

**Ligia Mefano**

**O *Design* de Brinquedos no Brasil:  
Uma arqueologia do projeto e suas origens**

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

**DEPARTAMENTO DE ARTES & DESIGN**  
Programa de Pós-Graduação em Design

Rio de Janeiro  
Abril de 2005



**Ligia Mefano**

**O *Design* de Brinquedos no Brasil:  
Uma arqueologia do projeto e suas origens**

**Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio.

Orientador: Prof. Rafael Cardoso Denis

Rio de Janeiro  
Abril de 2005

Aos meus pais, Alberto e Mary, grandes colaboradores,  
e aos meus dois amores, Bárbara e Tomaz.  
Dedico especialmente aos amigos  
Rafael Cardoso, orientador, e Bruna Madureira de Pinho,  
por terem aberto as portas para meu retorno aos estudos  
e me apoiado nesse Mestrado.

Para a realização dessa pesquisa foi necessário seguir uma trajetória arqueológica em que as fontes eram fragmentadas e quase nunca acessíveis. Foi preciso buscar e reunir vestígios por meio de uma ampla coleta de informações sobre os brinquedos e suas mais diversas manifestações.

Por isso, esta empreitada não teria sido possível se não tivesse o apoio das pessoas a quem venho abaixo prestar meus sinceros agradecimentos. Quero, portanto, agradecer ao historiador Daryle Willians, que deu suporte e confiança em todos os momentos necessários, ao amigo Flavio Gouveia e Fernando Maia, por terem me orientado no caminho para obter a licença que possibilitou a realização desta pesquisa com tempo e tranquilidade, aos antropólogos Ricardo Gomes e Guacira Waldeck, que me orientaram em importantes questões sobre cultura popular, à educadora Maria José Golveia, que forneceu valiosas informações sobre brinquedo popular contidas no acervo do Sesc, à Comissão Fulbright representada por Nilsa Waldeck, Rita Moriconi e Mariza fundamentais na obtenção da bolsa-viagem até a Toy Design Department em Nova Iorque, aos mestres Rafael Cardoso, José Luiz Mendes Ripper, Rita Couto e Maria Margarida Neves, pelos cursos tão enriquecedores, aos alunos da Escola Cécio Barcelos que participaram da oficina de criação de brinquedos, às responsáveis pela filmagem e edição do DVD “Brinquedo, Memória Popular”, Rubens Medeiros Soares, Erika e Susiane, moradoras da comunidade do Pavãozinho.

Por último, quero agradecer à minha grande amiga Ya Jen, por ter tornado possível o encontro com Adriana e Mario Adler.

## Resumo

### ***Design* de brinquedos: uma arqueologia do projeto e suas origens**

O brinquedo como objeto de estudo tem suscitado o interesse de educadores, psicólogos, *designers*, sociólogos, antropólogos, filósofos e historiadores, em função da diversidade de perspectivas que abre sobre as realidades econômicas, políticas e culturais definidoras do mundo contemporâneo. A história do brinquedo e do brincar está imbricada no projeto de modernidade instalado a partir do Iluminismo.

No caso da presente pesquisa, o brinquedo é compreendido como um artefato, fruto do trabalho humano e, portanto, objeto passível de análise sob a ótica dos estudos da cultura material e do *design*. Partindo dessa perspectiva, foi realizada uma coleta ampla de informações sobre o projeto de brinquedos no Brasil nas suas mais diversas manifestações, enfocando os seguintes pontos: 1. o surgimento da noção de infância no século XIX e as diversas concepções da importância do brinquedo para a criança; 2. a tradição do brinquedo popular no Brasil, relacionando seu caráter artesanal com as condições socioeconômicas da infância brasileira; 3. as transformações tecnológicas que propiciaram a industrialização do brinquedo brasileiro, destacando a história da Manufatura de Brinquedos Estrela; 4. a atividade de projetar brinquedos no Brasil vista a partir de entrevistas com *designers* e outros profissionais.

O objetivo geral do trabalho é gerar uma base de conhecimento sobre as condições em que se dá o processo de criação de brinquedos no Brasil. Dada a fragmentação de informações sobre esse tema em diversos campos de estudo, a pesquisa realizada adquiriu um caráter arqueológico, reunindo e organizando os vestígios encontrados em uma teia que abrange desde a história das técnicas e tecnologias até os estudos e pesquisas de cultura popular.

### **Palavras-chave**

Brinquedo, história, projeto, *design*, indústria, artesanato

## **Abstract**

### **Toy design: an arqueology of project and its origins**

The toy as object of study has interested educators, psychologists, designers, sociologists, philosophers and historians, principally due to the wide diversity of insights that the study of toys provides on onto the economics, politics and cultural realities that define the contemporary world. The histories of toys and their use of playthings are embedded in the project of modernity originating in the Enlightenment.

The current study treats the toy as an artifact, a both product of human labor and an object suitable for analysis within the precepts of material culture and design. From this premise, a range of data about the toy's project in Brazil, in its multiple manifestations, have been undertaken, with focus on the following aspects: 1. the emerging notion of childhood in the nineteenth century, and the different conceptions of the importance of the toy for the child; 2. the popular toy tradition in Brazil, demonstrating the relationship between the artesanal characteristics of toymaking and the socio-economic conditions of the Brazilian childhood; 3. the technological transformations that contributed to the industrialization of the Brazilian toy, with special emphasis on the history of Manufatura de Brinquedos Estrela; 4. the process of promoting toys in Brazil, as understood through interviews with toy designers and other professionals.

The main goal of this research is to generate a base of knowledge about the process toy creation in Brazil. The data related to this theme is fragmented across several fields of study, thus the research acquired an archeological character, assembling and organizing fragments and vestiges with methodologies that range from the history of workmanship and technology to the study of popular culture.

## **Keywords**

Toy, history, project, design, industry, handcraft

## Sumário

Introdução	1
Capítulo 1. O brinquedo e a infância: uma construção histórica	7
Capítulo 2. Panorama do brinquedo popular no Brasil	29
Capítulo 3. A indústria de brinquedos no Brasil	65
Capítulo 4. O <i>design</i> de brinquedos e a atividade de projetar brinquedos no Brasil	81
Conclusão	124
Referências bibliográficas	129

*Minha infância não foi lá um mar de rosa, mas também não perdi a pose, não. Minha infância eu saí em busca de novidades, brinquedos diferentes. Porém meus pais não tinha condições de me dar por que éramos muitos lá em casa. Ai eu saí em busca catando no lixo, no lixão, e conseguia achar panelinha e pegava garrafa quebrada e fazia cadeirinha e montava mesinha e via muitas roupinhas de boneca suja, lavava! Boneca sem braço ou sem cabeça com outras que eu tinha também eu reciclava e conseguia montar como eu queria. Quando não tinha solução eu inventava um atropelamento e fazia um enterro delas.*

(Depoimento de Maria Ivonete de Souza. Natural do Ceará, sua família se mudou para o Rio de Janeiro quando ela era pequena. Atualmente, tem 33 anos, mora no Caxambi e trabalha e estuda em Copacabana. Está na quinta série do Colégio Cócio Barcellos, 2004)

*Meditar com pedantismo sobre a produção de objetos – cartazes ilustrados e brinquedos – que devem servir às crianças é estúpido. Desde o Iluminismo isto constitui uma das mais rançosas especulações dos pedagogos. A sua obsessão pela psicologia impede-os de perceber que a terra está repleta dos mais incomparáveis objetos da atenção e da ação das crianças. Dos mais específicos. É que as crianças são especificamente inclinadas a buscarem todo local de trabalho onde a atuação sobre as coisas se dê de maneira visível. Elas sentem-se irresistivelmente atraídas pelos destroços que surgem da construção, do trabalho no jardim ou em casa, da atividade do alfaiate ou do marceneiro. Nesses restos que sobram, elas reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e só para elas. Nesses restos, elas estão menos empenhadas em imitar as obras dos adultos do que em estabelecer entre os mais diferentes materiais, através daquilo que criam em suas brincadeiras, uma nova e incoerente relação.*

(Walter Benjamin. *Canteiro de obra*, p. 77)

## Introdução

Desde os tempos primordiais, os brinquedos fazem parte da humanidade, refletindo as relações culturais, políticas e econômicas travadas na sociedade, e remetendo a questões da realidade específica da criança. A presente pesquisa aborda o brinquedo a partir de quando ele começou a ser relacionado com o surgimento das primeiras noções de infância surgidas na era moderna.

