dramática, transformando a mulher em uma criatura feérica verdadeira, para fazer sentido no enredo, mas ainda assim é uma descrição simples e relativamente fiel ao que realmente aconteceu à Bridget. O parágrafo supracitado é a única menção direta a ela no livro, e partindo dele, a pesquisa alcançou a referência mais importante para o trabalho, que foi crucial para o desenvolvimento do projeto: o texto de Angela Bourke, *The Burning of Bridget Cleary: A True Story*. Coincidentemente, a autora do livro foi orientadora de uma das professoras do aluno autor deste trabalho durante o intercâmbio, o que trouxe ainda mais corpo ao projeto realizado, bem como o texto *The Burning of Bridget Cleary*, escrito por McCarthy em 1901.

Nas duas semanas anteriores ao 17 de março, Dia de São Patrício, padroeiro da Irlanda, Bridget adoeceu. Ela, aos 26 anos, casada e sem filhos, vivia com o marido, Michael Cleary, e com seu pai, Patrick Boland, no vilarejo de Ballyvadlea, numa casa próxima às ruínas de um forte circular³ da colina de Kylegranagh. Michael era carpinteiro, e Bridget era costureira, fabricando chapéus e os vendendo na cidade vizinha, tendo uma relativa independência financeira do marido, o que na época era considerado bastante moderno para uma moça do interior da Irlanda. Após sua morte, sua doença foi diagnosticada como uma possível tuberculose. No entanto, para Michael Cleary, a sua esposa já não era mais a mesma. Extremamente supersticioso, e bastante influenciado por um curandeiro da região, o marido de Bridget alegava que em algum momento sua esposa havia sido levada pelas fadas, e que estava vivendo com um *changeling*, uma

³ Um *ráth*, em irlandês: uma espécie de assentamento circular construído pelos antigos povos da ilha, entre o quinto e o nono século. Com desuso e o passar dos milênios, tornaram-se lugares agourentos, considerados habitação de seres sobrenaturais, e muito citados no folclore irlandês como sendo lar de fadas ou pontos de contato com outro mundo.

criatura fraca e adoecida. A influência da superstição, do curandeiro e do carisma de Michael Cleary foi tanta que ele conseguiu convencer o pai de Bridget, bem como a tia da esposa e todos os seus primos que vivam na mesma vila. Após duas semanas nas quais tentaram diversos tratamentos com poções e ordálios dignos de caça às bruxas, Bridget Cleary, fraca e indefesa, foi queimada viva pelo marido, com toda sua família próxima como testemunha. Após o homicídio, Michael e um primo da esposa levaram o corpo da mesma para um charco, e o enterraram; depois disso, o assassino passou duas noites no topo de Kylegranagh, armado com uma faca, onde disse que a esposa verdadeira apareceria amarrada em um cavalo mágico, e ele teria que estar lá à sua espera, ou jamais a veria novamente. Obviamente, isso nunca aconteceu, e depois da polícia ter encontrado o corpo da jovem, Michael foi acusado e preso.

The four men named held poor Bridget Cleary, in her night-dress, over the fire; and [they] "could see her body resting on the bars of the grate where the fire was burning." While this was being done, we learn that the Rosary was said. Her husband put her some questions at the fire. He said if she did not answer her name three times they would burn her. She, poor thing, repeated her name three times after her father and her husband!

"Are you Bridget Boland, wife of Michael Cleary, in the name of God?"

"I am Bridget Boland, daughter of Patrick Boland, in the name of God." (MCCARTHY, 1901)

Em sua pesquisa, Bourke buscou quase todos os relatos da época que mencionavam Bridget Cleary, além de ter redigido uma grande análise acerca do mito dos changelings e do saber popular irlandês do final do século XIX. O país, que estava em um fervor revoltoso devido ao domínio inglês, ensaiava os primeiros desdobramentos do que se desdobrou na Renascença Celta, o movimento literário e artístico que buscava reforçar o espírito irlandês e reconquistar a terra que havia sido tomada pela Inglaterra. Antes da independência da nação em 1922, porém, todo o sistema judiciário era regido pelos ingleses, o que tornou o caso de Bridget Cleary um capítulo especialmente interessante acerca da cultura da Irlanda: Michael Cleary foi preso por homicídio culposo, ou seja, sem a intenção de matar. Até mesmo o júri da época, com as crenças locais arraigadas, não o condenaram pela morte da esposa verdadeira, pois ele teria feito tudo aquilo “enganado” por uma fada.

