

## Constelação design e a ciência do guardanapo

um estudo sobre o objeto na narrativa oral, seu manejo, suas formas e funções.

**Aluna:** Paula Maria Knoll

**RESUMO:** Este artigo pretende pesquisar uma metodologia de trabalho com vistas ao uso dos objetos numa narração oral de histórias a partir de suas funções básicas (prática, estética e simbólica). Como suporte para seu uso, apresenta algumas dinâmicas para geração de ideias e criação de formas. Abrir um novo diálogo do homem com o objeto e a narrativa oral é o maior objetivo dessa pesquisa, fundamentada em experiências e uma bibliografia que transcende ao campo da narrativa oral.

**ABSTRACT:** This article intends to research a work methodology with a view for the use of objects in an oral storytelling from its basic functions (practical, aesthetic and symbolic). As support for its use, it does present some dynamics to generate ideas and creating forms. The opening of a new dialogue between man and object and oral narrative is the main purpose of this research, based on experience and a bibliography that transcends the field of oral narrative.

Palavras-Chave: objeto-narrativa, manejo, criação de formas.

Constelação traz a ideia da união de todas as artes para a construção de uma obra e aqui, o design do objeto vem unir-se à narrativa oral e ocupar seu lugar nessa constelação. E como usar um objeto na narrativa? É preciso conceber uma imagem mental de como usá-lo, e essa ideia pode começar com um esboço num guardanapo de papel, numa conversa entre duas pessoas. A constelação design e a ciência do guardanapo se apresentam e se definem mais detalhadamente ao longo desse artigo.

Transformar um chocalho em três fadas, uma peneira em um gato, uma taça em uma menininha. Esse jogo simbólico de brincar de transformar objetos, sempre esteve presente nas brincadeiras infantis. No jogo recria-se imagens conhecidas em novas e diferentes, combinando figuras e ideias, como nos exemplos acima. As crianças o fazem, a partir do seu olhar, e do manejo dos objetos, lhe dando vida e personalidade. Mas quando não somos mais crianças, ainda sabemos jogar?

Desde 2006, com o Projeto Contos Encontrados encontrei na arte de contar histórias com objetos a forma ideal para me expressar artisticamente. A ideia de usar uma linguagem onde a narrativa fluísse por meio dos objetos, despertando o público infantil para a riqueza na simplicidade da imaginação, me arrebatou de forma definitiva. Foi essa nova possibilidade de despertar, que me levou do teatro, minha primeira formação onde atuava desde 1999, para a narrativa oral. Mas foi minha

experiência como designer<sup>1</sup>, minha segunda formação simultânea, que estimulou a pesquisa baseada no conceito da reciclagem para a releitura de objetos comuns.

### **Constelando...**

Associar um objeto à arte da narrativa oral sempre me pareceu tão lógico quanto associar a música, a literatura, o teatro, as artes plásticas, a dança, e todas as manifestações artísticas que emocionam e podem fazer parte dessa constelação.

Constelação foi um termo muito usado no Curso de Pós Graduação A Arte de Contar Histórias, Abordagens Poética, Literária e Performática, nas aulas ministradas pela Professora Letícia Liesenfeld,<sup>2</sup> em 2013. Traz a ideia da união e da utilização de todas as artes na criação de uma obra. De acordo com minhas referências, essa ideia sempre se fez naturalmente presente:

*“Fazer design é como contar uma história. Tem um começo, um meio e um fim. O designer vai além da função e da forma. Hoje em dia traz também a emoção, mesmo porque senão seria realmente entediante.”<sup>3</sup>*

Os Irmãos Campana, são designers brasileiros cujo trabalho é dedicado ao que chamam de "reinvenção da matéria", caracterizado por sua inventividade, onde deslocam materiais simples das suas funções originais. A Cadeira Paraíba (FIG.1), feita de armação de aço, e forrada por bonecas de pano produzidas por uma ONG da cidade de Esperança, na Paraíba é uma das obras mais famosas da dupla.



Figura 1: Cadeira Paraíba. Fernando e Humberto Campana

<sup>1</sup> Designer é o profissional que faz design, técnicas usadas na criação e no desenvolvimento de projetos gráficos e de comunicação visual e na concepção artística de peças e objetos, segundo critérios de funcionalidade e estética.

<sup>2</sup> O curso foi concebido no final do ano de 2009 e implantado no início do ano de 2010. Sua realização dá-se em parceria com duas instituições: FACON – Faculdade de Conchas, e Educatho, na cidade de São Paulo. Letícia Liesenfeld atualmente é uma das coordenadoras do curso e ministra a disciplina Poética e Retórica do Corpo na Narração Oral.

<sup>3</sup> Disponível em <http://designers.folha.com.br/fernando-humberto-campana-volume-03.html>. Consultado em 29.01.2015

Ao começar a contar histórias com objetos, entendi que realizava o mesmo tipo de deslocamento, transformando objetos em personagens e cenários das histórias. Não parei mais de deslocar materiais, desenvolvendo essa linguagem na prática e criando minha nova constelação.

Quando ingressei no Curso de Pós Graduação e soube que tínhamos aulas de Laboratório de Manipulação de Objetos, fiquei eufórica com a possibilidade de encontrar fundamento e teoria da prática que exercia há anos. Esperava que em algum lugar, tanto nas aulas práticas, quanto no conteúdo teórico, se “dissecasse” sobre a relação do homem com o objeto na narrativa oral.