A fundamentação dessa análise está nos estudos do historiador Philippe Ariès (1975, p. 7-15), que trata das diferentes visões de infância ocorridas ao longo da história, partindo da idéia de que até o fim do século XVIII não havia conhecimento de nenhuma concepção teórica que afirmasse que a criança era um ser social distinto. Como consequência dessa visão, os brinquedos eram produzidos dentro de casa, pelas próprias famílias ou então nas oficinas de artesãos como marceneiro, caldeiro, fabricantes de vela, entre outros. As primeiras fábricas de brinquedos especializadas só produziam brinquedos como subprodutos das atividades regulamentadas corporativamente. Como exemplo, são citados bonecas de pano, carrinho de madeira, soldadinho de chumbo. A produção de brinquedos industrializados se iniciou somente no final do século XIX.

John Heskett, no seu livro sobre a história do desenho industrial, também relaciona o surgimento do *design* de brinquedos com as primeiras noções da infância:

A consciência de que a infância é uma fase peculiar da vida, em que se deve estar consciente, preparada para a idade adulta e o trabalho, é um fenômeno relativamente recente; e, na verdade, ainda não se aplica a certos níveis sociais em muitas partes do mundo.

Por sua extensão e diversidade, a história dos brinquedos é um microcosmo da evolução do desenho industrial, com um fluxo contínuo de inovações novas tecnologias e materiais sendo constantemente introduzidos mas nunca substituindo inteiramente as velhas formas, de modo que as tradicionais formas artesanais dos brinquedos de madeira do Leste Europeu e da Ásia ainda podem ser encontradas ao lado dos brinquedos eletrônicos mais sofisticados. (Heskett, 1998, p. ?)

O desenvolvimento da história dos brinquedos aconteceu originalmente de diferentes maneiras na França, Alemanha e na Inglaterra, e envolveu outras disciplinas, como folclore, etnologia, psicologia, história da economia e sociologia. É sabido, por meio dessa literatura, que foi na Alemanha que surgiram as primeiras indústrias voltadas exclusivamente

para a produção de brinquedos, especificamente na região de Nuremberg, onde as pequenas oficinas familiares se dedicavam a essa atividade e até exportavam os brinquedos para outros países.

Influenciados por imigrantes alemães, surgiram no Brasil, em 1937, as primeiras indústrias de brinquedos. A Fábrica de Brinquedos Estrela, uma das pioneiras, foi fundada pela família Adler, que fugindo da perseguição nazista na Alemanha, imigrou para o Brasil e se estabeleceu em São Paulo. A partir da compra de uma pequena confecção de bonecos de pano chamada Manufatura de Brinquedos Estrela, esse estabelecimento foi se desenvolvendo até se tornar uma grande indústria. Com o desenvolvimento da indústria, o *design* dos brinquedos no Brasil passou a sofrer modificações, impulsionadas pelo avanço das novas técnicas de produção e também pelas influências da forma estética do brinquedo popular artesanal na indústria e vice-versa. A demanda de brinquedos artesanais diminuiu, mas apenas uma parte da sociedade brasileira passou a consumir os brinquedos industrializados. Segundo estatísticas da Abrinq (Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos) a maior parte das crianças brasileiras não tem poder aquisitivo para comprá-los.

Em muitas regiões onde a produção artesanal é meio de subsistência da população, os brinquedos artesanais nunca deixaram de ser fabricados. Eles são feitos no interior das próprias famílias ou encontrados nas feiras livres, mercados e mercearias. A matéria-prima utilizada e a diversidade de brinquedos dependem da criatividade do artesão e de seu ambiente.

Para a realização dessa dissertação, foi utilizado como uma das fontes de pesquisa o arquivo de informações que vem sendo reunido pela autora ao longo de 16 anos, motivado pela produção da linha de brinquedos Fofitos: materiais lúdicos voltados para crianças com distúrbios motores e perceptivos, além de promover o desenvolvimento psicomotor de bebês e crianças normais (<[www.fofitos.br](http://www.fofitos.br)>).

O caminho percorrido como fabricante de brinquedos se entrelaçou, durante todo esse tempo, com a outra atividade profissional que já vinha sendo exercida anteriormente: a de professora de artes da rede estadual e municipal desde 1985, atuando junto a crianças e jovens em situação de risco das comunidades dos Morros Pavão, Pavãozinho e Cantagalo.

Em função da fragmentação das fontes de pesquisa sobre os estudos de brinquedo, a presente dissertação adotou métodos e procedimentos inspirados na arqueologia, buscando vestígios do brinquedo nas mais variadas fontes, desde a história das técnicas e tecnologias até os estudos e pesquisas de cultura popular. Foi, portanto, realizada uma ampla coleta de informações sobre o projeto de brinquedos no Brasil e

suas mais diversas manifestações. A reunião e organização dessas informações serviram como base de conhecimento para uma reflexão sobre as condições de criação de brinquedos no Brasil.

Em antropologia, o termo “artefato” é definido como tudo o que significa produto material direto da ação humana. Para que esse conceito antropológico de artefato ganhe significado, é preciso que a coleta da documentação seja realizada dentro de um contexto completo. Isso quer dizer que as informações devem ser extraídas tanto dos próprios artefatos (os objetos e suas estruturas) como dos dados colhidos do meio ambiente. A partir daí, a pesquisa deve realizar a inter-relação entre o artefato e o meio ambiente. A arqueologia, por sua vez, costuma lidar com situações em que os dados do contexto de uso estão ausentes. A arqueologia usa os vestígios para substituir, na medida do possível, a observação direta do uso, tornada impossível pelo tempo.

A idéias do pensador francês Michel Foucault sobre o método arqueológico também serviram de referência para essa pesquisa. Foucault definiu como método arqueológico os procedimentos que o levaram construir seu pensamento filosófico. Suas pesquisas sobre a história dos sistemas de pensamento, expostas na obra *As palavras e as coisas – uma arqueologia das ciências humanas* (1969), constituíram as bases das idéias desenvolvidas pelo autor. O filósofo define o objeto de estudo do campo arqueológico como sendo constituído por uma série de séries, seus recortes, por seus limites, suas defasagens, suas especificidades cronológicas, suas formas singulares de permanência e seus tipos possíveis de relação em permanente dispersão (Foucault, 1987, p. 11).

Por meio do método arqueológico, o filósofo reivindica uma independência de qualquer ciência, pois acredita não poder localizar o homem através do que ela pode oferecer. Estabelece, sim, inter-relações conceituais dos diferentes saberes, e não de uma ciência.

Foucault investiga o mundo a partir do método arqueológico como meio de análise cuja principal função não é interpretar textos ou documentos, e sim organizar registros, dividi-los, distribuí-los, ordená-los, estabelecendo séries, descobrindo novos elementos.

Para ele,

a análise arqueológica individualiza e descreve formações discursivas, comparando-as e opondo umas às outras na simultaneidade em que se apresentam, distinguindo das que não têm calendário, relacionando no que podem ter de específico com as práticas não discursivas que as envolvem e lhes servem de elemento geral.

A arqueologia: uma análise comparativa que não se destina a reduzir a diversidade dos discursos nem a delinear a unidade que deve totalizá-los, mas sim a repartir sua diversidade em

figuras diferentes. A comparação arqueológica não tem um efeito unificador, mas multiplicador. (Foucault, 1987, p. 16)

Baseada nessas reflexões e no estudo das técnicas de pesquisa arqueológica, as informações coletadas foram organizadas em quatro capítulos para a presente dissertação. No primeiro, intitulado “Os brinquedos e a infância: uma construção histórica e cultural”, é feita uma reflexão sobre as origens do brinquedo e suas transformações até os tempos atuais. Trata especificamente do surgimento do brinquedo como produto de consumo relacionado com as primeiras noções de infância surgidas no século XIX. Baseou-se nos estudos do historiador Philippe Ariès sobre a infância, nas reflexões de Walter Benjamin, filósofo que no fim do século XIX refletiu sobre o brinquedo infantil, inserindo-o em um diálogo de signos entre a criança e o povo, e Gilles Brougère, antropólogo que refletiu sobre os brinquedos e a brincadeira, afirmando ser

o brinquedo um objeto distinto e específico, com imagem projetada em três dimensões. Com certeza podemos dizer que a função do brinquedo é a brincadeira. Mas, desse modo, definimos um uso preciso. A brincadeira pertence à ordem do não funcional. Por detrás da brincadeira, é muito difícil descobrir uma função que poderíamos descrever como precisa: a brincadeira escapa a qualquer função precisa e é, sem dúvida, esse fato que a definiu, tradicionalmente, em torno das idéias de gratuidade e até de futilidade. E, na verdade, o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança, além do mais é uma atividade livre que não pode ser delimitada. (Brougère, 1995, p. 63)

A segunda seção desse capítulo aborda a maneira como o brinquedo foi pensado por biólogos, psicólogos e pedagogos, como Piaget, Postman e Vigotzky, que valorizaram o brinquedo como instrumento facilitador do desenvolvimento infantil.

