

Kelly Silva de Oliveira e Suzette Venturelli \*

# Design de animação como despertar poético: Narrativas Guarani Mbya na Tekoa Krukutu



**Kelly Silva de Oliveira** é Mestra em Design na Universidade Anhembi-Morumbi, bacharela em Artes Visuais pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (USP) e graduada em Engenharia Civil pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. O interesse pela causa indígena e pelas questões ambientais norteia suas produções artísticas. Por meio de pesquisa teórica e produção audiovisual, busca aproximar-se da cosmovisão dos povos originários e da sua poética sobre a existência.

<kellysol2011@gmail.com>

ORCID 0000-0002-1143-0802

**Resumo** Este estudo investiga o potencial do Design de animação como despertar poético para o modo de (re)existir do povo Guarani Mbya da Tekoa Krukutu, presente em São Paulo/SP. e como ferramenta para a preservação e valorização da sua cultura. A partir do olhar decolonial nas artes, o artigo relata o desenvolvimento de um projeto de animação, abordado de forma colaborativa, que reflete narrativas, cosmovisões e perspectivas da comunidade, respeitando seus saberes tradicionais. Por meio de oficinas de contação de histórias e desenho, o processo participativo permitiu resgatar a tradição oral da comunidade e traduzi-la em imagens. O Design de Animação emerge, assim, como um meio de expressão cultural inovador e acessível, capaz de promover o diálogo entre diferentes visões de mundo. O Design se revela um elo efetivo entre diferentes contextos culturais e epistemológicos, contribuindo para sensibilização e diversidade culturais.

**Palavras-chave** Design de Animação, Narrativas Indígenas, Abordagem Colaborativa, Guarani Mbya

**Suzette Venturelli** é Professora titular doutora da Universidade Anhembi Morumbi (UAM). Atua nos Programas de Pós-Graduação em Artes visuais da UnB e no Programa de pós-graduação em Design da UAM, área de concentração Design, Arte e Tecnologia. Bolsista do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Alguns prêmios recebidos foram: XPTA\_LAB, Ministério de Cultura e Sociedade dos Amigos da Cinemateca; Prêmio Festival latino americano e africano de arte e cultura; Prêmio Funarte de Arte Contemporânea; Prêmio Rumos Arte Cibernética com trabalhos de Iniciação Científica.

<[suzeteventurelli@gmail.com](mailto:suzeteventurelli@gmail.com)>

ORCID 0000-0003-0254-9286

## **Animation Design as a Poetic Awakening: Guarani Mbya narratives in Tekoa Krkutu**

**Abstract** *This study investigates the potential of Animation Design as a poetic awakening for the mode of (re)existence of the Guarani Mbya people of Tekoa Krkutu, located in São Paulo/SP, and as a tool for the preservation and valorization of their culture. From a decolonial perspective in the arts, the article reports the development of an animation project, approached collaboratively, that reflects the community's narratives, worldviews, and perspectives, respecting their traditional knowledge. Through storytelling and drawing workshops, the participatory process enabled the rescue of the community's oral tradition and its translation into images. Animation Design thus emerges as an innovative and accessible means of cultural expression, capable of promoting dialogue between different worldviews. Design reveals itself as an effective link between different cultural and epistemological contexts, contributing to cultural awareness and diversity.*

**Keywords** *Animation Design, Indigenous Narratives, Collaborative Approach, Guarani Mbya,*

## **Diseño de Animación como Despertar Poético: Narrativas Guarani Mbya en Tekoa Krkutu**

**Resumen** *Este estudio investiga el potencial del Diseño de animación como despertar poético para el modo de (re)existir del pueblo Guaraní Mbya de Tekoa Krkutu, presente en São Paulo/SP, y como herramienta para la preservación y valorización de su cultura. A partir de una mirada decolonial en las artes, el artículo relata el desarrollo de un proyecto de animación, abordado de forma colaborativa, que refleja narrativas, cosmovisiones y perspectivas de la comunidad, respetando sus saberes tradicionales. A través de talleres de narración de historias y dibujo, el proceso participativo permitió rescatar la tradición oral de la comunidad y traducirla en imágenes. El Diseño de Animación emerge, así, como un medio de expresión cultural innovador y accesible, capaz de promover el diálogo entre diferentes visiones del mundo. El Diseño se revela como un lazo efectivo entre diferentes contextos culturales y epistemológicos, contribuyendo a la sensibilización y diversidad culturales.*

**Palabras clave** *Diseño de Animación, Narrativas Indígenas, Abordaje Colaborativo, Guaraní Mbya*

## Introdução

Umas das características do Design é a possibilidade de sempre reelaborar as coisas que inventamos. O que tem se expandido ao longo do tempo é a abrangência dessas ‘coisas’: detalhes de objetos, o corpo humano, cidades e, como ressalta Bruno Latour (2014), a própria natureza. Se inventamos um jeito de estar na Terra, também ele pode ser reelaborado e uma forma de fazê-lo é por meio da revisão dos conceitos que fundamentam nosso modo de existir. O discurso decolonial aponta para a necessidade de rever a “História” estruturada pelos colonizadores, que deixou de lado diversas narrativas, cosmovisões, modos de existir e de construir saberes (cf. PAIVA, 2022).

