

Keywords: Design - Style - Project - Graphic design - Fashion design - Aesthetics.

(*) **Gisela Monteiro.** Mestre em Design na linha de História do Design Brasileiro pela ESDI/UERJ. Graduada pela mesma instituição com habilitação para Programação Visual e Projeto de Produto. Técnica em Design Gráfico pelo SENAI Artes Gráficas do Rio de Janeiro. Tem experiência na área de Desenho Industrial, com ênfase em Programação Visual, atuando principalmente em projetos gráficos (identidade visual, design gráfico, design editorial, sinalização, uniformes e ilustração). Atualmente é professora de Design do Bacharelado em Design de Moda e Design de Superfície no SENAI-CETIQT e professora da Graduação Tecnológica em Design Gráfico do SENAC-Rio. **MsC. Sérgio Sudsilowsky.** Doutorando em Design (Universidade Anhembi-Morumbi), mestre em Design (PUC-Rio, 2003) e graduado em Desenho Industrial (Universidade do Estado da Bahia, 1998). Professor e orientador de pesquisas (desde 1996),

coordenou a Pós-graduação em Design de Estamparia (2009-2010) e os Bacharelados em Design de Moda e Design de Superfície (Faculdade SENAI CETIQT-RJ, 2010-2014) além do Tecnólogo em Design Gráfico (UNIGRANRIO/RJ - 2015 a 2016). Como pesquisador investiga: design de superfície, metodologias de projeto em design, relações entre design e as novas tecnologias no recorte da Cultura Maker (impressão têxtil digital, impressão 3D, corte a laser e CNC). **MsC. Priscila Andrade.** Doutoranda em Design pela PUC-Rio. Mestre em Design pela PUC-Rio, com dissertação sobre o trabalho de Zuzu Angel. Especialista em História da Arte e Arquitetura do Brasil pela PUC-Rio. Graduada em Desenho Industrial pela Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI e Graduada em Moda pela Universidade Veiga de Almeida - UVA. É professora na graduação em Design na PUC-Rio onde ministra disciplinas de projeto. Além disso, é sócia fundadora da Zellig, estúdio que desenvolve trabalhos em Design Gráfico e de Moda. Possui experiência em direção de arte, desenvolvimento e produção de coleções de moda, e projetos de comunicação visual.

Nhanderyke'y kuery: figurinos e adereços teatrais inspirados na cultura Guarani-Mbya

Actas de Diseño (2019, diciembre),
Vol. 29, pp. 151-155. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: febrero 2017
Versión final: diciembre 2019

Bruno Müller da Silva e Cláudio Roberto y Goya (*)

Resumo: Este trabalho consiste na pesquisa e desenvolvimento de figurinos, adereços e objetos teatrais inspirados no livro "A vida do sol na terra", uma publicação narrada em português e guarani sobre o nascimento dos irmãos Kuaray e Jaxy, o Sol e a Lua, e vários de seus feitos no mundo antes de ascenderem às moradas celestes. O livro conta em linguagem de fábula aspectos da cosmogonia do povo Guarani Mbya, presentes principalmente na Argentina, no Brasil e no Paraguai. A partir desta narrativa, pretende-se elaborar figurinos e adereços teatrais baseados em aspectos estéticos e religiosos desse povo, a partir do ecodesign.

Palavras chave: Design - Figurino - Arte - Aborígene - Teatro - Ecodesig - Mitologia.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo em p. 155]

Introdução

Os Guarani estão entre os povos indígenas mais presentes na América do Sul. No entanto, por suas características de mobilidade, redes de parentesco e vastos territórios, além do acesso difícil ou a aversão a recenseadores, há uma imensa dificuldade em quantificá-los. Segundo dados do Censo Demográfico de 2010, a população indígena brasileira corresponde a cerca de 817.963 pessoas, vivendo entre áreas urbanas e rurais. Dessas, aproximadamente 51.000 são da etnia Guarani, dividida entre os subgrupos Kaiowá (31.000), Nandevá (13.000) e Mbya (7.000). Estes últimos estão espalhados entre o Espírito Santo, Rio de Janeiro, São Paulo, Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul, com grupos menores em Tocantins e Pará. Além da presença no Brasil, os Mbya também são encontrados na província de Misiones, na Argentina (5.500) e no Paraguai (14.887) (Ladeira, 2009).