O segundo capítulo trata também da tradição do brinquedo popular no Brasil, relacionando seu caráter artesanal com as condições socioeconômicas da criança brasileira. Intitulado “O brinquedo popular artesanal brasileiro”, essa seção do capítulo faz um levantamento de todas as informações disponíveis, procurando fornecer um panorama inicial do brinquedo popular. Para isso, a pesquisa contou com o apoio do antropólogo Ricardo Gomes Lima, responsável pela Sala do Artista Popular (SAP) do Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular (CNFCP), que autorizou a realização da pesquisa dentro da reserva técnica dessa instituição, assim como forneceu a toda a bibliografia sobre o tema.

Essa pesquisa contou também com o apoio do Sesc-Rio, instituição que tem realizado significativos trabalhos voltados para a valorização do papel do brincar na educação. O acesso a essas informações ocorreu graças ao apoio da coordenadora de ações socioeducativas e sociais, a educadora Maria José Motta Gouveia, que disponibilizou todo o acervo bibliográfico, fornecendo documentos que até então nunca tinham sido divulgados fora da instituição.

Na segunda parte desse capítulo foram apresentados os resultados do projeto de pesquisa de campo realizado em 2003/2004, na Escola Estadual de Ensino Supletivo Dr. Cécio Barcellos, onde a autora leciona artes plásticas, envolvendo aproximadamente 120 alunos, estudantes adultos do ciclo noturno da quinta, sexta e oitava séries do ensino fundamental. Uma parte do trabalho recebeu orientação da professora Margarida de Souza Neves, como parte da disciplina eletiva da Pós-Graduação em História, chamada “Tempo e História: Memória, Identidades e Escritas Autobiográficas”, e resultou na gravação de um DVD intitulado “Brinquedo – Memória Popular”.

O capítulo terceiro entrou pelos caminhos da indústria do brincar no Brasil. Apesar de a indústria brasileira ser relativamente nova, em comparação àquelas de países como Alemanha, França, Inglaterra, Estados Unidos, representa um setor dinâmico em termos de lançamentos de produtos. É um mercado em que as novidades impulsionam as vendas, pois a procura do novo é uma constante por parte do consumidor.

Na primeira parte do capítulo foram utilizadas como fonte de consulta, as informações fornecidas pela Secex – Secretaria de Comércio Exterior –, órgão pertencente ao Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior. A Secex foi responsável pela coleta e tratamento de informações enviadas por universidades, instituições de pesquisa, secretarias estaduais de indústria, ciência e tecnologia, órgãos do Governo Federal e federações das indústrias nos Estados. Em documento, publicado em 2002 pelo *Informativo Secex*, foi divulgado o diagnóstico da indústria de brinquedos, assinado por Emerson Kapaz, ex-presidente da Abrinq e herdeiro da Fábrica de Brinquedos Elka. A síntese desse documento é apresentada nessa dissertação, considerando que essas informações contribuem para um melhor entendimento da realidade da indústria nacional.

A segunda parte desse capítulo é dedicada a relatar a história da Fábrica de Brinquedos Estrela.

Embora não tenha sido permitida a realização da pesquisa dentro dos estabelecimentos da atual sede da fábrica Estrela, esta dissertação contou com as valiosas informações fornecidas pessoalmente por Mario Arthur Adler, filho do fundador Siegfried Adler, e que atuou durante 30 anos como diretor-presidente desse estabelecimento, antes de a fábrica

ser vendida para os atuais donos. Sua filha, Adriana Adler, forneceu um raro exemplar do livro *Vozes da Estrela*, relatando as memórias de Alma Heimann, que, juntamente com seu tio Siegfried Adler e Carlos Weil, fundou a mais extraordinária fábrica de brinquedos de que se tem memória na América Latina.

Finalmente, o capítulo quatro traz uma introdução contendo definições sobre desenho industrial e tece considerações sobre o exercício e a formação do *designer* de brinquedos no Brasil. Como uma das fontes de pesquisa, foram utilizados os documentos da Fit's Toy Design Department (Nova Iorque, EUA), coletados nesse estabelecimento durante o período que a autora recebeu uma bolsa da pesquisa da Comissão Fulbright, em 2001.

A segunda seção desse capítulo apresenta as entrevistas realizadas com seis profissionais que projetam e produzem brinquedos atualmente no Brasil. Foram realizadas durante o período de 2003 e 2004, e todos se caracterizam por possuírem, apesar de exercerem a mesma atividade, características bem distintas, tanto no processo de criação como no produto final. Seus depoimentos foram verdadeiras aulas para quem quer um dia trabalhar como *designer* de brinquedos no Brasil.

## Capítulo 1

### O brinquedo e a infância: uma construção histórica

**Pieter Brueghel – Crianças Brincando (1560)** – Kunsthistorisches Museum, Viena. Nesta obra, Brueghel criou uma perspectiva que o capacitou a mostrar cerca de 200 crianças brincando em 80 atividades nas quais 20 são jogos infantis. A maioria das brincadeiras que aparecem neste quadro é reconhecida até hoje.

*Brinquedo*, segundo o *Novo dicionário da língua portuguesa*, é todo “objeto que serve para a criança brincar”, que é a “ação de divertir-se”, “entreter-se”, “distrair-se”, “folgar”. Brincadeira é, por consequência, o “ato ou efeito de brincar”, “divertimento”, “passatempo”, “coisa que se faz irrefletidamente” e, também, “coisa de pouca importância”.

#### 1.1. Sobre as origens do brinquedo e suas transformações até os tempos atuais

Alguns brinquedos nasceram do espírito de emulação das crianças, que as leva a imitar as atitudes dos adultos, reduzindo-os à sua escala: foi o caso do cavalo de pau, numa época em que o cavalo era o principal meio de transporte e de tração. Da mesma forma, as pás que giravam na ponta de uma vareta só podiam ser a imitação feita pelas crianças de uma técnica que, contrariamente ao cavalo, não era antiga: a técnica dos moinhos de vento, introduzida na Idade Média. Mas, enquanto os moinhos de vento há muito desapareceram de nossos campos, os cata-ventos continuam a serem vendidos nas lojas de brinquedos, nos quiosques dos jardins públicos ou nas feiras. As crianças constituem as sociedades humanas mais conservadoras. (Ariès, 1981, p. 89)

A cada etapa de história forjam-se subjetividades próprias, pertencentes à cultura que se consolida no tempo e no espaço. No mundo medieval, antes de a criança brincar com os brinquedos produzidos em série, ela sentiu, viveu, brincou e desejou ter seus objetos de brincadeira a partir de seu tempo. Brincando, a criança traz consigo traços do seu imaginário, e seus brinquedos são produto da cultura material da sociedade que a gerou. Enquanto ela crê, sonha, deseja, fantasiava, inventa a partir de seu mundo significativo, o brinquedo vai acompanhando as transformações que estão ocorrendo no mundo. As bonecas (palha, barro, madeira, osso, pedra), as bolas, as miniaturas aparecem nas mais antigas civilizações

do mundo, depositadas nos túmulos, nas ruínas de cidades, nas escavações arqueológicas.

Estão na Mesopotâmia e na Anatólia, no Egito e nos Andes, na Patagônia e nos círculos polares, pradarias ameríndias, janglahindu, ilhas oceânicas, mundo chinês, australianos e africanos, em todas as raças e momentos de cultura. Ficam numa lógica dependência funcional dos ciclos sociais. Menino da civilização de caçadores, do círculo rural, dos nômades ou sedentários, possui jogo ligado à mecânica da existência grupal. As mais universais são as bolas, bonecas e disfarces. (Casculo, 1988, p. 301)

Na Antigüidade, certos brinquedos que faziam parte somente do universo dos adultos, por meio do desenvolvimento tecnológico e do surgimento da noção de infância, chegaram até hoje transformados em objetos exclusivos das crianças. Isso ocorreu nas últimas décadas do século XIX, quando a criança passou a receber atenção exclusiva, tendo como consequência que os brinquedos também passaram a ser foco de atenção.