A revisão da História – e das histórias – faz parte do processo pedagógico de decolonização. É importante entender o passado sob a ótica do colonizado para reivindicar as injustiças cometidas, reconhecer as estruturas epistemológicas que perpetuam os paradigmas coloniais, legitimar a existência de diversas formas de conhecimento e assumir outro modo de estabelecer relações com os demais seres (cf. SMITH, 2018). No sentido de rever os paradigmas, Vilém Flüsser (2017) propõe a busca de novos critérios ontológicos – transpondo, por exemplo, a separação entre natureza e cultura para a distinção entre coisas animadas e inanimadas, móveis e imóveis – e apresenta o Design como uma ponte essencial, capaz de reconciliar os mundos da arte e da técnica.

No Brasil, o campo das Artes vive um momento de inflexão, de ‘redesign’, que Paiva (2022) denomina virada decolonial. As instituições culturais têm dado visibilidade ao discurso decolonial ao inserirem esses temas em suas programações, dando projeção a diversos artistas e coletivos negro e indígenas que assumiram essa causa. Nesse aspecto, merecem destaque as iniciativas de grupos indígenas que utilizam as técnicas audiovisuais para afirmar sua autonomia e autodeterminação, divulgar sua cultura, reivindicar seu direito à existência e resistência, e alertar para a necessidade de repensar nossa relação com o planeta. Esses coletivos frequentemente registram cenas do cotidiano, com o objetivo de compartilhar sua cultura com o mundo.

No que se refere ao uso das tecnologias digitais, Naine Terena (2023) aponta uma significativa inversão de papéis: de ferramentas de domesticação, como eram empregadas nos períodos da Comissão Rondon e da Marcha para o Oeste, atualmente, as tecnologias são ‘domesticadas’ pelos indígenas que as utilizam como instrumentos de suas próprias narrativas. A pesquisadora enfatiza a distinção entre as produções dos povos originários e aquelas realizadas por não indígenas: é essencial a perspectiva indígena, a forma como se veem e se representam, os elementos do seu cotidiano que valorizam. Terena (2023) considera o domínio do audiovisual como mecanismo de resistência para perpetuação de seus saberes e práticas.

A compreensão da produção audiovisual como forma de resistência remete à definição de ‘imagem’ e ‘imaginação’ proposta por Flüsser (2017). Para o filósofo, as imagens atuam como mediadoras entre o indivíduo e um

mundo cujo acesso não é direto. A imaginação, por sua vez, é a capacidade subjetivização, de distanciamento do mundo objetivo. Assim, a imaginação se torna uma ferramenta eficaz para a elaboração de outras perspectivas que incluam as cosmovisões indígenas. Sob esse aspecto, as produções indígenas – ou sobre eles – podem despertar uma imaginação que serve à (re)existência, configurando-se como um ato político de conexão com suas cosmovisões.

Na perspectiva de reelaboração da existência e de resistência, o Design de Animação nos possibilita apresentar outras narrativas, para além daquelas hegemônicas, capazes de despertar uma predisposição positiva para o estabelecimento de alianças afetivas entre os seres distintos, considerando ‘humanos’ e ‘não-humanos’, os seres visíveis e os invisíveis. E, como nos recorda Ailton Krenak (2019) os povos originários têm centenas delas para nos oferecer.

## Design de animação e a (re)existência Guarany Mbya

Com o advento da virada decolonial, a crescente atenção à temática indígena tem fomentado a produção de diversas animações. Em geral, voltadas ao público infantil e motivadas pela curiosidade sobre o “outro”, por um desejo – despretensioso ou não – de divulgar a cultura indígena, muitas dessas obras acabam por perpetuar as impressões registradas pelas primeiras expedições que chegaram às colônias, ecos das práticas coloniais. Os relatos desses viajantes, pautados por suas concepções de mundo, deram origem a estereótipos por meio dos quais os povos originários eram vistos de forma desumanizada – até com o emprego de termos zoológicos – ou mistificada, além de serem considerados preguiçosos, dependentes e cognitivamente limitados. Esses relatos, tomados como fontes fidedignas, se tornaram o modo de representar os povos indígenas (cf. SMITH, 2008). Disso decorre a facilidade em incidir em estereótipos quando se trata dos povos originários. Conceitos como selvagem ou a idealização do bom selvagem, exótico, ingênuo, perigoso ou sensual são recorrentes quando a temática é indígena.