As projeções atuais apontam, portanto, para uma população de cerca de 27.380 mbya, espalhados pelo sudeste e sul do continente.

O livro *A vida do sol na terra - Kuaray'i ywy rupáre oiko'i ague*, escrito e ilustrado por Verá Kanguá e Papa Miri Poty (2003), conta em linguagem de fábula a origem dos irmãos Kuaray e Jaxy - Sol e Lua - duas das principais figuras da cosmogonia do povo Guarani Mbya. Há um número incontável de histórias que envolvem a dupla, sendo que as aventuras de ambos servem de exemplo para o povo, em especial as crianças, que aprendem com as narrativas dos mais velhos.

Este trabalho tem por objetivo traduzir a história contada no livro em termos teatrais, por meio de um projeto de figurinos, adereços, bonecos e demais elementos cênicos que possam celebrar a narrativa, primando pela utilização de técnicas artesanais e materiais sustentáveis

para confecção das peças, sendo a metodologia pautada em ecodesign e a visualidade inspirada na arte do povo Guarani Mbya, especialmente sua cestaria e escultura.

A força motriz desse projeto é tornar visível uma cultura que é atirada às margens da sociedade brasileira, em uma época de grandes conflitos territoriais em nome da demarcação das terras originais desses povos. É assim um anúncio e uma homenagem, daí o trabalho ser assim intitulado: *Nhanderyke'y kuery*, “nossos irmãos mais velhos”, o modo como os Mbya chamam os deuses antepassados, e também uma possível maneira de tratarmos com respeito nossos povos originários.

Resumidamente, o enredo do livro trata de quando Nhanderu Papa Tenonde, o criador do mundo, desce à terra e se apaixona por uma mortal, Nhanderuxy'i, que engravida. A divindade volta ao mundo celeste, mas a mortal recusa o convite para ir junto, e fica sozinha no mundo, andando pela mata guiada pelo filho divino, Kuaray (o Sol), ainda na barriga. Enganada por onças, a mulher é morta, mas seu bebê sobrevive, e é criado pela Avó Primeira-Onça, sem saber que ela, junto dos netos, foi a responsável pelo assassinato da sua mãe.

Um dia, Kuaray sai caçando pela mata e, usando seus poderes, cria para si seu irmão mais novo, Jaxy (a Lua). Os dois passam por muitos percalços juntos até descobrirem que as onças mataram sua mãe, e voltam ao ninho delas com um plano para se vingarem. Levam-nas a um lago, com uma ponte improvisada entre a margem e uma ilha, que fica no centro, com a promessa de frutos maravilhosos. Enquanto atravessam a ponte, os irmãos a viram, e as onças caem na água, transformando-se nos animais aquáticos. Jaxy fica preso na terra, e Kuaray na ilha fica o ensinando à distância, até que o caçula consegue ir para a ilha. Andando por lá, os dois encontram-se com Xariã, o astuto irmão mais velho de Nhanderu, que devora Jaxy (causando um eclipse). Kuaray foge e consegue ressuscitar o irmão, e ambos seguem para a morada celeste, na qual o pai os aguardava.

No geral, a história mostra os poderes divinos de Kuaray, tanto de criador/transformador, quanto o de nomear as coisas, dando-lhes espírito para que existam por completo. Ele ensina Jaxy a caçar, a consumir os alimentos corretamente, a andar no caminho certo e a fazer seu arco e flecha, ainda que o caçula se confunda, desfaça suas criações ou o atrapalhe inúmeras vezes, numa relação análoga à das divindades em relação aos Guarani.