Dentre as pouquíssimas referências bibliográficas existentes e que tivemos indicação, conheci o livro *Acordais*, da contadora de histórias e autora Regina Machado que dedica o capítulo “Passeio de Olho Virado” ao tema. O texto destaca o uso do olhar flexível que precisamos ter para reler o objeto quando contamos história; na *Revista Móin Móin*, ano 6 número 7, a atriz e bonequeira Sandra Vargas, do Grupo Sobrevento, trazia a temática das características funcionais que devemos considerar para usar o objeto, mas dentro do universo do teatro de objetos. Ainda não era o que esperava. O que esperava, não imaginava não existir em nenhuma bibliografia.

A partir do que vi em aulas, observando a prática de alguns colegas que nunca tinham trabalhado com objetos, tive a sensação de que o que precisava não era “dissecar” a relação do homem com objeto; faltava conhecer alguns conceitos simples e essenciais sobre as questões funcionais dos objetos, para direcionar seu uso na narrativa oral. Algumas perguntas ecoavam na minha cabeça: ninguém ao longo da pós vai falar de ergonomia do manejo<sup>4</sup> ? Nenhuma bibliografia indicada vai falar das questões funcionais? Alguém aqui vai falar de semiótica<sup>5</sup> do objeto?

A resposta era óbvia: Não, nenhuma bibliografia indicada e nenhum profissional ao longo da pós falou ou vai falar disso. Ninguém desses lugares é designer e conhece esses temas. Aqui ninguém “pensa design”...

Essas respostas negativas, foram se reverberando de forma cada vez mais estimulante dentro de mim. Percebi que, se ao contar histórias com objetos tinha nessas questões inexistentes um pensamento fundamental, essas questões precisavam ser passadas. Poderia usar essa base e conhecimento da minha

---

<sup>4</sup> Ação do manejo que deve proporcionar segurança, conforto e eficácia na utilização do objeto  
<sup>5</sup> O estudo de como funcionam os signos

formação profissional como designer, para falar de forma inédita sobre o uso do objeto na narrativa oral, aliado a minha experiência como narradora.

Quando tive essa certeza, senti que era hora de se fazer valer as palavras de Philippe Starck, inventor, criador, arquiteto, designer, diretor artístico, um homem que descende diretamente dos artistas do Renascimento e diz: “a criação, seja qual for sua forma, deve melhorar a vida do maior número possível de pessoas”<sup>6</sup>.

Encontrar o artigo do designer Rique Nitzsche<sup>7</sup>, que apresenta a importância do design na evolução da nossa espécie, foi a justificativa que faltava para assumir esse estudo:

Não existiria raça humana como a conhecemos sem design. Simples assim. (...) Design está na verdadeira essência humana, porque "design é a capacidade humana de tornar tangível uma intenção de transformação". A longa evolução das espécies baseia-se na capacidade da vida reagir diante dos impactos do meio ambiente. (...) O ser humano é a única criatura viva capaz de, além de reagir, transcender às reações. Somos capazes de imaginar e inventar, de vivenciar nossos sonhos e desejos, (...) de contar histórias, representar e criar símbolos. Quando um pequeno hominídeo, há dois milhões de anos, deu forma à uma pedra lascada para cortar e retirar alimento das entranhas dos animais mortos, ele estava praticando design e iniciando uma dieta que iria aumentar consideravelmente o seu porte e o seu cérebro.

Em busca de livros que trouxessem de forma clara e didática conceitos básicos do design do objeto (forma e função), encontrei *Design do Objeto, Bases Conceituais*, de João Gomes Filho. O autor havia sido meu professor na faculdade e esse reencontro foi certo pois ali, poderia buscar os fundamentos que precisava, e dialogar com alguém que já conhecia. Mas junto, encontrei o tema do design thinking<sup>8</sup>, material que não conhecia impresso, mas praticava de forma intuitiva, e se fazia tão presente e fundamental no meu processo criativo quanto o conhecimento do design do objeto.

Com o livro *Intuição, Ação, Criação: Graphic Design Thinking*, tive o prazer de conhecer a obra da designer Ellen Lupton, e encontrar ótimos exemplos de processos criativos que sempre utilizei na criação das minhas histórias narradas. Mas, juntamente com a identificação de métodos, identifiquei mais um problema: a

---

<sup>6</sup> Disponível em <http://designers.folha.com.br/philippe-starck-volume-01.html>. Consultado em 29.01.2015

<sup>7</sup> Disponível em <http://www.ccs.com.br/ultimas/o-espaco-e-seu-596/>. Consultado em 31.03.2015

<sup>8</sup> Métodos de solução criativa de problemas; maneiras de embarcar em um percurso não linear de solução de problemas e geração de ideias, com possibilidades criativas, lógicas, estruturadas, estranhas, de todo tipo. O poder criador da mente, 1957 de Alex F. Osborn e New Think, de Edward Bono (1967) são duas obras que ajudaram a popularizar o método.

dificuldade que muitos profissionais que contam ou querem contar histórias têm em usar a criatividade.

Em uma série de ensaios escritos pelos principais pensadores mundiais sobre “a natureza da criatividade e seu valor para o negócio” publicadas no site [www.spaceforideas.uk.com](http://www.spaceforideas.uk.com) o Dr Edward De Bono, conhecido como uma autoridade internacional do pensamento criativo e inovação, escreveu “Water is not soap”<sup>9</sup>. A *Revista Exame* de fevereiro de 2005 publicou a tradução do ensaio “Água não é sopa”, onde Edward De Bono apresenta as três formas de se ver a criatividade tradicional (2005: 108-109):

Há três formas de se ver a criatividade tradicional. A primeira é que não há nada que se possa fazer em relação a ela. Ideias novas surgirão por acaso, por inspiração. Partindo desse pressuposto, Newton nunca teria chegado à teoria da gravidade se a maçã não tivesse lhe caído na cabeça. A segunda, é que a criatividade é um talento especial, que só alguns têm, e que os outros podem invejar (...). Há ainda uma terceira corrente que acredita que ser livre e liberal torna uma pessoa criativa. (...). Se a pessoa está inibida é difícil ser criativa. Mas libertando-a de suas inibições não a faz, só por si, criativa.