Embora estereótipos como os supracitados possam ser identificados em muitas animações, existem produções que superam esses ‘pré-conceitos’, desviando-se das generalizações e das exotizações. São, comumente, elaboradas com a participação ativa das comunidades indígenas, o que confirma a importância do direito à autodeterminação e à autorrepresentação desses povos. E nessa prática de trabalho colaborativo, o Design de Animação concilia a tecnologia digital e a tecnologia da oralidade dos povos originários como um ato decolonial. O processo coletivo possibilita o estabelecimento de alianças que supõem empatia, conhecimento mútuo, trocas efetivas e afetivas que permitem a descoberta recíproca. Foi pautado nesse tipo de trabalho colaborativo que se desenvolveu o projeto de animação, que prioriza a etapa de pré-produção, com o povo Guarani Mbya da Tekoa

Krukutu, em Parelheiros, São Paulo/SP. Esse aspecto esteve presente desde as etapas iniciais do trabalho.

A liderança da aldeia Krukutu se mostrou receptiva desde o primeiro contato, considerando positivo dar a conhecer seu modo de vida. “A casa de reza é o coração da aldeia” foi uma das primeiras frases ditas. O sentido do Sagrado apresentou-se diretamente relacionado com a definição da comunidade. Os Guarani, presentes em cinco países da América Latina – Argentina, Bolívia, Brasil, Paraguai e Uruguai – se veem como um só povo, resistindo às fronteiras impostas. No Brasil, existem três grupos de Guarani: Mbya, Kaiowá e Nhandeva. No estado de São Paulo, os Guarani Mbya ocupam, sobretudo, a região do Vale do Ribeira, mas estão também presentes na capital paulista em Parelheiros e no Pico do Jaraguá.

A *Tekoa Krukutu* possui um posto de saúde, uma escola da Prefeitura e um Centro de Educação e Cultura Indígena (CECI). Se por um lado esses serviços públicos muito favorecem a comunidade; por outro, os órgãos do governo, muitas vezes, impõem seus padrões sem considerar as necessidades específicas locais. Isso se manifesta desde a merenda escolar, os brinquedos até a uso exclusivo de medicamentos alopáticos no posto de saúde, sem a integração com as medicinas tradicionais da comunidade.

Outro desafio significativo é a preservação da tradição e da língua guarani, que o CECI busca resgatar. O contato precoce das crianças com a língua portuguesa ameaça o uso da língua materna. Em relação à subsistência, devido ao fato de território e seu entorno já terem sofrido descaracterização da sua vegetação nativa e, consequentemente, não haver mais possibilidade de caça nem de uma produção de alimentos suficiente para toda a comunidade, a aldeia depende dos empregos públicos no posto de saúde e na escola, das aposentadorias e da venda de artesanato. Os habitantes da *Tekoa Krukutu* plantam algumas espécies próprias de sua cultura para manter viva sua tradição culinária e para uso ritual.

Diferente de outras aldeias, a *Tekoa Krukutu*, desde sua formação é liderada por um grupo de pessoas e não por um único cacique. Uma das líderes, Kerexu Mirin, que acompanhou o desenvolvimento do trabalho o início, relatou alguns desafios enfrentados pela comunidade, dentre os quais: encontrar uma metodologia própria indígena para o ensino das crianças, uma vez que os professores indígenas atuais foram alfabetizados no sistema de ensino hegemônico; conservar o sentido da coletividade frente ao uso dos meios digitais que induzem ao individualismo; o fato de os empregos públicos terem criado uma espécie de ‘elite’ dentro da aldeia, uma divisão social que não existia na modo de vida Guarani; e manter vivo o costume de contar suas próprias narrativas, despertar nos mais jovens o interesse pelas histórias do seu povo. Esse último aspecto estabelecia conexão direta com o desenvolvimento do projeto de animação.

A pesquisa foi sendo direcionada para ouvir histórias com a finalidade de que a animação fosse um material que servisse aos interesses da comunidade e não apenas uma produção que mostrasse para os *jurua* – os não-indígenas – algo da cultura Guarani Mbya. No decorrer das visitas, es-

cutando e fazendo perguntas, surgiu um interesse mútuo em resgatar o mito da *Yvy Marae'y* – A Terra Sem Males, ou Terra Imperecível, em uma tradição mais direta. Ao questionar Kerexu sobre essa história, ela constatou que não tinha mais ouvido falar sobre ela, despertando-lhe o interesse em retomar a narrativa.