Foi a partir dessa época que os historiadores de diferentes correntes começaram a realizar sérios estudos sobre a origem dos brinquedos, estando entre os mais notáveis Walter Benjamin, Philippe Ariès, Roger Caillois e Gilles Brougère.

Philippe Ariès, no livro que escreveu em 1914 sobre a história da infância e da família, afirma que sempre houve uma estreita relação entre a cerimônia religiosa comunitária e a brincadeira que fazia parte dos rituais. Essa relação foi se desfazendo com passar do tempo, perdendo seu caráter comunitário, para habitar somente no universo próprio da criança. “Nesse processo, a brincadeira foi cada vez mais reservada às crianças, cujo repertório foi surgindo, então, como repositório de manifestações coletivas abandonadas pela sociedade dos adultos e dessacralizadas.” (Ariès, 1981, p. 88)

Inicialmente, o brinquedo teve uma relação de ambigüidade com os objetos de rituais religiosos. Como exemplo dessa idéia de ambigüidade em relação ao uso do brinquedo na Antigüidade, Ariès cita a boneca e os brinquedos-miniatura.

Os historiadores dos brinquedos e os colecionadores de bonecas e de brinquedos-miniatura sempre tiveram muita dificuldade em distinguir a boneca, brinquedo de criança, de todas as outras imagens e estatuetas que as escavações nos restituem em quantidades semi-industriais e que sempre tinham uma significação religiosa: objetos de culto doméstico ou funerário, ex-votos dos devotos de uma peregrinação etc.

Quantas vezes nos apresentavam como brinquedos as reduções de objetos familiares depositados nos túmulos? Não pretendo concluir que as crianças pequenas de outrora não brincavam com bonecas ou com réplicas dos objetos dos a-

dultos, mas elas não eram as únicas a se servir dessas réplicas. Aquilo que na Idade Moderna se tornaria seu monopólio, ainda era partilhado na Antigüidade, pelo menos pelos mortos. Essa ambigüidade da boneca e da réplica persistiu durante a Idade Média, por mais tempo ainda no campo: a boneca era também o perigoso instrumento do feiticeiro e do bruxo. (Ariès, 1981, p. 90)

O filósofo Walter Benjamin também escreveu sobre a questão dos brinquedos relacionados com funções ritualísticas, criticando o que chamou de “tolice”: a tentativa de explicar o chocalho do recém-nascido com a afirmação de que a audição é o primeiro sentido a ser exercitado,

pois, desde os tempos mais remotos, o chocalho é um instrumento para afastar maus espíritos, que deve ser dado justamente aos bebês.

Há um grande equívoco na suposição de que são simplesmente as próprias crianças, movidas por suas necessidades, que determinam todos os brinquedos. Muitos dos mais antigos (a bola, o papagaio, o arco, a roda de penas) foram de certa forma impostos às crianças para serem, ao longo da história, transformados em brinquedos e produzidos em série. (Benjamin, 1985, p. 250)

O estudo do brinquedo como objeto da cultura material infantil coincidiu com a euforia provocada pelas reformulações e inovações do *design* industrial ocorridas na virada do século XVIII para o XIX. Foi nessa época que o desenvolvimento da tecnologia propiciou um aumento enorme na produção em série de brinquedos e bonecas, à medida que esses novos progressos permitiram às fábricas produzir bens com rapidez e eficiência.

Eram as peças do processo de produção que ligavam adultos e crianças. Os ossos, a argila, a madeira, os tecidos, a palha eram os materiais usados para sua construção. Walter Benjamin, ao escrever sobre a história cultural dos brinquedos, comenta:

O estudo da técnica e do material utilizado na manufatura do brinquedo (observando sua forma, seu desenho, sua cor, o material...) permite ao pesquisador “penetrar profundamente no mundo dos brinquedos”.

Inicialmente, os brinquedos não eram produzidos por fabricantes especializados, e sim nas oficinas de entalhadores de madeira, de fundidores de estanho etc. Somente no século XIX a produção de brinquedos será objeto de uma indústria específica. O estilo e a beleza dos antigos tipos só podem ser compreendidos se levarmos em conta a circunstância de que outrora os brinquedos eram subprodutos das atividades produtivas regulamentadas corporativamente, o que significava que cada oficina só podia produzir o que correspondesse ao seu ramo. Quando durante o século XVIII começou a surgir

uma fábrica especializada, ela teve que enfrentar em toda parte restrições corporativas. Elas proibiam que os carpinteiros pintassem suas bonecas de madeira, e produção de brinquedos de várias indústrias a dividirem entre si o trabalho mais simples, o que encarecia os brinquedos” (Benjamin, 1985, p. 245)

Benjamin esclarece que foi só a industrialização crescente que provocou a emancipação do brinquedo. A madeira, que era o principal material usado pelos antigos artesãos, foi sendo substituída por outros materiais, como o metal, o vidro, o papel e o alabastro.

Nesse sentido, Benjamin (1984, p. 68) afirma que

uma emancipação dos brinquedos começa a se impor; quanto mais a industrialização avança, mais decididamente o brinquedo subtrai-se ao controle da família.

O início da sua produção em série aconteceu na Alemanha. Naquela época, a Alemanha era o centro espiritual do brinquedo, e alguns dos mais belos brinquedos que se encontravam nos museus e quartos infantis do seu século podem ser considerados presentes daquele país para o mundo. (Benjamin. *História cultural dos brinquedos*, p. 250)

A boneca é um exemplo de brinquedo presente em todas as culturas; embora sua origem tenha se perdido no tempo, sabe-se que há 40 mil anos, na África e na Ásia, foram encontradas as primeiras estatuetas de barro feitas para rituais. Historiadores que realizaram pesquisas sobre esse tema consideram que a transição das bonecas como ídolos para brinquedos ocorreu no Egito, há 5 mil anos. Foram achadas em túmulos egípcios de crianças bonecas esculpidas em pedaços de madeira.

Os bonecos e bonecas nessa época não representavam crianças, eram miniaturas de adultos tendo os sexos bem definidos. Uma criança egípcia não podia brincar com um boneco que representasse um ídolo, e sim com um boneco que fosse um servo.

Na Grécia e em Roma, em 500 a.C., as bonecas recebiam nomes de *nympha* e *pupa*, que significavam “moça pequena”. Tinham braços e pernas articulados e cabelo humano. As meninas gregas brincavam com bonecas até se casarem, quando dedicavam sua boneca à Afrodite, deusa do amor e da fecundidade. Os meninos romanos, por sua vez, brincavam com bonecos feitos em cera e argila que representavam soldados.

Desde a virada do século XVIII até o início do XXI, o progresso técnico vem provocando uma verdadeira transformação no setor de fabricação de brinquedos, acarretando a ruptura de um sistema de produção artesanal ou tradicional.

As transformações sofridas nesse período foram objeto de estudo realizado pela historiadora Miriam Formanek, publicado no livro *Made to play house: dolls and commercialization of a girlhood, 1830-1930* (1993), que trata da fabricação de bonecas e de como ela se transformou uma indústria predominantemente masculina.

Antes, as bonecas eram produzidas em casa e usavam as habilidades validadas na economia doméstica. O mundo onde havia o predomínio da manufatura feminina perdeu a batalha para a mecanização das bonecas feita pelos homens, e as bonecas passaram a ser a materialização do desejo de preparação das meninas para a maternidade.

Na Idade Média, as bonecas passaram a ter grande importância na moda. Estilistas vestiam-nas com suas criações e as enviavam para rainhas e damas escolherem os modelos de seus vestidos. Na corte de Isabel da Baviera, casada com o rei da França Carlos V (1368- 1422), elas ficaram conhecidas como embaixatrizes da moda.

A Alemanha se tornou um centro de produções de bonecas, e a primeira fábrica de bonecas surgiu em Nuremberg em 1413.

Porém, poucos exemplares das bonecas anteriores ao século XVII chegaram até nós.

Como foi mencionado, as bonecas mostravam exatamente as mudanças na moda, na maquiagem e nos penteados desde o século XVIII, quando começaram a ser produzidas em escala comercial, até os dias de hoje.