Ao compreender o funcionamento do cérebro humano, cuja função é “criar padrões estáveis para lidar com um universo estável”, o autor conclui que nossa visão da criatividade precisa ser revista, e elenca então uma série de ações necessárias para o processo de inovação, como o “dependar tempo para se chegar ao pensamento criativo”, “apontar áreas que precisam de ideias frescas” e a “existência de um treino formal para a criatividade”. E diferencia o ser criativo do ser diferente (2005:110):

Demasiadas pessoas acreditam que ser criativo é ser diferente. Ser diferente apenas por ser diferente pode atrair as atenções, mas não traz valor. A verdadeira criatividade tem de acrescentar valor real.

Como entendo que aprender a ter ideias novas, pensar “fora da caixinha” vem desses processos que considero tão fundamentais e que agregam grande valor na prática de alguma atividade artística, mais uma vez o problema (dificuldade em se usar a criatividade) foi o estímulo para se propor um caminho de solução. Defini que, além de apresentar as funções básicas do objeto para a narração, era necessário apresentar conteúdos de geração de ideias como suporte para seu uso.

E assim, esse artigo será dividido em duas partes, ambos compostos por fundamentação teórica e relatos de experiências:

---

<sup>9</sup> Conheça mais sobre Edward The Bono e versão original do artigo “Water in not soap” em: <http://www.paul-hurst.com/support-files/water-is-not-soup.pdf>

- 1 - Na primeira parte, vou elencar e analisar as funções básicas do objeto para entender como, quando e qual a melhor forma que podemos usá-lo na narrativa oral;
- 2 - Na segunda parte, vou apresentar dinâmicas para geração de ideias e criação de formas, visando auxiliar o trabalho criativo do contador de histórias e mostrar, como diz Ellen Lupton (2013:4) que:

Praticamente qualquer pessoa pode aprender a melhorar suas capacidades criativas. Embora o talento seja uma entidade misteriosa, o processo criativo tende a trilhar percursos previsíveis.

## **1- DIÁLOGO DO HOMEM COM O OBJETO**

Precisamos nos lembrar da percepção flexível que tínhamos quando crianças, porque, como adultos, nos habituamos a nos valer apenas desse tipo de olhar funcional, como se fosse o único que dispomos” (2004:88).

Regina Machado destaca a facilidade com que as crianças transformam objetos. No entanto ao invés de buscar essa percepção flexível que tínhamos quando crianças, a proposta dessa pesquisa é partir do olhar funcional que já temos no cotidiano, direcionando-o para conhecer e se encantar com as funções básicas de forma e função do objeto (design).

Sandra Vargas, ouviu o termo Teatro de Objetos pela primeira vez da boca do marionetista francês Philippe Genty (2010:34):

Para Genty, o Teatro de Objetos é uma vertente do Teatro de Animação que se vale de objetos prontos, no lugar de bonecos, deslocando-os da sua função e conferindo-lhes novos significados, sem transformar, porém, a sua natureza, explorando uma dramaturgia que se vale de figuras de linguagem, em detrimento da importância da manipulação propriamente dita.

O Teatro de Objetos apontou um primeiro caminho para a metodologia do uso do objeto a partir das características funcionais e estéticas, justificando seu uso associado à ideia ou à imagem pela forma e a cor, pelo movimento, pela função ou pela semântica. No entanto o objeto usado no teatro ainda encontrava um lugar indefinido nessa arte.

Quando escolhemos um objeto para contar histórias, também podemos dar-lhe novos significados, mas não precisamos necessariamente apresentá-lo de forma animada, como no teatro de objetos, onde o objeto ganha vida através da ação da manipulação, contextualizado em um ambiente de teatro, com palco, luz, som e dramaturgia trabalhando a seu lado. Na narrativa oral, precisamos que o objeto tenha uma função e não necessariamente uma ação na história; precisamos que o narrador tenha seu olhar voltado ao público e não à precisão gestual do movimento

que exerce sobre o objeto para animá-lo; precisamos fazer ininterruptamente uso da voz dedicando toda ação física humana que a fala prolongada necessita.

Com todos esses elementos trabalhando ao lado do objeto na narrativa oral, entendo, que o termo mais adequado para definirmos a ação que o contador de histórias exerce sobre o objeto, não seja a ação da manipulação, mas sim o manejo do objeto, que segundo João Gomes Filho (2012:74):

Ele é definido como o conjunto de atos físicos que se relaciona com o uso do produto. (...) está, implicitamente associado à ação de algum tipo de controle (em condições normais, é impossível utilizar algum produto sem a respectiva ação de controle....)

O manejo ainda tem vários níveis de qualificação e atributos. No nosso cotidiano, podemos exercer os seguintes níveis de manejo classificados por João Gomes (2012:82):

*Manejo fino*

(...) uma ação que exige habilidade, precisão e sensibilidade (...).Como (...) enfiar uma linha em uma agulha pequena.

*Manejo médio*

Entre o fino e o grosseiro. Associado à ação que exige uma certa habilidade, força, precisão, treinamento e experiência. Como fazer rosca em um parafuso.