Inicialmente, Kerexu questionou se o mito seria uma criação original de seu povo ou uma influência missionária, devido à semelhança com o “Paraíso” cristão. Para esclarecer a questão, ela consultou um antropólogo com vasta experiência junto ao povo Guarani do Sul e Sudeste do Brasil, que confirmou a origem Guarani do mito. A partir de então, Kerexu iniciou uma busca ativa pelo conhecimento sobre a *Yvy Marae'y*, conversando com anciãos e jovens da comunidade. A investigação sobre a *Yvy Marae'y* revelou outras questões importantes: por que essa história havia sido esquecida? Quais outras histórias corriam o risco de se perder? Como despertar o interesse dos jovens pela cultura, histórias, técnicas e ritos ancestrais?

Essas conversas levaram ao encontro com outros indígenas que compartilhavam das mesmas preocupações, levando-nos a Claudio Vera, líder Guarani Mbya da Tekoa Pyau do Pico do Jaraguá. Claudio Vera, também interessado em resgatar a cultura Guarani, explicou que a compreensão da *Yvy Marae'y* exigia o entendimento da criação do universo, o *Yvy Rupa*, e da *Guata Porã*, a grande caminhada do povo Guarani. Segundo ele, o objetivo do povo Guarani sempre foi realizar essa grande caminhada, um propósito que permanece vivo apesar das fronteiras geográficas, que não possuem significado para eles. Foi, então, pela história da criação da *Yvy Rupa* que o projeto foi sendo delineado. Em consenso com Kerexu e Claudio, decidimos tomar como ponto de partida essa narrativa e em torno dela reunir a comunidade para ouvir, contar e recontar a história.

Em um encontro com Claudio Vera, ele nos contou o início da história da criação da *Yvy Rupa*. Conforme o seu relato, foi Nhanderu (Nosso Pai) que criou a *Yvy Rupa*. Após formar tudo o que existe, ele partiu para sua morada, a Nhanderu *amba*, deixando sua esposa, Nhandexy (Nossa Mãe), grávida de Kuaray (o Sol) que lhe guiaria depois até Nhanderu *amba*. No entanto, o curso dos acontecimentos desviou-se do planejado, dando origem a uma série de eventos que explicam a origem e a natureza de diversos seres. Nhandexy foi devorada pelos espíritos das onças ancestrais, as *jaguarete*, sendo Kuaray criado por elas. Para auxiliá-lo em sua jornada rumo à morada de Nhanderu, Kuaray criou Jaxy ('o' Lua). A saga dos dois irmãos é o cerne de diversas narrativas que elucidam a presença das onças-pintadas à beira dos rios, a origem das pacas, dos urubus, dos pássaros macuco e nambu, a história de Tupã, a origem dos trovões e das fases da lua, dos espíritos que protegem as nascentes e de todos os seres que habitam o mundo.

Após esse relato, Claudio revelou a preocupação de que os jovens não têm mais escutado histórias. Propusemos, então, uma oficina de contação de história e de desenho na *Tekoa Krukutu*: ele contaria essa narrativa e nós conduziríamos, em seguida, uma oficina de desenho a partir da qual produziria uma animação. Claudio aprovou a ideia. Com ele, fizemos um

recorte da história para resultar no roteiro possível de ser produzido num curta-metragem (Quadro 01). O propósito era de reunir a comunidade para fomentar a prática da oralidade e obter uma representação gráfica da história feita pelos próprios indígenas, a partir da qual poderíamos desenvolver a animação. E foi assim que entre oficinas e encontros começamos a tecer técnica e poética ao tangenciar o audiovisual e a oralidade, e ao retomar a cosmovisão Guarani Mbya e a alegria do ser coletivo.