É interessante comparar uma boneca do século XVIII, com cabeça coberta de gesso, olhos fixos e negros, boca pequena pintada, corpo magro de madeira e com articulações angulares e finos brocados (representava uma menina idealizada com idade entre 8 a 12 anos), com a boneca-bebê francesa de *biscuit* do século XIX, com pele cor de creme e pêssego, olhos realistas, corpo rechonchudo e veludo cor de vinho, os ideais de beleza mudaram radicalmente nesses séculos, e isso se reflete no caso, a boneca. (Mallallieu, 1999, p. 557)

A boneca-bebê desenvolveu-se a partir da boneca parisiense, que representava uma menina entre 8 a 12 anos. A cabeça era feita também de *biscuit*. Os fabricantes desses bebês eram quase todos parisienses, e as principais fábricas foram: Cassimir Bru (1860-1910), Steiner (1860-1900) e A. Marque (1910-1916). No final do século XIX, a produção alemã de bonecas com cabeça de *biscuit*, na Turíngia e na Baviera, havia superado a francesa. Eram suas cópias exatas.

Em torno dessa mesma época aparecem as pálpebras, que faziam mover os olhos por meio da técnica de ligar fios a contrapesos de chumbo colocados no interior da boneca.

As cabeças das bonecas continuaram sendo de massa, porcelana e *biscuit*; os olhos, de cristal; os cabelos, feitos

com fios de cabelos naturais; e o corpo, de madeira ou pelica, com enchimento de serragem. A cabeça de porcelana (*biscuit*) podia ser encontrada, no caso de algumas bonecas francesas, com uma cobertura esmaltada feita em molde juntamente com os ombros. No caso da produção das cabeças de massa, registrou-se a utilização muito freqüente até o início do século XIX, principalmente na Alemanha, da técnica de papel machê encerado, que consistia em moldar a massa de papel uma forma de cabeça para, depois de seca, banhá-la na cera. Essa técnica foi substituída pela utilização de uma outra mistura denominada composição, que consistia na mistura de polpa de madeira e cola (essa técnica foi muito usada na fabricação das primeiras bonecas da Estrela no Brasil – ler a entrevista com Mario Adler sobre a “História da indústria de brinquedos no Brasil”, adiante).

Outro tipo de boneca feita nessa época que agradou muito às crianças na Europa foram as bonecas de papel (Von, 2003, p. 7), chamadas *dressing dolls*, feitas inicialmente na Inglaterra no final do século XVIII, e se alastrando por todo o mundo. Eram bonecas impressas no papel para recortar, e vinham com roupas para trocar.

A excelência de *design* que envolvia a fabricação de muitos brinquedos do passado deu lugar à mentalidade de produção em série dos tempos modernos. Na Inglaterra, o final do período vitoriano e do eduardino representaram a idade de ouro dos brinquedos e bonecas. Famílias ricas ofereciam aos filhos trens a vapor, frágeis bonecas de porcelana vestidas de acordo com a última moda francesa. Os brinquedos mais baratos, produzidos em série eram feitos em lata estampada ou litografada. (Mallalieu, 1999, p. 556)

Com a revolução industrial, a boneca industrializada passou a fazer parte da história das tecnologias industriais. Assim, a boneca industrializada, na sua concepção ampla, se relaciona com o sistema de produção industrial, mesmo que essa indústria tenha conservado mais do que outros aspectos artesanais. É o caso, por exemplo, da boneca cujos adereços, roupas e cuidados no acabamento (cabelos penteáveis ou não, unhas e lábios pintados ou não, olhos destacados ou apenas desenhados) a tornam mais ou menos “humana”, justificando-se as diferenças de preço.

Em 1844, o americano Charles Goodyear patenteou a técnica de produzir uma borracha dura que poderia ser utilizada para fabricar bonecas à prova d’água.

O surgimento da boneca Barbie transformou a boneca-criança em um adulto. Foi idealizada por Ruth Handler e seu marido Elliot, este fundador de uma pequena empresa norte-americana que fabricava acessórios para bonecas, chamada Mattel. Eles foram responsáveis pelo lançamento da primeira boneca “adulta”. Até então só existia boneca adulta em papel.

É provável que a boneca alemã Lili, feita de celulóide, que é anterior à Barbie, tenha inspirado Ruth Handler. Ela expressa todos os valores da sociedade americana: é rica, bonita, famosa, inteligente e está sempre na moda. Tem o namorado perfeito e muitos amigos que a adoram. O mundo Barbie é cor-de-rosa, feito de sonhos e fantasia, onde tudo é possível. É o que garante o *slogan* “*be anything*”.

O *designer* Jack Ryan foi responsável pelo projeto a boneca, em 1958, que apresentava o visual inspirado nas atrizes de cinema Brigitte Bardot e Marilyn Monroe. A Barbie já vinha com as roupas para trocar, adequando-se às mudanças da moda. Foi apresentada pela primeira vez em 9.3.1959 como um modelo *teenager*, na Feira Internacional de Brinquedos de Nova Iorque.

Apesar de a perda das feições de criança ter causado um grande estranhamento, a novidade fez sucesso no mercado de brinquedos, e ela se tornou a boneca mais vendida no mundo. Em 1961, ganhou um namorado, o Ken, que tinha o tipo do ator de cinema Troy Donahue. Ken também sempre acompanhou a moda da época, munido de vários modelos e acessórios. Em 42 anos de existência, a venda da boneca Barbie está estimada em mais de um bilhão de exemplares vendidos em 150 países. Isso significa que duas Barbies são vendidas por segundo no mundo.

Gilles Brougère, no livro *Brinquedo e cultura*, procura compreender a razão pela qual as sociedades industrializadas produzem brinquedos em tão larga escala. No capítulo “A boneca industrializada, espelho da sociedade”, com o objetivo de compreender o significado da boneca contemporânea, ele levanta algumas questões relevantes:

Iniciou-se o aparecimento das bonecas-vedete, que se desenvolveram com o apoio da publicidade (revistas para crianças, televisão) (...). Parece-me que a boneca se diversifica de maneira racional, especializando-se para atender a uma determinada função particular ou unindo-se a outros objetos muito próximos da infância. A essa diversificação dos produtos responde a restrição da escolha possível dentro de cada tipo de objeto: dominam algumas sociedades e mesmo alguns modelos, como aqueles que se apóiam em formas modernas de promoção e de distribuição. (Brougère, 2003, p. 30-31)

Assim, com a saída da produção do âmbito doméstico, a indústria do brinquedo, que, inicialmente, utilizou a madeira, o tecido e o chumbo, mais tarde, após a Segunda Guerra Mundial, passa a substituir as matérias-primas naturais pelo plástico.

Através da história da evolução da produção da boneca, pode-se ter uma idéia de como, no século XX, o plástico revolucionou a fabricação de brinquedos. O plástico rígido, que foi um avanço tecnológico em relação aos brinquedos de lata

e madeira no final dos anos 1940 foi amplamente aceito pela capacidade de produzir brinquedos de formas muito complexas. Os engenheiros de produção podiam projetar partes com encaixes para economizar mão-de-obra, que não necessitavam de acabamento e podiam receber qualquer cor através de pigmentos. A introdução do plástico sintético, inicialmente com a baquelita e depois com o lançamento no mercado de brinquedos do plástico maleável ou polietileno, representou uma alternativa muito mais barata.

Houve a partir dessa época uma grande virada em relação aos brinquedos, pois, ao lado do aumento da produção industrial, com o advento dos brinquedos de plástico surgiram os intermediários comerciais, a expansão do mercado, as relações entre produtores e consumidores na nova estrutura social.

Segundo Gilles Brougère:

A ruptura consumada sempre produz intensas mutações: novas técnicas, sendo que algumas modificam a produção, fusão de empresas, com a conseqüente racionalização da organização da produção, criação de novas formas distribuição com as grandes lojas e a venda por catálogo, entre outras. Acrescentando a isso, a aplicação de técnicas de análise do mercado, de determinação da expectativa dos consumidores (*marketing*), de criatividade e de testes de modelos fabricados. (Brougère, p. 27-28)

As mudanças, porém, não pararam na revolução do plástico, nem nas novas relações de distribuição e comercialização dos brinquedos. Na década de 1970, apareceram os primeiros jogos eletrônicos, com os *videogames* e os jogos de computador, que se tornaram um dos principais entretenimentos das crianças do novo milênio.

A rápida evolução das técnicas de computação gráfica, aliada à evolução das unidades de processamento gráficas, tais como as placas aceleradoras 3D, às técnicas de animação e à rapidez de processamento das máquinas atuais fizeram com que as animações e os jogos por computador atingissem níveis de qualidade invejáveis, contribuindo para que essa indústria de entretenimento crescesse vertiginosamente nestes últimos anos. Essa crescente sofisticação nos lançamentos dos jogos eletrônicos monopolizou a popularidade dentro do mundo infantil e juvenil.