*Manejo grosseiro*

Ação que exige (...) um pouco mais de força, certa precisão (...) Como bater um prego numa tábua.

A manipulação também é uma ação do manejo, uma ação normalmente fina mas que exige alto controle, habilidade e exercitação.

Na narrativa oral o objeto não precisa estar o tempo todo sobre controle e movimento, uma vez que sua função pode aparecer em 2 variações:

- 1 - o objeto pode **ser** o cenário, um personagem ou objeto mesmo da história; pode **ser** manejado de forma fina (se for um personagem que ganha vida na mão do contador) e até grosseira (se for usado como um machado que corta árvores);
- 2 - o objeto pode **estar** presente em alguns momentos específicos da história e **estar** em ação ou não.

Mas antes de manejar os objetos, é importante entender que os objetos foram criados a partir de três bases conceituais, que implicitamente irão colaborar para seu manejo, sua escolha, e seu diálogo com o homem e com a narrativa oral.

Na linguagem do design, o diálogo entre o homem e o objeto é um dos principais conceitos ligados ao seu uso. Durante o processo do uso do objeto, pode-se satisfazer diversas necessidades a partir das funções básicas, que são

classificadas em três bases conceituais: prática, estética e simbólica. João Gomes explicita cada função (2012:43-44):

Função prática

(...) todas as relações entre um produto e um usuário que se embasam em efeitos orgânicos-corporais (...), por exemplo: facilidade de uso, prevenção ao cansaço, oferta de conforto, segurança e eficácia na utilização do objeto. (...)

Função estética

(...) É o aspecto psicológico da percepção sensorial durante o uso (...) organização visual da forma do objeto (...), harmonia, equilíbrio e contraste visual.(...)

Função simbólica

“(...) é uma das mais complexas (...) é determinada por todos os aspectos espirituais e psíquicos (...) sociais, culturais, políticos e econômicos e também associa-se a valores pessoais, sentimentais e emotivos. (LÖBACH, 1981)”

Quando contamos histórias com objetos, estamos exercitando simultaneamente essas três funções, com a possibilidade de predominância de uma determinada função sobre as outras duas.

### 1.1 Função prática: o objeto a serviço do contador de histórias

A partir da função prática, dos efeitos orgânicos corporais, do contato físico do contador de histórias com o objeto, seremos conduzidos a definir qual a sua necessidade de uso e ação na narrativa oral.

Será um objeto que estará o tempo todo na mão do contador de histórias e ganhará vida? Ou será um objeto que estará ao lado de outros objetos que farão parte da história e precisará “sair de cena” ou ficar em posição neutra quando não estiver sendo movimentado pelo contador de histórias?

No primeiro caso, trago como exemplo a escolha de uma peneira com um paninho preso ao cabo, usada para contar a história *O gato pirado* de Lúcia Reis. O “gato” (peneira) dorme e acorda várias vezes ao dia, pensando sempre que é outro animal e se alimentando como tal. A narrativa pede uma movimentação constante. Os objetos serão usados para criar formas diferentes, para cada animal que o gato imagina **ser**: rato, leão, girafa, minhoca. Além disso, o personagem **está** sempre praticando alguma ação: dormir, acordar, pirar, se alimentar.

A peneira é um material leve, funciona quando é segurada com a mão em punho fechado. Ela precisa estar na mão para funcionar, por isso é um objeto que facilita exploração de variados movimentos e assim, se encontre diferentes formas, funções e personalidades. Essa exploração acontece de acordo com a memória

corporal de cada indivíduo, que, ao segurar esse objeto, trará suas próprias referências e a partir delas encontrará outras formas, funções e significados.

Já, no segundo caso, uma história que pede o manejo de vários objetos sugere-se utilizar objetos que parem sozinhos, como taças, bules, potes, coadores com suporte, caixas, brinquedos. Esses objetos funcionam porque suas formas são mantidas, e suas funções de ser ou estar na história, permanecem ao serem sugeridas na narrativa, sem precisar estar o tempo todo nas mãos. (diferente da peneira).

A história de *Cachinhos Dourados e Os Três Ursos*, minha primeira história criada para ser contada com objetos, traz ótimos exemplos de objetos nesta função: Cachinhos Dourados é representada por uma tacinha e os três ursos são três potes redondos de tamanhos diferentes. Outros três potes quadrados, com tampas, de tamanhos diferentes, transformam-se nos cenários: mesas com os pratos de mingau, cadeiras e camas dos ursos.

Em um determinado momento todos os personagens estão no mesmo cenário (casa dos ursos) ao mesmo tempo, e cada um faz sua descoberta individualmente explorando esse cenário. Cada personagem experimenta cada prato de mingau, cada cadeira e cada cama, enquanto os outros personagens permanecem em cena, em posição neutra, sem necessidade de movimentação, e sem perder sua forma e função na história.

Esse exemplo da história de *Cachinhos Dourados*, apresenta muitos termos vindos do teatro: personagem, cenário, cena, posição neutra. Essa história poderia fazer parte do teatro de objetos, e talvez até tivesse sido criada com essa intenção, uma vez que foi criada no momento que migrei do teatro para a narrativa oral.

No entanto, ao apresentá-la em teste pela primeira vez para o público infantil, no pátio de uma escola, percebi que aquele espaço não cênico (sem luz, som e palco) abria espaço para o público se manifestar, compartilhar seu olhar, construir comigo as imagens. Percebi pela primeira vez uma relação de artista e público horizontal e descobri novas possibilidades que a arte de contar histórias proporciona. Hoje, sei que tudo isso foi possível porque a função prática dos objetos era tão eficaz, podia manejá-los com tanto conforto, sem que eles precisassem o tempo todo da minha atenção, que encontrava espaço para experimentar todas essas novas descobertas com a arte e com o público.