**Quadro 1** Roteiro da animação

Fonte arquivo pessoal da autora

#### Roteiro

---

Nhanderu cria o mundo: as pessoas, as árvores frutíferas etc. e parte para outro lugar deixando a mulher grávida. Ele lhe disse que quando quisesse seu filho os guiaria até sua morada. Ao caminhar, a mulher é devorada pelas *jagquarete*, mas o filho, Kuaray é tomado por uma senhora velhinha, a *jagquarete* mãe, que o cria. Kuaray cresce rapidamente. A *jagquarete* mãe fala para ele ficar longe do *parakau*, mas, curioso, o Kuaray vai ao encontro do *parakau* e ele lhe conta que foram as *jagquarete* que devoraram sua mãe. Ele pede os seus ossos e recebe. Kuaray decide destruir as *jagquarete* e para isso cria Jaxy. Eles constroem uma ponte sobre um rio de correnteza forte e convencem todas a atravessarem, mas uma *jagquarete* grávida não chega a tempo e consegue escapar. A ponte é cortada com todas em cima e elas são levados pela correnteza. O Kuaray transformou a *jagquarete* grávida, que ficou à beira do rio, em onça pintada. Por isso, as onças pintadas vivem sempre à margem do rio. Em seguida, Kuaray e Jaxy tentam reavivar Nhandexy. Eles só podiam tentar três vezes, mas falharam em todas elas. Então, Kuaray transforma Nhandexy em uma *jaixa*, uma paca. Kuaray e Jaxy seguem seu caminha, cada um de um lado do rio. Jaxy, curioso, ia perguntando ao seu irmão sobre cada coisa e Kuaray explicava.

---

## O encontro da comunidade e suas histórias: um despertar poético

No dia combinado, passamos na Tekoa Pyau, no Pico do Jaraguá, para encontrar o Claudio e, juntos, fomos à Tekoa Krukutu, em Parelheiros. O sol brilhava forte como se Kuaray já estivesse a postos para o encontro. Crianças, jovens e adultos da comunidade nos esperavam. Na cozinha comunitária, um grupo preparava o almoço. Reunimo-nos na casa de reza, a *Opy*, onde colchonetes foram espalhados formando uma roda que acomodou certa de 25 pessoas (Figura 1). Um ritual pessoal e discreto me fez compreender o significado espiritual daquele encontro. Claudio Vera, na casa de reza, fumava seu petyngua – cachimbo usado pelos Guarani. Eu ia fazer-lhe uma pergunta quando percebi que ele circundava o *amba*, um tronco com

água para curas usado nos rituais, posicionado no centro da casa. Concentrado, ele soprava a fumaça do petyngua no tronco. Percebi que uma conexão se estabelecia ali e decidi não interromper. Afastei-me. Em seguida, ele me chamou e disse-me que eu já podia colocar nele o microfone de lapela que eu havia levado para registrar sua fala. Compreendi que, após o ritual, ele estava pronto para começar a iniciar o encontro.



Figura 1 Reunião na Opy

Fonte arquivo pessoal da autora

Kerexu acenou-me que poderíamos começar. Apresentei-me brevemente, explicando a pesquisa e a proposta de criar uma animação. Disse-lhes que havia convidado o líder de outra aldeia para compartilhar uma história, e que a ideia era que cada um desenhasse a parte da história que mais lhes tocasse. Eles aprovaram. Pedi que se apresentassem, e então passei a palavra para Claudio Vera. Ele começou seu relato em Guarani. Enquanto ele falava, o petyngua e a cuia de chimarrão circulavam entre os adultos. Terminada a narrativa, durante a qual se podia ver o interesse crescente dos ouvintes, outros indígenas fizeram comentários – também em Guarani – retomando alguns pontos da história.

Quando os comentários se encerraram, convidei-os para a etapa seguinte: a oficina de desenho. Fomos à cozinha comunitária, onde havia mesas e bancos, e com folhas de sulfite e lápis de cor crianças, jovens e adultos se puseram a desenhar alguma parte da história ou personagem (Figura 2). Algumas imagens se repetiram: Kuaray com frequência desenhado como uma pessoa com raios ao redor da cabeça, como um cocar, e Anhã (o mal)

em cuja representação – com chifres, cauda e tridente na mão – se percebeu a influência dos padrões ocidentais. Terminada a sessão e tendo recolhido os desenhos, almoçamos todos juntos e a comunidade se dispersou.

**Figura 2** Realização da primeira oficina de desenho

Fonte arquivo pessoal da autora



Voltamos para casa com a missão de unir em uma narrativa o seu conteúdo, sua representação e tudo aquilo que foi vivenciado e que não cabia no papel. Era um quebra-cabeças de imagens e sentidos. Ao retornar para casa, tentei esboçar o texto que acompanharia um primeiro *storyboard*. Foi, então, que percebi a necessidade de reformular o projeto de animação e sua metodologia. A simples criação de uma animação baseada nos desenhos da comunidade não seria suficiente. Havia nuances conceituais e uma carga simbólica que poderiam se perder ou ser mal interpretadas se eu impusesse meus próprios critérios. As decisões sobre como representar a narrativa deveriam emanar da própria comunidade. Era fundamental construir as demais etapas da animação em colaboração, não apenas a partir dos seus desenhos. O ser coletivo Guarani Mbya se fez imperativo no projeto de animação e o envolvimento da comunidade se desdobrou nos processos seguintes.