No mercado mundial, os principais países de origem dos jogos estão localizados na Ásia, além dos Estados Unidos, que juntos dominam o mercado com as companhias gigantes, como a Microsoft, a Sony e a Nintendo.

A indústria de *games* mundial cresce, em média, 21% ao ano, devendo passar dos atuais US\$ 55,6 bilhões em 2008. As projeções mais recentes mostram que isso deverá acontecer principalmente a partir de 2006, quando estão previstos os

lançamentos de novos aparelhos de jogos eletrônicos. Por outro lado, o segmento de *games* para aparelhos celulares deverá movimentar cerca US\$ 17 bilhões no mercado mundial. (Jogos made in Brazil. *O Globo*. Caderno Economia. 31.10.2004)

No entanto, enganam-se aqueles que acham que o crescimento do consumo dos jogos eletrônicos extinguiu completamente os brinquedos tradicionais e os jogos de cartão. Embora seu consumo tenha se deslocado para a faixa etária de crianças de 1 a 6 anos, na Alemanha, onde anualmente ocorre Feira de Nuremberg, dedicada à exposição de fabricantes de brinquedos tradicionais, constatou-se um aumento nas vendas, se comparado aos anos anteriores.

A grande maioria das fábricas de brinquedos comercializa seus lançamentos em feiras que ocorrem anualmente na maioria dos países do mundo. Aqui no Brasil, essa feira chama-se Abrin – Feira Nacional de Brinquedos. Ela acontece sempre no mês de abril, e dela participam geralmente 320 expositores, que têm como meta em comum gerar negócios que possam alavancar o setor, oferecendo aos compradores uma antecipação de aproximadamente 1.200 novos produtos que estarão no mercado para o Dia das Crianças e o Natal do ano em curso 2004. Por se tratar do principal evento do setor e estar voltado exclusivamente a profissionais (lojistas, atacadistas, exportadores etc.), a expectativa de vendas imediatas e geradas na feira chega a três ou quatro meses de produção.

A American International Toy Fair, feira anual patrocinada pela TMA (Toy Manufacturers of America. Inc.), é o evento mais importante de comercialização de brinquedos do mundo. Seus expositores são fabricantes, distribuidores, importadores, representantes de venda dos Estados Unidos e também de companhias multinacionais. Essa feira reúne em torno de 1.964 expositores dos Estados Unidos e de 25 países.

Organizada e patrocinada pela Toy Manufactures of America, acontece desde 1902. Possui dez pavilhões internacionais representando os países da China, República Tcheca, Eslováquia, Alemanha, Japão, Índia, Itália, Espanha, Taiwan, Inglaterra, entre outros, totalizando 209 empresas. Possui uma extensa área dedicada à exposição de produtos interativos, a TechnoPlay @ Toy Fair, assim como pavilhões dedicados ao *games*, e também espaço para a exposição dos membros da Miniatures Industry Association of América (MIAA), pavilhão dedicado a fabricantes de brinquedos educativos, exposição de colecionadores de bonecas, miniaturas e pelúcia. A Toy Fair acontece na cidade de Nova Iorque todo mês de fevereiro.

A maior parte das companhias de brinquedos asiáticas e norte-americanas se definem como globais, e exportam seus

produtos para o Canadá, Europa Ocidental e Oriental, América do Sul e Latina, e os países da orla do Pacífico. Elas vendem brinquedos para outros países por meio de subsidiárias, distribuidores ou diretamente para revendedores, totalizando estimadamente US\$ 5,5 bilhões em vendas por ano. Muito importante para a manutenção dessa hegemonia foi a liberação do mercado mundial por meio de acordos comerciais entre países que baixaram suas taxas de importação, facilitando a entrada dos produtos importados.

Os acordos de comércio internacionais favoreceram diretamente o crescimento das companhias globais, provocando muitas vezes o enfraquecimento das indústrias dos outros países menos favorecidos economicamente, que passaram a importar os brinquedos estrangeiros.

Isso começou a ocorrer a partir da década de 1990. As condições de importação de brinquedos operavam com a diminuição ou a ausência de tarifas. Assim, a redução das tarifas e de outras barreiras de comércio fizeram com que se abrisse desastrosamente o mercado dos países mais pobres aos brinquedos importados, representando uma competição desleal para com as indústrias de brinquedos já existentes nos países importadores.

Mercados estrangeiros continuam a ser muito importantes para os fabricantes norte-americanos, além da liberação do comércio através de acordos internacionais, que são de vital importância para as companhias que vendem e querem comercializar seus produtos no exterior. As tarifas reduzidas ou a ausência de tarifas além da eliminação de barreiras de comércio ofereceram às empresas exportadoras oportunidade de abrirem novos mercados para os artigos produzidos pela indústria americana. A indústria prosperou muito com o bem-sucedido Encontro Multilateral Uruguaio para Acordos Gerais de Tarifas e Negócios (*Uruguay Round Multilateral Trade Negotiations of General Agreement on Tariffs and Trade GATT*), um dos mais importantes acordos comerciais do século XX. Isso é particularmente verdade no caso da indústria de brinquedos, pois a grande maioria dos brinquedos americanos foram exportados com a facilidade total de estarem livres de taxas desde janeiro de 1995, quando esse acordo foi fixado.

Enquanto o acordo uruguaio tem aberto importantes acordos comerciais com a eliminação e a redução das tarifas de importação no setor de brinquedos, jogos, bonecas e artigos para festa, em alguns lugares esses resultados não foram alcançados.

Um exemplo disso é o Brasil, que decidiu em 1996 (renovado em 2000) voltar atrás nas suas reduções de tarifas para importação no setor de brinquedos, jogos e bonecas criando

leis para salvaguardar seus produtos, resultando no acréscimo de 37% de tarifas em 2000.<sup>1</sup>

Não só mudanças na comercialização e distribuição ocorreram no final do século XX. No setor de produção de brinquedos, registrou-se o deslocamento das grandes indústrias de brinquedos multinacionais para os países onde pudessem pagar menores salários e impostos. Isso fez com que a China passasse a ser o maior centro de produção mundial de brinquedos.

São, porém, cada vez maiores as denúncias contra as condições de trabalho em que são fabricados os brinquedos da China.

Em 2002, durante a Feira Anual de Brinquedos de Nuremberg, manifestações com o *slogan* “Brinquedos da China são de chorar” repercutiram no mundo inteiro. A entidade líder do protesto foi a organização Fair Toys, mantida pela Liga das Senhoras Católicas da Alemanha e outras instituições de defesa dos direitos humanos.

Os manifestantes exigiam das grandes companhias, como Dickie/Simba e Hasbro, condições sociais mínimas nas cidades onde produzem seus brinquedos. Os protestos faziam referência especial à China, onde as fábricas de brinquedo não dão proteção aos funcionários contra a emissão de gases e partículas tóxicas, pagando salários irrisórios. As empresas

---

<sup>1</sup> “Foreign markets continue to be important to U.S. manufacturers and, thus, the liberalization of world trade through international trade agreements is vital interest to those companies who sell or seek to sell overseas. Reduced or zero tariffs and the elimination of other barriers to trade have opened new markets for goods produced by and for American manufacturers. The industry is flourishing due to the successful conclusion of the Uruguay Round multilateral trade negotiations of General Agreement on Tariffs and Trade (GATT), one of the most important trade agreements of the 20<sup>th</sup> century. This is particularly true in the toy industry as the majority of toys imported into U.S. were unconditionally free of duty as of January, 1, 1995.

Another duty reduction program in place includes the North American (U.S., Canada and Mexico) Free Trade Agreement (NAFTA), which became effective January 1, 1994. For products that remain subject to duty after the Uruguay Round, this plan continues to phase down duty rates among the three countries.

While the Uruguay Round has in many of the United States most important trading partners eliminating or reducing import duties on toys, games, dolls and festive articles, a truly open worldwide market for toys has not yet been achieved.

One example of this was Brazil’s decision in 1996 (renewed in 2000) to roll back its duty reductions for toys, games and dolls, and to assess under WTO procedures ‘Safeguard’ duties, resulting in a 37 percent duty in 2000.

The action of Brazil takes on even greater importance, in light of the potential for other countries in Latin America to use them as precedent for reversing the progress made to open toy markets.” (Toy Industry Fact Book, 2000-2001, p. 10)

também dão acomodações miseráveis aos operários e exigem uma jornada de trabalho diária superior a 18 horas.