## 1.2 Função estética: o objeto a serviço do público

A partir da função estética, sua cor, forma e tamanho, o objeto poderá ser escolhido para fortalecer sua imagem na história junto ao público. É importante, se o contador de histórias escolhe utilizar um objeto como recurso visual, que seu público possa também visualizar com clareza esse objeto, ou ele perde a sua função, de estimular a imaginação. Nas histórias acima exemplificadas já temos também a função estética colaborando para a escolha do objeto.

A peneira parece de fato a cabeça de um gato, com suas orelhas; o paninho parece a cauda. A escolha de uma peneira amarela ou branca, cores que os gatos reais têm, ajudam a dar veracidade para a releitura da imagem.

A tacinha que representa Cachinhos Dourados é usada de ponta cabeça, posição que remete à imagem de uma sainha. A criação da personagem é complementada com uma esponja dourada de metal encaixada na parte superior (que seria o pé da taça), representando os cabelos, marca característica e indispensável da personagem. Os três ursos são os três potes da mesma cor e formato (redondo), mas em diferentes tamanhos que definem o pai (grande), a mãe (médio) e o bebê urso (pequeno).

A função estética do objeto será ainda fundamental para sua utilização quando se tem uma definição prévia do espaço em que a história será contada. Se a história for contada em um espaço grande, para um grande público, pode-se definir objetos maiores que serão visualizados de longe. Baldes, cestos de lixo, vassouras, tecidos maiores, guarda-chuvas são objetos que funcionam para serem vistos de longe. A escolha desses objetos não precisa ser uma necessidade, mas pode ser uma oportunidade de utilizá-los. Nem sempre eles seriam a primeira opção de utilização na narrativa oral e essas escolhas podem nos surpreender.

Dentro deste contexto, um grande destaque do meu repertório é a história *O Soldadinho De Chumbo* de Hans Christian Andersen contada com 3 guarda-chuvas: o preto é o soldadinho, o branco a bailarina e o colorido, (com todas as cores do arco-íris) o palhaço. Abertos, os guarda-chuvas podem ser visualizados a grandes distâncias, e a possibilidade de manejá-los direcionando-os para o alto, para frente, para baixo, para baixo e movimentando em vai e vem, para a frente e girando com

força, permite que se crie várias imagens diferentes presentes na história (peixe, barco, ventania, redemoinho).

### **1.3 Função simbólica: o objeto a serviço da história**

Com *O Soldadinho de Chumbo*, descobri também uma função simbólica muito forte mas implícita de forma inconsciente, que só foi revelada com a devolutiva do público infantil que leu as seguintes mensagens: “*meu pai é negro e minha mãe é branca, como o soldadinho e a bailarina*”, ou “*meu pai é mais baixinho e minha mãe mais alta, como o soldadinho e a bailarina*” e ainda “*o palhaço é o mais colorido mas ele não me engana, ele é feio, mal, deve morrer no fogo*”.

Na função simbólica, saberemos a essência da utilização de um objeto dentro da história. Essa é uma função mais complexa, então trago como exemplo a escolha dos objetos utilizados para a narração, das não menos complexas *Fábulas Italianas* de Ítalo Calvino. Nessa apresentação, os costumes regionais e a história de um povo têm um valor muito forte. Sua relação cultural com alimentação, a associação que fazemos dos italianos ao redor de uma mesa, sugeriu que se usasse esse objeto como cenário.

A toalha dessa mesa foi construída com três toalhas de banho nas cores vermelha, branca e verde, formando a bandeira da Itália. Cada toalha foi usada como adereço para se contar cada uma das três fábulas apresentadas. A função prática do objeto, que foi criado para ser utilizado em contato com todo corpo humano foi mantida, sendo manejada para se transformar em capa e vestido de rainha, cabelo de bruxa, saco (jogado nas costas para carregar crianças), asas de dragão e tecido mesmo.

Aqui, a função simbólica da mesa, a criação da toalha-bandeira, a teatralidade e o exagero tipicamente italiano que o tecido permite ao ser manejado, cumprem uma função simbólica que predomina sobre as funções prática e estética.

### **1.4 Formação da constelação das funções básicas**

Em todos os exemplos acima, em cada função apresentada, os objetos foram escolhidos por meio de grupos de objetos: objetos de cozinha, guarda-chuvas, toalhas. Esse, é um conceito já utilizado no teatro de objetos, e é importante pensá-lo também na narrativa oral, pois a definição desses grupos enriquece um padrão

estético, e define com clareza uma linguagem. Como aspecto técnico, Sandra Vargas destaca (2010:36) :

Na escolha dos objetos, um ponto de partida pode ser a seleção de “famílias” de objetos, tais como ferramentas, utensílios de cozinha, brinquedos, objetos femininos (jóias, maquiagens, leques, tiaras, grampos, etc). A utilização de diferentes “famílias de objetos” empobrece o jogo metafórico do Teatro de Objetos, dificultando, sobretudo, a relação entre os objetos utilizados.

Muitos contadores de histórias consideram, preferencialmente, alguma função simbólica antiga quando utilizam os objetos em suas narrativas, como uma lamparina que simboliza as conversas ao pé do fogo, um xale que remete às histórias da vovó ou a mala do viajante que traz histórias na bagagem. Esses objetos funcionam como um álibi, termo utilizado por Jean Baudrillard em *O Sistema dos Objetos* quando refere-se aos objetos que (1973:67) :

Apresentam-se como um discurso perfeito, realização ótima de uma essência do homem e do mundo.