Combinamos com a Kerexu de fazemos outras oficinas de desenho com aqueles que quisessem participar do projeto de desenvolvimento de animação. Ela escolheu trabalhar com os jovens do ensino médio e assim o fizemos. Reunidos com eles apresentei a proposta. Dos oito jovens, seis aderiram ao projeto (Figura 3). Exceto a Kerexu, os demais não estavam presentes na oficina anterior e não tinha escutado a história. Entreguei-lhes o texto do *storyboard* que eu havia esboçado a fim de que eles desenhassem as cenas. Em língua Guarani, eles começaram a discutir detalhes da história já esquecida por alguns. Mesmo sem entender as palavras, senti a alegria de ver concretizado um desejo que surgiu desde os primeiros encontros: o interesse dos jovens pelas suas próprias histórias. Eles debatiam em sua língua materna, e a líder indígena me resumia o que era dito.

**Figura 3** Realização da segunda oficina de desenho

Fonte arquivo pessoal da autora



Em certo momento, Kerexu que eu tinha registrado a fala de Claudio Vera e pediu para que todos a ouvissem. Trouxeram uma caixa de som à qual conectei meu celular e o grupo de jovens mergulhou na narração. Por mais de uma hora, eles ouviram, pausaram, discutiram, retomaram a gravação, e discutiram novamente, seguindo com a escuta. E começaram a apontar correções e adicionar comentários ao storyboard que eu havia esboçado. Depois, surgiram dúvidas quanto à representação das personagens e dos fatos: como representar Nhanderu? De que forma Kuaray cria Jaxy? Como Kuaray transforma a jaguarete grávida em onça pintada? Nessas perguntas se desvelou a questão da traduzibilidade: de que maneira traduzir em imagens uma narrativa que sempre foi oral? Cientes que haveria perdas nesse processo, enfrentamos o desafio acreditarmos na importância do registro em imagens, acessível a uma maior número de pessoas da comunidade do que o registro textual. O tempo avançou e precisamos deixar a aldeia. Tendo recolhido os desenhos que estavam concluídos nos despedimos. No entanto, envolvidos na atividade proposta, livremente os jovens, com outros que se achegaram depois, continuaram desenhando.

Após alguns dias, returnei à aldeia para uma nova oficina, desta vez com o objetivo de definir melhor as personagens com a comunidade. Reunimo-nos na cozinha comunitária e, com lápis de cor e papéis sulfite, começamos a desenhar. Questões sobre a representação surgiram novamente. Já havia um consenso maior de que Nhanderu não deveria ser representado como uma pessoa humana. Outra discussão surgiu sobre as primeiras onças: elas não deveriam ser onças como as conhecemos, mas seres híbridos entre gente e onça. Os jovens demonstraram certa dificuldade em desenhar as personagens e propuseram que eu elaborasse um esboço a partir do qual eles fariam a caracterização das personagens. Ainda assim, eles desenharam Kuaray e Jaxy, o ajaka (cesto onde foram recolhidos os ossos de Nhandexy) e algumas árvores. Eles decidiram que a criação do mundo seria a partir da fumaça do petyngua de Nhaderu e que Kuaray criaria Jaxy a partir da terra.

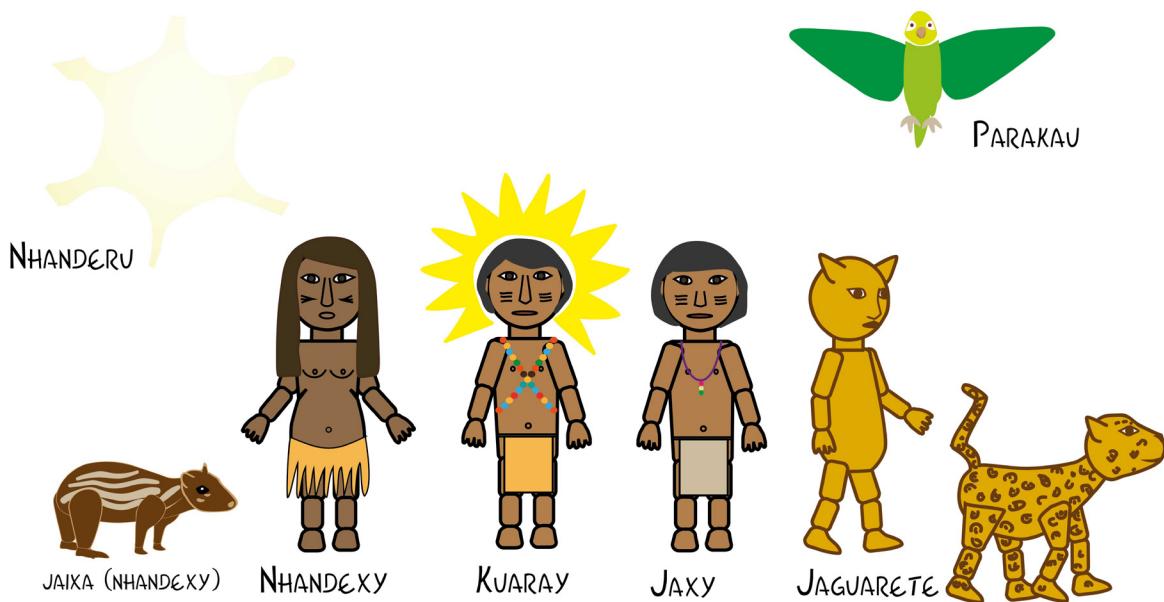
O método que a elaboração da animação acabou assumindo alinha-