A grande repercussão das manifestações forçou as multinacionais do ramo a se comprometerem em respeitar uma série de normas de conduta em conjunto com a Federação Mundial dos Fabricantes de Brinquedos, as quais, de acordo com a associação Fair Toys, não saíram do papel. Com exceção da empresa Mattel, todas os fabricantes recusaram uma inspeção independente das condições de trabalho em suas instalações.

## **1.2. Diferentes conceitos sobre a importância do brinquedo para o desenvolvimento da criança**

Pensar sobre a importância do brinquedo para a criança não é uma tarefa fácil, sobretudo em tempos de muitas mudanças. Não são muitas as obras que se interessaram em investigar o brinquedo como instrumento facilitador do desenvolvimento infantil. Essa preocupação surgiu somente nos últimos 30 anos.

Cada cultura e cada época têm maneiras diferentes de ver a criança e os seus brinquedos. Essa sessão apresentará uma breve coletânea de idéias de filósofos, psicólogos e educadores sobre a importância do brinquedo e do brincar para o desenvolvimento infantil.

Grande parte dos primeiros estudos sobre o universo da criança tomou como base as idéias do historiador Philippe Ariès, que lançou o livro *L'enfant et la vie familiale sous l'ancien regime* (1960), traduzido no Brasil em 1986 com o título *História social da criança e da família*. Nesse livro, Ariès apresentou a idéia de que a infância tinha uma história e que, através dos tempos e de diferentes culturas, as idéias a respeito da infância mudaram. Nesse livro o autor conta a trajetória dos brinquedos e brincadeiras relacionados com os diferentes conceitos da infância ao longo da história, dando uma primeira contribuição, como ele mesmo escreve, para o melhor entendimento da evolução do conceito de infância.

Segundo Ariès, os primeiros registros sobre a criança no mundo ocidental ocorreram na Grécia Antiga, mesmo que de forma tímida, porém lá não havia uma concepção precisa de criança. Havia um certo antagonismo, que ora mencionava as crianças, ora as ignorava. Isso aparece de forma mais nítida nos hábitos e costumes gregos. Quase não existem registros retratando crianças, ou seus brinquedos e brincadeiras. Por outro lado, o que demonstra esse antagonismo é a grande paixão que os gregos tinham pela educação, e os registros demonstram que eles desenvolveram vários métodos para educar crianças.

Os romanos assimilaram as primeiras idéias da escola voltada especificamente para as crianças, e, em alguns aspectos, avançaram, em outros, retrocederam. Até então, a criança era vista como homem em miniatura.

Foi no período medieval, segundo conclui Ariès, a partir do conceito de vergonha, que se desenvolveu a concepção de infância. Os hábitos e os procedimentos comuns entre a população desse período estão marcados pela ausência da noção de “vergonha”.

A arquitetura das casas medievais correspondia a uma concepção de convivência distinta do que se tem hoje. Não havia corredores, e a circulação dos moradores era feita por entre os cômodos. A noção de privacidade não existia na época. Crianças e adultos compartilhavam muitas situações que hoje são consideradas “impróprias para menores”.

Portanto, nessa época a criança não tinha uma infância protegida, ou seja, não tinha sido ainda isolada em um mundo próprio criado para elas, elas viviam totalmente integradas à sociedade, junto aos adultos. Nesse contexto, a maioria dos brinquedos era compartilhada tanto por adultos quanto por crianças, tanto por meninos como por meninas, nas mais diversas situações do cotidiano.

Também não havia escolas específicas para as crianças. Elas eram entregues, muitas vezes, a famílias desconhecidas para aprenderem o ofício e serem educadas trabalhando e fazendo os serviços domésticos. Outras vezes, eram encaminhadas para trabalhar como aprendizes nas casas de artesãos e outros profissionais, incumbidos de ensinar-lhes as habilidades de seu ofício.

Conclusão, assim que a criança tornava-se mais autônoma em relação aos cuidados da mãe ou da ama, logo se inseriam na sociedade dos adultos, participando dos seus trabalhos e jogos.

Em meio a longas transformações, a idéia contemporânea de família e infância (Ariès, 1986) foi sendo construída, e foi para proteger os filhos dos perigos a que as crianças estavam expostas no convívio com os adultos que surgiu o conceito moderno de infância. Conseqüentemente, a criança passou aos poucos a receber objetos específicos voltados para seu entretenimento e educação.

Foram nos séculos XVII e XVIII que fatores históricos, políticos e educacionais determinaram o surgimento desse novo conceito de infância. A criança passou a ser alvo de diversas discussões nas mais variadas áreas de conhecimento. No bojo dessas discussões surgiram as tentativas de compreender o papel do jogo e do brinquedo na formação do sujeito. Esse novo conceito de infância faz com que o brinquedo e a brincadeira saiam da esfera do simbolismo religioso que tiveram no passado para habitar o mundo exclusivo da criança.

### 1.2.1. Jean Jacques Rousseau – a natureza boa da criança

Nasce um grande anseio, por parte dos educadores, de gerar um novo entendimento da infância. O surgimento das idéias de Jean-Jacques Rousseau (1712) influenciou as diferentes correntes pedagógicas, principalmente as tendências não diretivas, preconizando o que se chamou de “educação natural”.

Foi na obra *Emílio* que Rousseau expôs, de forma romaneada, suas concepções, relatando a educação de um jovem que, acompanhado por um preceptor ideal, é afastado da sociedade corruptora.

Nesse romance, Rousseau clama fortemente pelo amor à infância e pela preservação da natureza boa da criança. As idéias de Rousseau sobre a natureza boa das crianças provocaram grandes debates de teóricos nesse século, que suscitaram o seguinte questionamento: Se o mal não estava na criança, devendo-se amá-la, qual seria o próximo passo?

A esse questionamento, Rousseau respondia que era preciso conhecer a criança, olhando para seu mundo, entendendo e valorizando seu universo lúdico.

A *educação natural* desenvolveu a concepção de que a criança era um ser com características próprias em suas idéias e interesses, e desse modo não mais podia ser vista como um adulto em miniatura.

Com suas idéias, Rousseau derrubou as concepções vigentes, que pregavam ser a educação o processo pelo qual a criança passa a adquirir conhecimentos, atitudes e hábitos armazenados pela civilização, sem transformações.

Ele afirmou que a educação não vem de fora, é a expressão livre da criança no seu contato com a natureza. Ao contrário da rígida disciplina e excessivo uso da memória vigente, a educação natural concebida por Rousseau propõe que sejam trabalhadas com a criança: o brincar, o esporte, a agricultura e o uso de instrumentos de variados ofícios, linguagem, canto, aritmética e geometria. Por meio dessas atividades a criança estaria meditando, contando, pesando; portanto, estariam sendo desenvolvidas atividades relacionadas à vida e aos seus interesses.

Ao observar as brincadeiras infantis e a capacidade imitativa da criança, o século XVIII erige o conhecimento da criança como via de acesso à origem da humanidade. Supondo existir uma equivalência entre os povos primitivos e a infância, poder-se-ia entender a infância como idade do imaginário, da poesia, à semelhança dos povos dos tempos da mitologia.

Ao surgir, no século XIX, a psicologia da criança recebe forte influência da biologia e faz transposições dos estudos com animais para o campo infantil. A brincadeira, pré-requisito de instintos herdados se transforma numa ponte entre a biologia e a psicologia.<sup>2</sup>

O projeto de Rousseau abriu caminho para vários intelectuais saudarem a infância de modo diferenciado, como Friedrich Fröbel, Johann Pestalozzi, Maria Montessori e Jean Piaget, que são alguns dos herdeiros intelectuais de Rousseau. As investigações deles partiram da hipótese de que a psicologia infantil é essencialmente diferente da dos adultos.

### **1.2.2. Friedrich Fröbel – brinquedos construtivos**

Friedrich Fröbel, pedagogo alemão, nasceu em 1782, e suas idéias reformularam a maneira de educar a criança, inserindo o brinquedo e as brincadeiras. A essência de sua pedagogia são as idéias de atividade e liberdade.

Em 1873, Fröbel abriu o primeiro jardim de infância, onde as crianças eram consideradas como plantinhas de um jardim, do qual o professor seria o jardineiro. A criança se expressaria através das atividades de percepção sensorial, da linguagem, e o brinquedo seria um instrumento dessas atividades.

Fröbel foi um defensor do desenvolvimento genético. Para ele, o desenvolvimento ocorre segundo as seguintes etapas: a infância, a meninice, a puberdade, a mocidade e a maturidade, todas elas igualmente importantes. Observava, portanto, a graduação e a continuidade do desenvolvimento, bem como a unidade das fases de crescimento.