É claro que tais objetos carregam um grande valor simbólico porque passam de geração para geração, mas, de tão usados, considero-os óbvios. O jogo da transformação dos objetos é um jogo simbólico que também passa de geração para geração, e conhecer as funções práticas, que vão proporcionar ao contador de histórias maior conforto na utilização do objeto, as funções estéticas, que vão ajudá-lo a se comunicar mais claramente com seu público, e encontrar outras formas de apresentar a função simbólica, podem abrir um caminho novo nesse diálogo do homem com os objetos, objetos do nosso tempo, da nossa realidade urbana-industrial, do nosso dia a dia.

Esses objetos não são perfeitos, são até banais, não têm e nem pretendem ter uma carga de valores e significado. Mas são objetos que executam funções necessárias e são bem projetados, não importa por quem. Por isso podem nos ajudar a fazer histórias, histórias do nosso tempo, olhando, dialogando, reciclando e transformando o que temos no nosso cotidiano, repleto de informações visuais e produtos industriais.

O novo diálogo que proponho do homem com o objeto na narrativa oral, considero tão encantador e inspirador quanto uma história que será contada.

*Redescobrir tem exatamente o mesmo peso de descobrir, pois olhar agora, olhar de novo um objeto é ter diante de si um novo objeto (Professora Letícia Liesenfeld - informação verbal).*

## 2- A CIÊNCIA DO GUARDANAPO

*“Quando viro o olho, o saleiro que está sobre a mesa é longilíneo, de vidro transparente, tem uma forma elegante, feminina, e a pequena tampa prateada e redonda me lembra uma cabeça bem delineada. Pronto, vi uma jovem princesa” (Regina Machado)*

Quando ministro oficinas de técnicas para contar histórias com objetos, proponho um exercício em grupo, em que entrego um objeto a cada grupo e peço para explorá-lo em todas as formas, ritmos, posições e ações, anotando tudo o que aquele objeto possa vir a aparecer e se transformar. O resultado é quase sempre muito produtivo, criativo e surpreendente.

Certa vez ministrei uma oficina para um número muito pequeno de participantes, e entreguei os objetos individualmente, para realização do mesmo exercício. Percebi que alguns objetos precisavam ser manejados para ganhar formas claras, pois haviam sido criados para ter uma função na mão do homem, como um funil e uma peneira. Outros objetos, por mais possibilidades que oferecessem se explorados em inúmeras posições, podiam ficar parados, que desempenhariam a sua função estética e remeteriam a alguma imagem. Nesse exercício individual, percebi um objeto parado, com a aluna olhando para ele, sem perceber que mundo de possibilidades ali existia, era só tocá-lo. Era um copo verde, de plástico, com tampa e uma alça em formato ondulado.

Em outras oficinas, a medida que esse copo era manejado em grupo, transformava-se em elefante, trem, barco, alteres, telefone antigo, ferro de passar roupa, etc. Gritei por dentro: se anima menina, como se eu própria fosse o objeto e pedisse para ela se animar e me animar! No entanto deixei rolar e descobri, naquele momento, duas características fundamentais para se explorar novas formas nos objetos:

1º Não basta virar o olhar. O olhar precisa ser virado junto com o objeto, ele foi criado para ser manejado, é preciso virar o objeto que o olho vem junto, assim é possível brincar de transformá-lo. Por isso as crianças têm um olhar flexível: suas mãozinhas viram junto com olhar, pegando tudo que podem (e o que não podem) e transformando no que imaginam.

2º Quando se trabalha em equipe, as possibilidades criativas se potencializam, é estimulante e contagiante ver alguém enxergar novas formas e funções. Os objetos

cotidianos foram criados para uso de um coletivo, sua transformação é muito mais plena se inserida nesse contexto.

Esse relato aconteceu muito antes de tomar contato com a referência acima, de Regina Machado e de conhecer o livro *Intuição, Ação, Criação*, de Ellen Lupton. Este segundo livro, explora dezenas de métodos de pensar e criar muito parecidos com o exercício citado acima, mas voltados para a área do design, organizados em torno da tríade: definição de problemas, geração de ideias e criação de forma. O exemplo do exercício citado nada mais é que um brainstorming que significa “*atacar um problema em todas as direções possíveis de uma só vez para chegar a soluções viáveis*”.

Nesta segunda parte do artigo, a partir da definição do problema dificuldade que muitos profissionais que contam ou querem contar histórias têm em usar a criatividade, apresento três dos principais métodos do design thinking que utilizo no meu processo criativo. Esses métodos foram descobertos a partir de experiências intuitivas e intencionais, que tive como professora e aluna da arte de contar história. Contextualizá-los na narrativa oral, poderão colaborar para o encontro de diferentes caminhos úteis para quem quer “*passar de olho virado*”, praticando o pensamento visual, ou, de acordo com Marcos Hashimoto<sup>10</sup>, a ciência do guardanapo:

**Pensamento visual:** A ciência do guardanapo. Algumas pessoas só conseguem se expressar ou entender a partir de desenhos, gráficos, imagens ou qualquer representação visual que vá além de palavras e números. Muitas grandes ideias de hoje começaram com um esboço de um modelo em um guardanapo de papel numa conversa entre duas pessoas, regada a cerveja ou vinho. Nem é preciso saber desenhar, o importante é conceber uma imagem mental da ideia.