-se com o conceito de Design Colaborativo, conforme apresentado pelas pesquisadoras Cavalcante e Devergenes (2020). Este método responde às demandas da “Nova Economia”, que prioriza as interações entre pessoas, produtos e lugares, em detrimento da centralidade do produto. A abordagem visa um pensamento sistêmico, estimulando a criação e experimentação de novos comportamentos. Segundo as autoras, as iniciativas locais são as mais eficazes para atingir esse objetivo. A produção colaborativa, ao basear-se na troca de conhecimentos e na negociação de significados e sentidos, distancia-se dos padrões da indústria contemporânea.

No processo de produção da animação, os elementos mencionados acima se manifestam: a mudança de foco do produto para a interação entre as pessoas, a troca de conhecimentos e a negociação de significados e sentidos. As atividades realizadas confirmam que o Design de Animação pode ser um instrumento eficaz para conectar técnicas que expressam cosmovisões distintas, e para fomentar espaços de reflexão por meio de um despertar poético, estabelecendo conexões entre diferentes perspectivas de mundo. Desse processo de negociação de aspectos simbólicos continuou por meio de troca de mensagens por WhatsApp, no desenvolvimento das etapas subsequentes de criação de personagens (Figura 4), cenários e cenas, resultando nas imagens para o *storyboard* (Figuras 5).

**Figura 4** Personagens da animação

Fonte arquivo pessoal da autora





**Figura 5** Imagens do storyboard

O projeto de animação na sua etapa de pré-produção, com ênfase na elaboração do roteiro, do *storyboard* e do *animatic*, considerou reuniões posteriores às oficinas para algumas tomadas de decisão e avaliação do processo. Como título da animação foi escolhido *Kuary ha'egui Jaxy* (Kuaray e Jaxy), por serem eles os protagonistas da história. Decidimos juntos que a animação não terá diálogos, mas será o discurso indireto com narração em Guarani e legenda em português. Para apresentação da animação para a comunidade, os participantes das oficinas sugeriram que fosse em uma noite de *xondaro* (ritual de danças e conversas, realizado durante a noite) tendo a possibilidade de abrir para comentários e até mesmo contestações da comunidade.

Como avaliação, o grupo destacou o desafio da tradução. Primeiramente, a tradução da oralidade para a imagem. Ao escutar a história, os fatos e personagens, cada um os imagina de um jeito, e para desenhar é necessário chegar a um consenso. Depois a tradução do Guarani para o português: há palavras, expressões e conceitos difíceis de traduzir. Por outro lado, foi ressaltado o benefício de a comunidade se reunir para escutar histórias: “A gente quase não faz mais isso. É importante contar história.” – disse um deles. Também foi destacada a importância do registro por meio de livros e das tecnologias digitais para transmitir aos mais jovens. Segundo Claudio Vera, os desenhos feitos para o *Storyboard* – que são apenas uma parte do processo – já são importantes para aulas com as crianças indígenas.

Da conversa e da síntese apresentada, destacamos alguns pontos. Primeiramente, em relação ao título, percebi uma preocupação em preservar a integridade da história. Embora a animação retrate apenas uma parte da narrativa, o grupo não quis acrescentar um subtítulo. Parecia-lhes que

dividiria a história. A segmentação e categorização da história, característica da historiografia eurocêntrica, não se alinha ao pensamento Guarani.

Outro aspecto evidente, desde os primeiros encontros, é a natureza comunitária das narrativas e a ausência de uma versão única da história. Cada relato era acompanhado da ressalva de que outras pessoas deveriam ser ouvidas, pois suas versões poderiam divergir. E mesmo ao planejarmos a apresentação para a comunidade, houve a preocupação de possibilitar que as outras pessoas reagissem à proposta apresentada. Essa pluralidade não é vista como um problema, nem torna menos legítimas as outras versões. Isso demonstra uma dinâmica de construção coletiva do conhecimento, onde ninguém se apegava à sua versão. A cultura Guarani Mbya acolhe diferentes formas de saberes e de existência.