Tradução de conceitos culturais

Respeitando os conceitos absorvidos da cultura Guarani Mbya, esta pesquisa busca desenvolver partes específicas do design teatral com a intenção de servirem a uma apresentação dramática em forma de cortejo, em espaços públicos, formato este escolhido devido a um ideal intrínseco à cultura Mbya —o da mobilidade e dispersão territorial, condensado na palavra *oguata*, que significa andar, caminhar ou viajar. O povo Mbya habita uma região que ocupa o litoral brasileiro desde o Espírito Santo até o Rio Grande do Sul, indo então em direção ao oeste até a Argentina e o Paraguai.

Os Mbya se dispersaram por essas terras muito antes da chegada dos portugueses e espanhóis, em movimentos migratórios de oeste a leste em um caminhar que pode ser visto como profético e religioso, partindo de uma das origens do mundo; mundo este que:

[...] é muito grande. Por isso vão se separar em, mais ou menos, três famílias, e deverão caminhar (*oguata*). Então, do começo do mundo (*yvy apy*) vieram andando, procurando seus lugares, seus verdadeiros lugares. Vieram do começo do mundo e andaram pela beirada do oceano (*yy eẽ remberupi meme*) para encontrar o fim do mundo (*yvy apy*) (Ladeira, 2007, p. 150).

De acordo com Ladeira (2007), a origem do mundo, *Yvy Apy* ou *Iparavãpy*, poderia ser interpretada geograficamente como a região Misiones, na Argentina, em uma área fronteira ao Rio Grande do Sul, enquanto o fim do mundo, ou seja, a região última na qual os Mbya pararam de se locomover, seria na altura do Espírito Santo, no Brasil. Em todo o caminho entre essas duas áreas seria possível encontrar os “lugares verdadeiros”, ou seja, espaços em que a presença mbya, portanto o seu mundo, existe de fato; todas as áreas fora dessa delimitação “não existem”, é terra das outras nações que chegaram depois. Vários pesquisadores tratam da questão da mobilidade guarani a partir de uma abordagem religiosa, levando em consideração a crença em *Yvy Marã E'ỹ*, a morada dos deuses, que fica além do mar e, portanto, alcançável apenas aos que se dedicam a andar até o fim do mundo. No livro de Kanguá e Poty, esse local mítico é inferido no final da história, quando Kuaray fica longe, numa ilha, ensinando Jaxy à distância. Essa ilha é a Terra Imperecível, o lugar das divindades. *Oguata*, o caminhar permanente, é portanto um elemento fundamental nas decisões de design do projeto.

Outros dois conceitos da cultura Mbya pertinentes ao desenvolvimento deste trabalho consistem em *A'ete va'e'yma* e em *Yvyipo Kuery*, respectivamente, “não é mais o verdadeiro” e “aqueles que foram gerados na terra” (Pierri, 2013, pp. 93-97). De acordo com a crença Mbya, as coisas que existem no mundo não são verdadeiras, isto é, são apenas imagens do que existe na morada de Nhanderu, onde tudo é melhor e imperecível. Isto inclui não apenas a natureza e a cultura desse povo, como abarca também os outros povos; é dito que os deuses têm todas as coisas que os brancos têm neste mundo, mas perfeitas: carros, armas, roupas, casas, tudo o que existe de tecnologia mais avançada, de todas as culturas, nada mais é do que uma imagem perecível e frágil do que existe nas plataformas celestes.