Materiais e Métodos

O briefing propunha a criação de um boneco ou personagem vestível para teatro de rua, com variações possíveis em menor escala, como marionetes, fantoches e similares. A primeira ideia a ser concebida foi a de criar Michael e Bridget Cleary em forma de marionetes, mas essa opção logo foi descartada dada a complexidade de um único contador de histórias (o aluno-pesquisador) ter que manipular duas figuras, sem ter experiência prévia. No entanto a ideia de criar apenas Bridget, como uma única marionete, persistiu. O processo é descrito mais adiante.

Houve uma grande mudança na metodologia de projeto deste trabalho em vista dos demais módulos desenvolvidos no IADT até então; um dos tutores recomendou que o projeto, por ser baseado em narrativa, tivesse uma abordagem mais pessoal, menos técnico-científica, como até então o aluno-pesquisador estava trabalhando nas outras propostas. Isso tornou o trabalho um desafio ainda maior, pois em vez de basear a elaboração da boneca em metodologias específicas de design de produto, esta foi mais embasada em aproximações subjetivas e empíricas do tema proposto.

No entanto, mesmo com a aproximação mais subjetiva, parte da concepção do projeto partiu de pelo menos três elementos metodológicos descritos por Baxter (2011), como a identificação de oportunidades, a análise de similares, e por fim a configuração do projeto.

Durante a etapa de identificação de oportunidades, na qual o designer deve se questionar acerca dos problemas que precisa resolver, percebeu-se a importância de ressaltar que o projeto em questão diverge do desenho industrial no que tange aos materiais e à reprodutibilidade do mesmo: sua forma final não é desenvolvida de modo a ser produzida em larga escala, sendo de uso restrito como peça única para um uso específico, o de uma performance teatral de contação de histórias. Sendo assim, os aspectos de design de produto envolvidos no processo demonstram a aplicação do desenho projetual como forma de criação de um adereço cênico que dificilmente virá a ser replicado, ainda que o registro documental da produção do mesmo sirva para a eventual substituição de partes que possam ser destruídas devido à ação do uso e do tempo.

A análise de similares incluiu um levantamento geral de artefatos por todo o grupo de estudantes do curso, visto que os projetos tangiam a mesma área, teatro de bonecos, e a mesma temática, fadas e habitantes da floresta. As referências iniciais foram dadas nas aulas de fundamentação teórica, a começar pelo musical *O Rei Leão* (1997), produzido por Julie Taymor, também idealizadora dos filmes *Titus* (1999), *Frida* (2002) e *A Tempestade* (2010). Taymor é reconhecida por seu estilo épico e com um grande apelo visual em suas composições. A referência principal, *O Rei Leão* (Figura 1), demonstrava para o grupo de estudantes alguns dos tipos de personagens/bonecos que poderiam ser desenvolvidos: fantoches, personagens estilizados, vestíveis e demais adereços de escala teatral. Além deste espetáculo, as aulas forneceram outro exemplo de fantoches aplicados às artes cênicas, como no espetáculo *War Horse* (2007), adaptação de Nick Stafford do livro homônimo de Michael Morpurgo, que trata da vida de um cavalo, Joey (Figura 2), que foi levado para a Primeira Guerra Mundial, e de Albert, seu jovem dono, que faz de tudo para trazê-lo de volta para casa.



Figura 1: Simba e Scar, de *O Rei Leão*.



Figura 2: Joey, de *War Horse*, e seus animadores.