Ainda podemos ressaltar a dimensão celebrativa da vida Guarani Mbya. O desejo de apresentar a animação em um *xondaro* revela como atividades da vida e de culto se retroalimentam: celebram-se os acontecimentos da comunidade e as celebrações são, por si mesmas, um acontecimento comunitário. Esse e os demais aspectos acima destacados são o que aprendemos a partir de nossos esquemas mentais de *jurua*. Um pesquisador indígena certamente enfatizaria outras questões. Como dizem os Guarani, para ter uma visão mais completa é preciso ouvir outros relatos. Há sempre outras perspectivas.

## Considerações finais

Na construção colaborativa do design da animação, buscamos o reconhecimento da comunidade no trabalho desenvolvido. Mesmo com nossas contribuições nas decisões de estilo e representação visual, a aprovação dos participantes confirmou o pertencimento ao processo. Essa dinâmica tangencia a autorrepresentação e a autonomia, direitos fundamentais para as comunidades indígenas. Embora não pertença ao escopo deste trabalho discutir esse assunto tão complexo, é preciso reconhecer que as produções audiovisuais indígenas oferecem um caminho para o exercício desses direitos.

Quanto ao entrelaçamento das diferentes tecnologias, pode-se mencionar o diretor audiovisual mexicano José Luis Reza (2013) para quem as produções audiovisuais indígenas contemporâneas desempenham um papel semelhante ao da oralidade, servindo como suporte da palavra. Contudo, o autor ressalta que o vídeo não substitui a oralidade, que permanece como espaço para o desenvolvimento dos sentidos e significados locais. Para ele, vídeo e oralidade se complementam na transmissão e resistência cultural. Essa complementaridade se manifestou claramente na pesquisa: a criação do roteiro, o desenvolvimento dos personagens e cenários, e a realização das oficinas de desenho foram todos baseados nas histórias contadas pela comunidade. O resultado obtido seria impensável sem o relato oral, que foi ouvido, refletido e discutido por todos os participantes.

O processo desenvolvido criou uma aliança tácita entre culturas distintas, baseada na abertura à alteridade, na confiança mútua e na escuta das necessidades de cada parte. Foi a experiência do encontro artístico que despertou a consciência do outro e de si mesmo. A atenção e a sensibilidade para evitar generalizações na representação da narrativa podem ser aplicadas para repensar as relações entre os seres humanos, os demais seres – animados ou inanimados, visíveis ou invisíveis –, o tempo e o espaço. Da mesma forma, o esforço para evitar estereótipos convida a refletir sobre a visão estereotipada dos modos de existência.

É preciso fazer o redesign da nossa existência na Terra. Essa é uma tarefa coletiva, como todo Design, que exige o despertar de nossa criatividade e a busca por uma transformação decolonial das narrativas. O design de animação se revela como um campo fértil para a convergência das tecnologias presentes nas tradições indígena e não indígena: suas formas de conceber a visualidade, a oralidade e a comunicação podem coexistir em harmonia. Reconhecer e assumir essa coexistência é um ato decolonial que contribui para a formação de novas consciências e epistemologias.

## Referências

CAVALCANTE, A. L. B. L.; DEVERGENES, N. M. Indígenas na Universidade: uma comunidade criativa de práticas em Design colaborativo. *Estudos em Design*, Rio de Janeiro, v. 28, p. 156-169, 2020.

FLÜSSER, V. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

LATOUR, B. Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). *Agitprop: revista brasileira de design*, São Paulo, v. 6, jul./ago. 2014. ISSN n.58. Disponível em: <<http://www.naoobstante.com.br/wp-content/uploads/2017/03/Prometeu-cauteloso.pdf>>. Acesso em: 24 maio 2023.

REZA, J. L. Una mirada al cine indígena. Autorepresentación y el derecho a los medios audiovisuales. *Cinémas d'Amérique latine*, v. 21, p. 122-129, 2013. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/cinelatino/283>>. Acesso em: 15 agosto 2024.

SMITH, L. T. *Descolonizando metodologias: pesquisa e povos indígenas*. Tradução de Roberto G. Barbosa. Curitiba: Ed. UFPR, 2018.

TERENA, N. A domesticação das imagens: narrativas indígenas e apropriação tecnológica. In: KUIKURO, T.; FREITAS, G. *Xingu: contatos*. São Paulo: IMS, 2023. p. 198-207.

Recebido: 19 de março de 2025.

Aprovado: 19 de outubro de 2025.