Yvyipo Kuery refere-se, originalmente, aos brancos, pois estes foram gerados na terra, a partir do casulo da lagarta originária, de acordo com os Mbya. Seus corpos são transformações indiretas dos modelos celestes. No entanto, “aqueles que foram gerados na terra” pode se referir não só aos brancos, como a todos os seres vivos que surgiram a partir de “moldes” imperecíveis do mundo divino, quer eles tenham sido criados lá, quer tenham sido criados na terra e então abençoados com a perfeição. A fala de um rezador mbya no filme *Bicicletas de Nhanderu*, transcrita por Pierri (2013, p. 90), diz que de um único ser podem surgir várias nações, a partir de transformações idea-

lizadas por Nhanderu; assim, por exemplo a anta, que é um dos seres originários, habitantes da terra divina, serviu de molde para a capivara, desta surgiu a cutia e, por fim, da transformação desta surge o preá. Este ideal também é visto em uma leitura que Pierri faz de Lévi-Strauss a respeito da ideologia bipartida ameríndia, ou seja, o conceito de que –grosso modo– há uma relação de gemelaridade entre um modelo originário e a sua imagem, por exemplo, no fato de que Jaxy, o irmão Lua, foi criado como uma imagem de seu irmão mais velho Kuaray, para servir-lhe de companhia, assim como Nhanderu tem seu irmão Xariã, oposto e complementar.

Sendo assim, *Oguata*, *A'ete va'eÿma* e *Yvyipo Kuery* são os principais conceitos norteadores do desenvolvimento das peças deste trabalho. *Oguata*, o caminhar, define a estrutura básica da apresentação, ou seja, determina que os atores e manipuladores dos objetos dramáticos necessitam de peças que sejam leves, de fácil manuseio e que sejam seguras, devido ao contato direto com o público e com o ambiente, no caso de um cortejo em espaço aberto; além disso, as peças devem se destacar em meio à multidão, sendo de fácil visibilidade à distância. *A'ete va'eÿma* inspira o design no sentido de que as peças que representam seres e objetos divinos devam ter outra configuração em relação às que demonstram seres e objetos terrenos. *Yvyipo Kuery* define as transformações dos seres e, consequentemente, o fato de que o visual das peças desenvolvidas devem, preferencialmente, nascer umas das outras, a partir de modelos originários, ou seja, divinos; assim, pensamos em elaborar todos os figurinos e adereços baseados uns nos outros, irradiando das figuras centrais da história, Kuaray e Jaxy.

Análise de similar: Macnas

Em relação à estrutura da apresentação teatral, aos artistas e objetos utilizados no espetáculo, temos como principal referência o grupo Macnas, uma companhia de espetáculos e performances de rua sediada na cidade de Galway, na costa oeste da República da Irlanda. Fundado em 1986, o grupo completa 30 anos de existência com uma grande variedade de trabalhos dentre os quais, para esta pesquisa, merece destaque um do começo da carreira da companhia: *Tír Faoi Thoinn* (“Terra sob as Ondas”), um espetáculo em forma de procissão com a intenção de celebrar o folclore irlandês ancestral na figura da mítica Hy Brazil, também conhecida como a Ilha dos Abençoados, e seus habitantes divinos (Dineen, 2007). Há um paralelo evidente entre esta terra e a busca dos guarani por *Yvy Marã E'ÿ*, que também fica oculta além do mar. O Macnas costuma trabalhar com alegorias sobre rodas, muitas vezes servindo de suporte a personagens de mais de quatro metros de altura, estruturados em madeira, metal, tecido e outros materiais, que são movidos feito marionetes, por sistemas de pedais e roldanas. Muitos personagens de destaque são atores com figurinos elaborados, que andam em meio à multidão usando pernas-de-pau, máscaras e diversos adereços compositivos. Assim como nos desfiles de escola de samba dos carnavais brasileiros, há também centenas de pessoas que performam em alas, grupos de personagens com fantasias similares e

que representam entidades coletivas, muitas vezes interagindo com os carros alegóricos, com os protagonistas em destaque e, principalmente, com o público que assiste o espetáculo no mesmo nível de olhar dos artistas.