A partir da análise de similares, e ainda levando em consideração a identificação de oportunidades, um ponto importante foi levantado: o projeto final não poderia ser de grande escala, pois isso impossibilitaria o transporte da peça para o Brasil. Assim, *War Horse* se tornou uma referência importante na etapa seguinte.

O projeto entrou na etapa de configuração com um mapa mental, gerado com base em elementos da história de Bridget Cleary: a morte por carbonização, arquétipos irlandeses e feéricos (cabelos ruivos, olhos grandes e profundos, asas sutis) e complementado com detalhes inspirados na pesquisa de Angela Bourke, como o vestido azul e o fato dela estar representada descalça.

Ainda na configuração do projeto, manteve-se a opção por criar uma marionete. Todas as partes do corpo de Bridget foram montadas de forma a, no final, terem cordões de sustentação para a animação posterior. No entanto, conforme a manufatura da boneca avançava, esses aspectos técnicos de fabricação foram detidos por considerações narrativas, ou seja, foram novamente remoldados pela subjetividade da proposta: como agora apenas a figura de Bridget seria construída, o seu marido teria de ser representado pelo narrador da história. Construir uma marionete reforçaria a distância entre o manipulador e o personagem, enaltecendo a loucura de Michael, porém, transformaria sua esposa em uma criatura sem vontade alguma, à mercê do titeriteiro, o que não foi o que aconteceu. Por sugestão de um dos tutores da disciplina, a ideia de marionete foi descartada, e a boneca foi finalizada como sendo uma espécie de *bunraku*, um gênero de fantoche originado no Japão, no qual o boneco articulado é animado por diversos performers – no caso, um único, o narrador-personagem Michael Cleary. O aspecto indefeso e etéreo de Bridget foi mantido nas articulações da boneca, que foram destacadas, em vez de escondidas, deixando claro aos espectadores de que se tratava de uma boneca, não de uma pessoa real.

A finalidade do projeto era uma apresentação. A história foi modificada, de modo que Bridget, ao ser queimada pelo marido, seria na verdade “liberta” pelas fadas, transformando-se em uma delas – essa foi uma maneira encontrada, poeticamente, de salvar a mulher das garras do marido. Para esse efeito ser garantido em uma performance, a boneca de Bridget Cleary era, na verdade, duas (Figura 3): uma em versão humana e a segunda em sua contraparte feérica. Na realidade, a “verdadeira” era a fada, com o rosto feliz e inocente, usando um vestido simples, com cabelos esvoaçantes e as asas à mostra. Essa boneca era então coberta com a versão humana de Bridget, na qual seu cabelo era preso num coque, seu corpo coberto por uma segunda vestimenta, confeccionada baseada em fotos reais de Bridget e na moda da época, e seu rosto, literalmente uma máscara de tristeza, de cor doentia, posta por cima da cabeça verdadeira. Toda essa “segunda pele” seria removida no final da apresentação, com a fada, liberta, desaparecendo para o outro mundo.

Michael Cleary, sendo interpretado pelo narrador da história, foi representado com o uso de uma máscara de características exageradas, desumanas, para reforçar o seu aspecto doentio e iludido (Figura 4).



Figura 2: Bridget como humana e como fada, respectivamente.



Figura 3: Máscara representando Michael Cleary.

Em relação aos materiais e procedimentos, todos os artefatos do projeto tinham de ser desenvolvidos em material leve, resistente, de fácil modelagem e posterior moldagem em silicone, caso necessário. Em projetos anteriores, a madeira de balsa tinha sido a mais indicada, porém, para este módulo os tutores aconselharam materiais mais comumente utilizados para teatro de rua, por sua versatilidade, baixo custo e capacidade plástica: espuma de poliestireno extrudado (XPS) e papel-jornal em desuso, com o acabamento feito em gesso e tintas acrílicas, além de papel de alumínio, feltro, bolinhas de gude e novelos de lã.



Figura 4: Processo de empapelamento.