## 2.1 Se anima menina! (ou tudo por um brainstorming)

Os cinco passos do exercício acima relatado, apresentados por Ellen Lupton são (2013:17):

- 01 Convoque um moderador (...)
- 02 Determine o tópico (...)
- 03 Anote tudo, até as bobagens (...)
- 04 Estabeleça um limite de tempo (...)
- 05 Dê seguimento (...)

O **brainstorming com objetos**, já contextualizado e adaptado para a narrativa oral foi realizado da seguinte forma:

---

<sup>10</sup> Professor de empreendedorismo da ESPM, consultor e palestrante. Artigo “*Você sabe o que é design thinking?*” disponível em <http://www.marcoshashimoto.com/artigos.htm>. Consultado em 30.01.2015

- 01 Convoque um moderador: como moderadora, considero essencial exemplificar antes a proposta, apresentando referências inspiradoras.
- 02 Determine o tópico: criar imagens com objetos, explorando formas, ritmos, posições e ações.
- 03 Anote tudo, até as bobagens: e o grupo anota mesmo, como a ideia que um espanador pode ser o brinco de uma índia!
- 04 Estabeleça um limite de tempo: é bom que se termine a atividade sempre com a sensação que se podia criar mais. Como os grupos vão compartilhar suas imagens criadas com objetos, o limite de tempo é essencial para que haja um limite de imagens criadas, evitando o excesso de informação visual, que causa esgotamento.
- 05 Dê seguimento: O ideal é que se conte uma história com objetos depois do exercício. O resultado é sempre tecnicamente superior em termos de linguagem, pois os alunos se expressam com muito mais clareza e precisão ao utilizar o objeto.

## 2.2 A conquista do estrangeiro com um Brain Dumping Visual

Brain Dumping Visual é uma versão do brainstorming para uma mídia visual, mais adequada ao trabalho individual.

Em maio de 2014, quando aconteceu mais um Boca do Céu<sup>11</sup>, me inscrevi em duas oficinas: uma de um brasileiro e uma de um estrangeiro, Hugh Cotton<sup>12</sup>. Iniciei os trabalhos com Hugh pouco confiante, ancorada em experiências pouco produtivas com convidados estrangeiros em encontros anteriores.

Surpreendentemente Hugh estava indo muito bem nas suas primeiras horas de oficina, não havia falado nada que considerasse inacessível, quando finalmente conquistou de vez minha confiança, ao trazer uma referência que identifiquei tanto do lado pessoal como profissional.

Hugh narrou o conto *George e o Dragão*, e direcionou um exercício onde cada ouvinte fazia um desenho simples, da parte que lhe ficou mais marcante dessa história. Então, o grupo recontava *George e o Dragão*, cada um narrando seu desenho, seguindo a sequência dos desenhos que representavam a história.

---

<sup>11</sup> Boca do Céu é o encontro internacional de contadores de histórias, realizado a cada dois anos em São Paulo, sob curadoria de Regina Machado.

<sup>12</sup> Educador e contador de histórias, conta para ouvintes de todas as idades, para plateias de 500 a uma pessoa. Encontrou a arte de contar histórias por meio da educação.

Diversas vezes havia realizado esse processo sozinha, sem nunca compartilhar, pois imaginava que o universo do desenho seria familiar só a mim. Descobri com Hugh e os colegas de oficina que, criar desenhos simples, esboços das imagens mais representativas das histórias, era um processo criativo, de memorização e acessível a todos. A partir de então incluí o método nas minhas oficinas, e os alunos têm recebido muito bem a proposta, se surpreendendo com suas próprias capacidades de sintetização e expressão visual!

Esse método seria um **Brain Dumping Visual**. Como fazer um brain dumping visual por Ellen Lupton (2013:63):

- 01 Comece a esboçar (...)**
- 02 Estabeleça um limite de tempo (...)**
- 03 Não pare (...)**

Adaptado do design thinking e contextualizado na narrativa oral, pode ser feito da seguinte forma:

01 Comece a esboçar: Depois de conhecer a história e tê-la de alguma forma memorizada, faça pequenos desenhos rápidos das imagens mais marcantes.

02 Estabeleça um limite: Os desenhos devem ser feitos em uma única etapa. Pode-se definir desenhar principalmente os momentos onde há mudança de rumos na história.

03 Não pare: Depois dos esboços prontos, pode-se criar formas alternativas de uma mesma ideia, em cima do desenho original. Quando a atividade é realizada em grupo, há sempre um mesmo trecho da história mais marcante, desenhado por várias pessoas. E todos os desenhos desse mesmo trecho são diferentes, com detalhes muito particulares, imagens únicas, formas alternativas da mesma ideia.

### **2.3 Três cachorros: Ícone, Índice e Símbolo**

Ícone, Índice e Símbolo são 3 tipos básicos de signos presentes na semiótica (o estudo de como funcionam os signos).

Todo contador de histórias deve ter algum tema recorrente no seu repertório, e o meu é cachorro. Provavelmente seja o animal que mais aparece nas minhas histórias e considero isso natural, uma vez que conto histórias que gosto e encontro nessas histórias o animal que eu mais gosto.

Assim como os cachorros que passaram na minha vida, todos de diferentes raças e personalidades, os cachorros que aparecem nas minhas histórias são todos

de diferentes famílias de objetos, com origens bem peculiares: há o cachorro do conto *O Isqueiro Encantado*, de Hans Christian Andersen, construído com uma toalha felpuda dobrada e dois olhos enormes (uma característica reforçada pelo autor) ; há o cachorro da história *O menino do saco*, das *Fábulas Italianas* de Ítalo Calvino, que aparece só através do seu latido; e há o “castro laboreiro de má fama” da crônica *O melhor amigo do homem* de José Saramago, que está presente quando um bambu de jornal enrolado lhe é apontado.