Materiais e métodos

O apelo a uma metodologia de trabalho voltada ao ecodesign neste trabalho vem não só do debate contemporâneo em relação às questões ambientais, como principalmente da idiosincrasia guarani, segundo a qual eles são os cachulas dos deuses, são os irmãos mais novos de Kuaray e Jaxy que foram deixados neste mundo para cuidar dele. E por este cuidado com o mundo entende-se os bens naturais e os modos de vida “verdadeiros”, isto é, similar ao das divindades, que é aquele almejado por todo o povo mbya. Portanto, a preservação dos recursos naturais é uma prerrogativa obrigatória para um projeto como este. Uma das premissas do design ecológico é a de que problemas locais têm soluções locais, e que o conhecimento íntimo de um lugar é a pedra fundamental para o ecodesign. É o conhecimento local sintonizado com as particularidades de um lugar específico. Culturas que nascem e florescem num determinado ambiente dependem das coisas que existem ao seu redor para que possam prosperar: comida, água, abrigo, matéria-prima, combustível, medicamentos e também sua espiritualidade refletem suas cercanias. Hoje em dia, não são muitas as pessoas que conseguem se apresentar e dizer que vêm de um determinado lugar. Não vivemos mais nos mesmos lugares que nascemos, não habitamos mais as mesmas casas que eram de gerações e gerações das nossas famílias e não mantemos mais contato com nossos amigos da infância. Pensar em design ecológico requer de nós um grande esforço para que possamos pensar dessa maneira novamente, valorizar nosso entorno, pensar em suas agruras e alegrias, em seus problemas e maravilhas, e tentar usar isso a nosso favor: abraçar a alma e a história das cidades onde vivemos (Van der Ryn & Cowan, 1996). Considerando a sociedade urbanizada em que vivemos, voltamos aos materiais e técnicas artesanais do nosso espaço (Borges, 2011), valorizando também as tradições nascidas em territórios não-indígenas para este projeto. Levando em conta nosso entorno, grande parte dos materiais que estão em abundância são aqueles considerados resíduos industriais, muitas vezes perdidos no ciclo de produção e que, com o passar dos anos, ganharam espaço como matéria-prima artesanal, como é o caso dos fios de malha, que são rebarbas de acabamento de tecidos fabricados em massa, e do papel, que muitas vezes é descartado sem passar por um processo de reciclagem ou de ressignificação. Estes são dois dos principais materiais a serem utilizados nesse trabalho, aliados à técnicas de tapeçaria, trançado, costura, empapelamento e papel-machê, já bastante empregadas na área teatral.

Para o desenvolvimento das peças, nos embasamos no texto integral do livro *A vida do sol na terra*, bem como no trabalho dos antropólogos Pierri (2013) e Ladeira (2007), tanto acerca da religiosidade dos Mbya quanto das suas interpretações e variações da história de Kuaray e Jaxy. Por tratar-se de uma história vinda de um povo

de cultura oral, o enredo narrado no a obra é apenas uma versão do mito, sendo que outros contos divergentes são utilizados para complementar a produção.

Além da pesquisa dos antropólogos, buscamos em Marelli (2011), com sua tese *Herramientas para comprender el arte Mbyá-Guaraní*, referências visuais e semânticas possíveis de serem aplicadas nas vestes dos atores, além de questões de tradução e simbologia de elementos tradicionais partindo dos padrões de cestaria dos Mbya, complementada pela pesquisa documental realizada por Silva (2015), também referente ao significado de alguns padrões de trançado encontrados no artesanato deste povo.

Considerando a produção das peças, priorizamos a utilização de materiais naturais ou então encontrados, reaproveitados; além disso, buscamos matérias-primas providas de resíduos industriais. Assim, muitos dos elementos estruturais utilizados para dar volume aos figurinos, fabricar máscaras ou corpo de bonecos e adereços são projetados para manufatura a partir de bambu, papel-jornal e garrafas descartáveis, por meio de técnicas artesanais bastante vistas no meio urbano, como empapelamento, para os elementos duros e resistentes, e crochê para os maleáveis. A maior vantagem de se usar o empapelamento e o papel-machê como técnicas artesanais se dá pelo fato destas se aproveitarem de restos de papel que normalmente iriam para o lixo, tais como jornais, revistas e embalagens, e ressignificá-los como matéria-prima; isso, aliado ao fato de que o objeto final é leve e resistente, são de grande valia para o aspecto teatral, levando em conta que o custo de produção é baixo, a técnica é facilmente aprendida, podendo ser realizada pelos próprios artistas, e que os atores/manipuladores carregarão os objetos por bastante tempo durante a apresentação.