Todas as partes da boneca foram construídas em XPS, moldado inicialmente com um cortador de isopor elétrico de bancada, então detalhado com facas de precisão e ferramentas de escultura. O XPS, ainda que moldável e leve, tem como contrapartida o fato de ser frágil e de difícil acabamento de superfície, o que foi compensado com três camadas de empapelamento, utilizando papel-jornal e adesivo PVA (Figura 4).

Desse modo, as peças ganharam resistência, e mesmo as partes mais finas tornaram-se mais resilientes, graças à trama de papel superposta. As articulações foram feitas com arame, este atravessando parte das peças e, na maior parte do projeto, coberto com uma rede fixada com cola e alfinetes tanto para junção quanto para decoração. Os olhos da boneca foram feitos com bolinhas de gude, sendo que suas cavidades oculares foram recobertas de papel de alumínio, com um pequeno ponto preto pintado no fundo, o que fazia com que, graças às propriedades refrativas do vidro, fazia com que Bridget, ao olhar de frente, tinha os olhos completamente escuros; porém estes, quando vistos de perfil, cintilavam devido ao material reflexivo fixado por dentro. A máscara humana da boneca foi feita sobre um molde de papel de alumínio moldado diretamente na cabeça original, este também recebendo diversas camadas de papel de jornal para o acabamento final.

O empapelamento como acabamento foi uma escolha deliberada para dar mais resistência ao XPS; no entanto, suas últimas camadas foram secas rapidamente com o auxílio de um soprador térmico, fazendo com que a pele pareça enrugada e retorcida, como se tivesse sido queimada e cicatrizado depois.

A máscara de Michael Cleary foi pensada e criada por último, para contrastar com a forma delicada de Bridget: feita sobre uma base moldada em papel de alumínio, também recebeu diversas camadas de papel de jornal, fita-crepe e gesso acrílico, garantindo uma forma sólida, leve e resistente. As camadas mais superficiais foram feitas com papel reciclado rugoso, para reforçar a sensação de deformidade e pestilência. Apesar de obtido o efeito monstruoso e doentio por meio dos olhos pequenos, na máscara, esse fato impossibilita o usuário de fazer muitos movimentos, pois atrapalha a visão consideravelmente, ainda que a forma da peça seja confortável no rosto. A fixação da mesma na cabeça do narrador se dá pelo uso de uma tira de couro atravessada em quatro ilhoses, dois no topo e dois na base da máscara, de modo que as duas pontas saiam da parte inferior, passem por fora, entrem e formem uma volta ampla na parte de trás, apertada quando ambas são puxadas para serem amarradas em um laço.

Resultados e Desdobramentos

O projeto final atendeu a todas as necessidades especificadas no briefing, sendo que a sua apresentação como narrativa foi assistida por membros do corpo docente e da diretoria do IADT, que apreciaram a ideia e destacaram o fato de que, apesar da história de Bridget Cleary ser um capítulo importante da história e da cultura irlandesa, ela é pouco conhecida; e a iniciativa de que um intercambista brasileiro a utilizar como tema de projeto foi um evento notável – levando em consideração o fato de que muitos dos estudantes da própria instituição não conheciam os acontecimentos originais, e nem tinham ouvido falar de *changelings* ou de Bridget Cleary, elementos importantes de sua própria sociedade. Apesar de representar a influência negativa da superstição sobre uma sociedade, a história de Bridget tem um saldo positivo: ela é vista como um pequeno luminar dos movimentos feministas, visto que, por ser uma mulher que controlava a economia da casa, tinha seu próprio emprego e independência financeira, foi morta pelo marido, que – na pesquisa de Bourke – é revelado como conservador e paranoico, e que nos estertores dos eventos, pode ter usado a superstição para justificar um crime que poderia ter sido cometido por ciúmes da esposa.

Ao refletir sobre essa área tão específica do design, a de cenografia e de produção teatral, é relevante destacar o poder das formas e imagens como forças inspiradoras, impactantes e capazes de tocar os “consumidores” finais – no caso, os espectadores. O uso da narrativa como força motriz é de grande importância ao profissional de design, que por meio da pesquisa acerca de identidade cultural e sociedades locais, é capaz de realizar trabalhos que se destacam por sua originalidade e capacidade de empatia com aqueles que o consomem como produto.