Se fosse teoria do design thinking, esses três cachorros representariam 3 tipos básicos de signos presentes na semiótica, que Ellen Lupton elenca como (2013: 89):

**01 Ícone** (...) usa forma, cor, som, textura e outros elementos gráficos para criar uma conexão evidente entre imagem e ideia.

**02 Índice** O latido de um cão ou o tilintar da sua coleira indica a presença física do animal (...), aponta para seu objeto, em vez de representá-lo (...). Ossos, pratos e casinhas de cachorro são objetos familiares que podem representar o próprio cão.

**03 Símbolo.** Um símbolo é abstrato. Os símbolos mais comuns que utilizamos são as palavras. O alfabeto é um conjunto de símbolos, concebidos para representar os sons da língua.

Ícone (o cachorro de toalha, com olhos e tudo), Índice (o latido do cachorro no saco) e Símbolo (o bambu de jornal apontado para o cachorro da crônica de Saramago), são três referências ótimas, com características muito singulares e marcantes, perfeitas para quem quer dar o pontapé inicial na escolha de algum grupo de objetos para a narrativa oral, mas ainda não encontrou a identificação perfeita. Com 3 possibilidades tão distintas, qualquer um pode encontrar em qualquer desses signos, seu próprio universo de referências e iniciar sua própria constelação de histórias com objetos.

### **Constelação Design**

Enquanto escrevia esse artigo, cada vez que encontrava uma nova referência bibliográfica, concluía uma ideia em forma de texto, elaborava uma metodologia, revisava uma bibliografia, relatava uma experiência, me sentia recompensada. Ficava com a sensação que havia conquistado aquela parte da pesquisa. Mas também ficava com a sensação que aquilo era só parte do “combinado”, que havia algo além que precisava ser expressado nesse processo.

Poderia elencar mais uma série de processos criativos? Poderia esmiuçar cada função básica dos objetos? Não era isso. Ao escrever sobre todos esses

temas, encontrar minha própria bibliografia e adaptar para a narrativa oral, senti que uma outra referência pedia para se fazer presente. Era um livro que conheci há quase 20 anos na faculdade de design onde vi pela primeira vez como enxergar outras formas e funções nos objetos. Infelizmente não sabia o nome do livro.

Entrei em contato com alguns colegas designers e descobri que o livro que rondava minha cabeça era *Das Coisas Nascem Coisas*, de Bruno Munari (1981). Naquela época nem me interessei pelo autor, pois fiquei encantada demais com essa história da releitura dos objetos e passei a vê-los só com esse novo olhar, quando nem imaginava que um dia viveria disso, contando histórias, dedicando meu trabalho ao público infantil!

Hoje, descobri que Bruno Munari não só influenciou minha vida, mas teve um papel muitíssimo importante para a reinvenção do livro infantil, criando o *Livro Ilegível e os Pré-Livros*<sup>13</sup>. Artista, escritor, arquiteto, designer, educador e filósofo, nascido em Milão na Itália em 1907, Bruno sabia como era importante transformar os objetos e estimular a imaginação do público infantil (1981:316):

Uma criança habituada a ver e transformar as coisas, torna-se criativa e nunca se aborrece.

Enfim meus sentimentos se acalmaram. Revisar essa obra, que se fez o tempo todo presente, era a recompensa final. Mesmo sabendo que todo o conteúdo que considerei necessário já havia cumprido sua função neste artigo, me pareceu justo que essa referência o fechasse.

Alguma coisa aconteceu na minha constelação artística (e pessoal), quando vi pela primeira vez *Das Coisas Nascem Coisas*, e fui arrebatada com a ideia citada do psicólogo Edward de Bono que diz que (1981:313):

“se devem considerar as coisas não apenas aquilo que são, mas também no que poderiam ser. Em geral, a mesma coisa pode ser examinada sob muitos aspectos, e às vezes os pontos de vista menos óbvios vêm a revelar-se os mais úteis. Vale sempre a pena, quando se compreende uma coisa naquilo que ela é, aprofundar seu exame para ver o que poderia ser.”

Ao escrever propondo uma metodologia, minha intenção não é que todo o mundo tenha uma fórmula, saia contando histórias com objetos e com ideias criativas. O mais importante, é que a partir do estudo do objeto, se mantenha a essência de *“considerar as coisas não apenas aquilo que são, mas também no que*

---

<sup>13</sup> Para conhecer o Projeto, sugere-se consultar <http://espanadores.blogspot.com.br/2011/10/bruno-munari-e-genialidade-em-repensar.html>

*poderiam ser.” E que cada um considere assim esse artigo, sua própria constelação artística, e a si mesmo.*

**Referências bibliográficas:**

*MACHADO, Regina – Acordais – Fundamentos teórico poético da arte de contar histórias – Editora. DCL.*

*VARGAS, Sandra. O Teatro de Objetos: histórias, ideias e reflexões. Móin-Móin. Revista de Estudos sobre o Teatro de Formas Animadas. Jaraguá do Sul. Ano 6, n. 7*

*LUPTON, Ellen. Intuição, Ação, Criação. Tradutor: Bandarra, Mariana. Editora: Gg Brasil*

*FILHO, João Gomes. Design do Objeto: Bases Conceituais. Editora Escrituras*

*MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. Editora: Martins Fontes*

*BONO, Edward de. Água não é sopa. Revista Exame, fevereiro de 2005*

*BAUDRILLARD, Jean. O Sistema dos Objetos. Editora: Perspectiva*