Desenvolvimento

Como mencionado anteriormente, levamos em consideração o conceito guarani de que as coisas surgem umas das outras, partindo dos modelos perfeitos que advêm do mundo celeste e das divindades; sendo assim, listamos os personagens principais da história “A vida do sol na terra”, bem como os secundários, os animais, plantas e lugares que são mencionados, para que todos os elementos pudessem ser desenvolvidos a partir de um único ponto inicial, este servindo de norte irradiador de conceitos.

Agrupamos os personagens da história em cinco categorias, cada uma delas tendo seu próprio fator orientador de design: (1) *Ijapyre*, “caçula”, como os guarani chamam a si próprios em relação às divindades. Nesta categoria, há apenas uma personagem: Nhanderuxy’i, a mortal que se torna a mãe do sol. Em seguida, (2) *Nhe’ë Ru Ete Kuery*, “Os Pais das Palavras-alma”, referindo-se às divindades ancestrais superiores que aparecem na história: o demiurgo Nhanderu Papa Tenonde e o seu irmão opositor-complementar, Xariã, também chamado Anhã. As assassinas de Nhanderuxy’i são a categoria (3) *Nhaneramõi*, “nossos avós”, a maneira que os guarani chamam as onças, sendo essas as principais antagonistas da história, personificadas na figura de *Xivi Ypy Jaryi*, a Avó Primeira-Onça, *Hemiarirõ*, a onça mais jovem, e *Tyke’y Inhapynguaveva’e*, a onça mais velha e mais

esperta. Os protagonistas, Kuaray e Jaxy, são os dois personagens da categoria (4) *Nhanderyke’y Kuery*, ou seja, “nossos irmãos mais velhos”. Essas três primeiras categorias consistem de personagens primariamente humanos ou humanoides. Além destas, há também a última categoria de personagens, (5) *Mymba Ka’aguy*, “animais silvestres”, refere-se praticamente todos os personagens secundários ou mencionados na história, diversas espécies de animais entre pássaros, mamíferos, peixes e insetos.

É Nhanderuxy’i a primeira figura com a qual o público se identifica; é ela quem representa os guarani diretamente, o contato com a terra. É pensada como uma figura descalça, seminua, com o figurino que represente pureza de espírito, delicadeza e, principalmente, sua importância como escolhida de Nhanderu, mãe do sol e, indiretamente, da lua. Na trama, ela é morta pelas onças e seus ossos, escondidos, mais tarde sendo descobertos por Kuaray, que a ressuscita na forma de *jaixa*, a paca (*Cuniculus paca*); isto deve ser refletido previamente nos traços da personagem, na maquiagem e em detalhes do figurino, que lembram os padrões encontrados na pelagem desse animal, em forma de longas listras brancas, sobrepostas a uma linha de pequenos círculos de cor mais clara. Nhanderuxy’i interage com muitas borboletas no começo da história, e isto se reflete também na presença desses insetos em seu entorno, seja aplicados diretamente no figurino, sejam bonecos manipulados por outros artistas. Entendemos que as figuras da segunda categoria, que representam as divindades ancestrais, deveriam aparentar um maior distanciamento dos mortais, tanto dentro quanto fora do espaço dramático, portanto, seus figurinos seriam compostos para atores em pernas-de-pau, usando de elementos que os tornassem maiores e imponentes; Xariã é o que fica mais alto, não por ser superior a Nhanderu, mas por ser mais velho e, principalmente, mais distante do mundo, enquanto seu irmão mais novo, por ser o pai dos guarani, do sol, da lua e dos outros deuses, é o que fica mais baixo, mais próximo da terra, mas ainda assim etéreo, sem parecer tocar o chão. Além disso, conforme supracitado, consideramos o conceito da ideologia bipartida ameríndia de Lévi-Strauss ao desenvolver estes personagens, pensando em seus figurinos como opostos complementares, levando em conta elementos que são aproveitados em um e deturpados no outro, num estado de equilíbrio em tensão.