Partindo desse pressuposto, com o retorno ao Brasil após o intercâmbio, manteve-se esses mesmos ideais ao partirmos para um segundo projeto, desta vez utilizando o design no teatro como uma possibilidade de dar voz a minorias sociais: a causa dos povos indígenas brasileiros, relegados às margens da nação, que sofrem apagamento político e diariamente perdem seus territórios para latifundiários e suas vidas para grileiros e capatazes. Evidentemente, não cabe a apenas um estudante de design abraçar uma causa imensa e tentar resolver seus problemas, porém, ao enaltecer as culturas indígenas e utilizá-las como temática projetual, é possível trazer os olhos da sociedade em direção aos seus problemas, especialmente em uma época em que tanto se discute representatividade e igualdade nos mais diversos círculos, populares e acadêmicos e, aos poucos, na mídia tradicional.

O principal desdobramento desse projeto é, portanto, o de valorizar a identidade nacional, aquilatando a pluralidade cultural do Brasil e destacando as suas bases de formação por meio de narrativas tradicionais. Em vez de enxotar as histórias indígenas como ladainhas primitivas e de pouco valor contemporâneo – dada a nossa “síndrome de vira-lata” e a admiração pela cultura dos povos de Centro, em detrimento da Periferia, para usar a dicotomia apresentada por Bonsiepe (2011) – pretendemos, assim, reapresentar mitologias dos povos originários nacionais por meio do Design, através da produção de um espetáculo teatral baseado, inicialmente, em histórias do povo Guarani.

A escolha dessa etnia parte de pesquisa prévia, quando ainda em intercâmbio, para o desenvolvimento do projeto de Bridget Cleary, nos aproximamos do mito irlandês de *Hy Brazil*, uma ilha paradisíaca que estaria localizada no Atlântico, a oeste da Irlanda. Ao regressar ao Brasil, ainda pesquisando sobre a lenda e possíveis paralelos nacionais para validar um prolongamento do projeto⁴, nos deparamos com o mito Guarani de *Yvy Marã E'ỹ*, a Terra sem Males, a morada do Sol e da Lua, que também estaria localizada no oceano, a leste do nosso litoral.

Ao nos depararmos com esse mito, percebemos como o conhecimento das culturas originárias do país é mal difundido na sociedade, e como as sociedades nativas são mal representadas, geralmente agrupadas sob um arquétipo genérico, como se todos os índios fossem um único povo. A escolha pelos Guarani se deu pela grande influência que esse povo teve na formação do país, especialmente nos estados do Sudeste e do Sul da nação, além do Paraguai, Argentina e Uruguai. Especificamos o subgrupo Mbya por ser o mais populoso entre os três povos guarani contemporâneos residentes no Brasil – as outras duas sendo os Kaiowá e os Nhandeva – assim, criando um recorte específico e evitando que o levantamento de dados para o projeto seja irregular, misturando referências de povos distintos, o que não é interessante, ao menos nos aspectos iniciais da ideia a ser desenvolvida.

O projeto a ser elaborado pretende investigar os aspectos visuais da cultura Guarani Mbya para explorar uma de suas histórias fantásticas – a do nascimento dos irmãos Kuaray e Jaxy, o Sol e a Lua – e reconta-la por meio de um espetáculo de teatro de bonecos, partindo do mesmo pressuposto que motivou o trabalho inicial envolvendo Bridget Cleary. Assim, trabalhando em consonância com os princípios desenvolvidos no Laboratório de Design Solidário enquanto participantes do mesmo, pretendemos nos aprofundar em aspectos estéticos oriundos dos Mbya, pesquisando seu artesanato, seus materiais e técnicas de manufatura de artefatos, para recriar personagens e artefatos encantados de sua cosmogonia em forma de teatro de bonecos, com a intenção de promover nossos povos originários, demonstrando a riqueza da nossa diversidade cultural e as possibilidades de trabalho para o designer de produto num campo que não envolva a indústria e que, ainda assim, destaque a responsabilidade social da profissão.