A terceira categoria de personagens, *Nhaneramõi*, representa todas as onças que existiam no mundo naquele tempo mítico, e tem três figuras centrais que aparecem na história: *Xivi Ypy Jaryi*, a Avó Primeira-Onça, que encontra Nhanderuxy’i perdida na mata e tenta ajudá-la, escondendo-a sob um caldeirão de barro; *Hemiarirõ*, o neto mais novo, é o primeiro que diz sentir cheiro de gente, mas a avó o repreende. Outras onças aparecem e interrogam a avó, sem sucesso, até que *Tyke’y Inhapynguaveva’e*, a mais velha dentre os netos, com o melhor faro e astúcia, revira o caldeirão e encontra a mãe do sol, levando esta à morte. Essas onças são representadas como figuras humanoides, mas não são as únicas a terem presença no cortejo, existindo uma espécie de “ala” das onças, um grande grupo de pessoas com posturas e figurinos que transformam seus corpos em algo mais

primitivo, cru, animalesco, e cujos rostos são ocultos por máscaras desses animais.

Kuaray e Jaxy são desenvolvidos como personagens da mesma maneira que Nhanderu e Xariã: como irmãos, representam opostos complementares, especialmente no caso do mais novo, que foi criado pelo mais velho, sendo assim uma derivação da sua forma. Assim, a figura de Kuaray é a primeira a ser projetada, representando a luz solar, a divindade e a plenitude sagrada e criativa, enquanto seu caçula, que foi por ele criado, é um reflexo seu, semelhante, porém ligeiramente diferente, mais como uma reinterpretação de si mesmo do que uma cópia. Os dois, por viverem as suas aventuras no mundo terreno, são representados por atores que andam no solo normalmente, mesmo sendo divindades, pois são os irmãos mais velhos dos guarani e, portanto, semelhantes a eles; no final da história, quando a dupla ascende aos céus, seus figurinos refletem isso, conforme aproximam-se da morada do pai após escalarem suas flechas em direção ao firmamento. A categoria de personagens que terá um design mais diferenciado em relação às outras é a última, dos animais silvestres: as criaturas do mundo foram feitas por Nhanderu, e nomeadas, isto é, receberam a alma e a vida completa, por Kuaray. Assim, sendo seres menores, são pensadas como bonecos, marionetes e outros objetos manipulados ou vestidos por artistas, de modo a interagirem tanto com os personagens quanto com o público.

Considerações finais

Estas experimentações acerca da cultura Guarani Mbya aqui descritas são apenas partes dos resultados de um trabalho ainda em desenvolvimento, que tem como um dos objetivos o de valorizar os povos originários da América Latina. Por meio desta investigação, buscamos maneiras de exaltar tanto a arte nativa da nossa região quanto suas adaptações frente a um mundo fadado a viver sob resíduos industriais, tentando assim, por meio do pensamento em design para a sustentabilidade, atingir o grande público de modo a conscientizá-lo diante de questões ambientais, econômicas e sociais. A intenção é procurar nesses resultados maneiras de fundamentar um desenvolvimento futuro de projetos que possam, cada vez mais, celebrar por meio do design os nossos povos ancestrais.

Bibliografia

- Borges, A. (2011). *Design + artesanato: o caminho brasileiro*. São Paulo: Editora Terceiro Nome.
- Dineen, T. (2007). *Macnas: joyful abandonment*. Dublin: The Liffey Press.
- Guinsburg, J.; Coelho Netto, J. T. & Cardoso, R. C. (2006). *Semiologia do teatro*. São Paulo: Perspectiva.
- Kanguá, V. & Poty, P. M. (2003). *A vida do sol na terra - Kuaray'i wya rupáre oiko'i ague*. São Paulo: Anhembi Morumbi.
- Ladeira, M. I. (2007). *O caminhar sob a luz: o território Mbya à beira do oceano*. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica - PUC. Retrieved Jul 26, 2015, from <http://www.trabalhoindigenista.org.br/noticia/dispon%C3%ADvel-na-bd-o-caminhar-sob-luz-o-territ%C3%B3rio-mbya-%C3%A0-beira-do-oceano>
- Ladeira, M. I. (2009). *População > Guarani Mbya*. Retrieved 11 20, 2015, from Povos Indígenas no Brasil: <http://pib.socioambiental.org/pt/povo/guarani-mbya/1289>
- Marelli, A. A. (2011). *Herramientas para comprender el arte Mbyá-Guaraní*. Granada, Argentina: Editorial de la Universidad de Granada. Retrieved Mar 12, 2016, from <http://hera.ugr.es/tesis-gr/20425624.pdf>
- Pierri, D. C. (2013). *O perecível e o imperecível: lógica do sensível e corporalidade no pensamento guarani-mbya*. São Paulo.
- Silva, A. d. (2015). *O grafismo e o significado do artesanato da comunidade guarani da linha gengibre (desenhos na cestaria)*. Florianópolis, Santa Catarina: UFSC, Centro de Filosofia e Ciências Humanas.
- Van der Ryn, S. & Cowan, S. (1996). *Ecological design*. Washington, D. C.: Island Press.

Resumen: Este artículo consiste en la investigación y el desarrollo del figurin, accesorios y otros objetos teatrales inspirados en el libro "A vida do sol na terra", una historia contada en português y guaraní sobre el nacimiento de los hermanos Kuaray y Jaxy, el Sol y la Luna, y algunas de sus hazañas antes de su ascensión al paraíso. El libro muestra algunos aspectos de la cosmogonía del pueblo Mbya Guarani, presentes en Argentina, Brasil y Paraguay. A partir de este texto se pretende elaborar figurines y accesorios de teatro basados en aspectos religiosos y estéticos de este pueblo, a través de metodologías de diseño ecológico.

Palabras clave: Diseño - Figurín - Arte - Aborigen - Teatro - Ecodiseño - Mitología.

Abstract: This paper describes the research and development of fashion sketch, props and other stage objects inspired on the book "A vida do sol na terra", a story told in Portuguese and Guarani about the birth of the brothers Kuaray and Jaxy, the Sun and the Moon, and some of their feats before their ascension to the heavenly lands. The book shows some aspects of the cosmogony of the Guarani Mbya people, present mainly on Argentina, Brazil and Paraguay. From this narrative, we intend to design costumes and theatre props based on this people's religious and aesthetic aspects, through ecodesign methodologies.

Keywords: Design - Fashion sketch - Art - Aboriginal - Theater - Ecodesign - Mythology.

(*) **Bruno Müller da Silva**. Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Bauru, São Paulo, Brasil. Licenciado em Educação Artística com habilitação em Artes Plásticas (2006-2009). Graduando em Design de Produto (2012-2016), designer no Laboratório de Design Solidário, vinculado ao Departamento de Design (2013-2016). **Cláudio Roberto y Goya**. Possui graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1986) e doutorado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1999). Professor assistente na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho no curso de Design. Coordenador do Curso de Design da FAAC Unesp Bauru. Tem experiência na área de Arquitetura e Urbanismo, com ênfase em Desenvolvimento Histórico do Paisagismo, e na área de Design, com formação polivalente atua principalmente nos seguintes temas: design, design social, projeto de produto. Desde março de 2007 coordena o Laboratório de Design Solidário da FAAC UNESP Bauru onde pesquisa tecnologias sociais relacionadas ao Design e atende comunidades em atividades de extensão, em 2010 a 2013 assumiu a coordenação da Incubadora Tecnológica de Cooperativas Populares da Unesp Campus de Bauru.