Considerações Finais

Assim, por meio do projeto inicial e de seu desdobramento em fases iniciais, compreendemos uma vertente do design, tangenciando as artes plásticas, capaz de criar impactos culturais diretos, perceptíveis na memória afetiva do consumidor-espectador. Por meio da narrativa e do contar histórias como força motriz do projeto, o designer é capaz de influenciar diretamente o seu entorno, levando em conta o potencial do artesanato e das raízes socioculturais do ambiente em que está inserido, que podem servir de base projetual e de potências criadoras para muitos dos artefatos que cria, sem necessariamente estar incluso num âmbito industrial. O designer como cenógrafo e aderecista é um ramo a ser mais explorado e desenvolvido no Brasil, onde poucas instituições de ensino superior têm cursos voltados à essa área, que conta com muitos profissionais de nível técnico ou que entraram na profissão como aprendizes de mestres mais velhos, sem uma formalização do ensino nesse campo.

Portanto, a partir da história de Bridget Cleary e da continuidade do projeto ao recontar o mito de Kuaray e Jaxy criando personagens e adereços para um espetáculo de teatro de bonecos, pretendemos mostrar a força do Design como elemento potencial nas transformações sociais por meio do empoderamento cultural.

⁴ Segundo Cantarino (2004), há documentos contemporâneos à Era das Navegações que atestam que os invasores portugueses conheciam o mito de *Hy Brazil*, e que nomearam nossa nação em referência a essa ilha, tornando a explicação de que o país recebeu o nome graças ao *pau-brasil* apenas uma alternativa propagada por outros historiadores da época.



Referências

AMARAL, A. M. **Teatro de formas animadas**. São Paulo: Edusp, 1991.

BAXTER, M. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. 3a. ed. São Paulo: Blucher, 2011.

BELL, J. (Ed.). **Puppets, masks and performing objects**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

BONSIEPE, G. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BOURKE, A. **The Burning of Bridget Cleary: A True Story**. London: Pimlico, 1999.

CANTARINO, G. **Uma ilha chamada Brasil: o paraíso irlandês no passado brasileiro**. Rio de Janeiro: Mauad, 2004.

CURRELL, D. **Puppets and puppet theatre**. Wiltshire: The Crowood Press, 1999.

DINEEN, T. **Macnas: joyful abandonment**. Dublin: The Liffey Press, 2007.

LADEIRA, M. I. **O caminhar sob a luz: o território Mbya à beira do oceano**. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica - PUC, 2007. Dissertação de Mestrado em Antropologia.

LADY GREGORY, I. A. **Complete Irish Mythology**. London: Bounty Books, 2004.

MCCARTHY, M. J. The Burning of Bridget Cleary. **Library Ireland**, 1901. Disponível em: <<http://www.libraryireland.com/articles/Burning-Bridget-Cleary/>>. Acesso em: 28 Fevereiro 2015.

PAVELKA, M. **So you want to be a theatre designer?** Londres: Nick Hern Books, 2015.

PIERRI, D. C. Como acabará essa terra? Reflexões sobre a cataclismologia Guarani-Mbyá, à luz da obra de Nimuendajú. **Tellus**, Campo Grande, n. 24, Jan/Jun 2013. 159-188.

PIERRI, D. C. **O perecível e o imperecível: lógica do sensível e corporalidade no pensamento guarani-mbya**. São Paulo: [s.n.], 2013. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, do Departamento de Antropologia da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.

SCHADEN, E. **Aspectos fundamentais da cultura Guarani**. São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo, 1974.

SILVER, C. G. **Strange and secret peoples: fairies and victorian conciousness**. New York: Oxford University Press, 1999.

SKEMP, E. **Changeling: os perdidos**. São Paulo: Devir, 2011.

YEATS, W. B. **Fairy and folk tales of the irish peasantry**. [S.l.]: Amazon Digital Services, Inc., 2011.