Ele foi um dos primeiros educadores a enfatizar a importância do brinquedo nas relações humanas. Como desdobramento da importância que deu aos brinquedos, Fröbel criou jogos de construção, que introduziu nos jardins de infância para serem usados como suporte pedagógico. Vários fabricantes reproduziram industrialmente seus blocos de madeira (tijolinhos) e, por meio deles, as crianças se expressam, constroem, transformam e destroem.

Espaço para imagens de *Brinquedos construtivos criados por Fröbel*.

### **1.2.3. Jean Piaget – a valorização do universo lúdico**

---

<sup>2</sup> P. Brougère, Gilles. *Jogo e educação*. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

Outra grande contribuição para o entendimento da infância e a valorização do seu universo lúdico foi dada pelo psicólogo e filósofo suíço Jean Piaget (1896), que pesquisou profundamente o processo do conhecimento humano (epistemologia), formulando teorias sobre a evolução do pensamento até a adolescência, procurando entender os mecanismos mentais que o indivíduo utiliza para captar o mundo.

Até o início do século XX, presumia-se que as crianças pensavam e raciocinavam da mesma maneira que os adultos. A crença da maior parte das sociedades era a de que qualquer diferença entre os processos cognitivos entre crianças e adultos era, sobretudo, de grau, ou seja, os adultos eram superiores mentalmente, do mesmo modo que eram fisicamente maiores, mas os processos cognitivos básicos eram os mesmos ao longo da vida.

Piaget, a partir da observação cuidadosa de seus próprios filhos e de muitas outras crianças, concluiu que em muitas questões cruciais as crianças não pensam como os adultos. Por ainda lhes faltarem certas habilidades, a maneira de pensar é diferente, não somente em grau, como em classe.

A brincadeira entra aí nessa linha de pensamento, entendida por Piaget como assimiladora, como forma de expressão da conduta, dotada de características metafóricas, como a espontaneidade e o prazer.

#### **1.2.4. Melanie Klein – brinquedos como fonte de conhecimento da criança**

Pioneira no desenvolvimento da psicanálise infantil no século XX, Melanie Klein chegou a divergir de Sigmund Freud, mesmo depois de ter sido sua aluna e discípula. Klein começou a elaborar sua prática com seus próprios filhos e filhos de alguns colegas, estabelecendo, lenta e progressivamente, seu método, o qual fundamenta-se na utilização de brinquedos e jogos para analisar crianças, da mesma forma que se usa o sonho e a livre associação de idéias no tratamento de adultos. O trabalho de Klein abalou conceitos arraigados naqueles que se apegavam a uma imagem sentimental e idealizada da infância.

Discordando de Freud, para ela o conflito edípiano começa bem mais cedo. Com menos de um ano, o bebê caminha para uma “posição depressiva”, passando a perceber a mãe, pela primeira vez, não como um aglomerado de partes boas e más, mas como uma pessoa inteira, por quem alimenta sentimentos muito ambivalentes. Nesse pensamento Melanie Klein reconhece a importância de haver desde muito cedo os brinquedos como instrumentos de estímulo para a expressão da criança.

Ela implementou a técnica de brincar, inspirada nas observações de Freud sobre o brincar da criança com carretel. Melanie percebeu que isso representava simbolicamente as ansiedades e fantasias infantis. Assim, tratou seus pequenos pacientes na hora das brincadeiras do recreio, e foi lá que descobriu o caminho para o inconsciente da criança.

### **1.2.5. Lev Semenovich Vygotsky (1896-1934) – situações imaginárias das brincadeiras**

Foi o grande fundador da escola soviética de psicologia, principal corrente que, hoje, dá origem ao socioconstrutivismo.

Para Vygotsky, o que nos torna humanos é a capacidade de utilizar instrumentos simbólicos para complementar nossa atividade, que tem bases biológicas. Em um pequeno artigo sobre o jogo infantil, diz que as formas tipicamente humanas de pensar surgem, por exemplo, quando uma criança pega um cabo de vassoura e o transforma em um cavalo, ou em um fuzil, ou em uma árvore... Os chimpanzés, por mais inteligentes que sejam, podem no máximo utilizar o cabo de vassoura para derrubar bananas, por exemplo, e jamais para criar uma situação imaginária. O que nos torna humanos, segundo Vygotsky, é nossa capacidade de imaginar...

Sua teoria sociocultural do desenvolvimento deve ser cada vez mais pesquisada ao entrarmos no século XXI.

### **1.2.6. Neil Postman – *O desaparecimento da infância***

No início do século XX, o Ocidente passa a manifestar grande ansiedade em aprender como educar suas crianças, sobre qual é a sua natureza (anjos ou monstros?), sua força como consumidoras, seus direitos, deveres etc.

Embora a infância e os brinquedos tenham enfrentado muitos entraves para ser reconhecidos, assim como seu universo lúdico, vários estudos começaram a prever o seu desaparecimento juntamente com o tempo de brincar e os seus brinquedos.

Neil Postman, professor de mídia ecológica e diretor do departamento de cultura e comunicação da Universidade de Nova Iorque, uma das personalidades mais ouvidas na área da crítica da cultura e da comunicação, escreveu em 1999 o livro *O desaparecimento da infância*, que serviu como base para a maioria dos estudos ligados ao papel da mídia e sua influência no universo lúdico infantil. Nesse livro, Postman afirma que:

O período em que vivemos é, obviamente, o dos incunábulo da televisão. Depois da invenção da prensa tipográfica, os impressores levaram 60 anos para chegar à idéia de numerar as páginas dos livros. Quem sabe o que o futuro reserva para a televisão? Podem surgir para ela novos e insondáveis usos que serão concedidos por pessoas ainda não nascidas. Mas se considerarmos a televisão comercial como hoje a conhecemos, podemos ver nela, claramente, um paradigma de uma estrutura social emergente que deve fazer desaparecer a infância. Há muitas razões para isso.

O ponto essencial é que a TV apresenta informação em uma forma que é indiferenciada em sua acessibilidade, e isso significa que ela não precisa fazer distinção entre as categorias “criança” e “adulto”.

“A mídia eletrônica acha impossível reter quaisquer segredos. Sem segredos, evidentemente, não pode haver uma coisa como infância.” (Postman, 1999, p. 95)

Reforçando essa idéia, o filósofo contemporâneo francês Baudrillard publicou um artigo no jornal *Libération*, no qual o autor da obra *Sociedade de consumo* faz este diagnóstico:

O ritmo atual, do imediatismo, da aceleração do tempo real, vai exatamente de encontro à concepção, à gestação, ao tempo de procriação e criação, da longa duração, em geral, à qual corresponde a infância humana. Condena-se, portanto, logicamente, a desaparecer. A linha divisória que separava a infância da idade adulta está não só se apagando como se deslocando para a construção de uma adolescência sem fim. Aos poucos, até os jogos infantis são condenados ao desaparecimento. As crianças perderam o direito de brincar e com isso o problema específico da infância começa a surgir. Há, doravante, no que se refere à ordem social e política, um problema específico da infância, a exemplo da sexualidade, da droga, da violência, do ódio – de todos os problemas insolúveis derivados da exclusão social. Como tantos outros domínios, a infância e a adolescência convertem-se hoje em espaço destinado por seu abandono à deriva marginal e à delinqüência. (Baudrillard, 1975, p. 63)

A mídia hoje tem cumprido um importante papel de socialização de crianças, competindo com a família e a escola. São visíveis os suportes simbólicos que as imagens televisivas têm fornecido para as atividades lúdicas infantis. Na maioria dos desenhos animados de grande audiência do público infantil, há a representação da criança como protagonista das aventuras, manifestando onipotência e, na maioria das vezes, imersa em um mundo solitário, separada dos adultos e até mesmo de outras crianças. Por outro lado, o crescente interesse pelos jogos eletrônicos também suscita críticas.

A psicanalista brasileira Susiane Borges analisa os efeitos da hiperestimulação causados pelo *videogame*. Segundo ela, ocorre um curto-circuito entre a excitação e o desafio dos limites, dando uma visão ilusória de autonomia ao jogador.

Quem joga pensa que escolhe o desfecho do *game*, mas, na verdade, está quase hipnotizado. O jogo gera dependência de algo que se estende sempre para um depois, fazendo eco com as questões mais profundas de cada um. Esse limite individual, no momento em que vai sendo acionado, gera o curto-circuito que tem que ser resolvido na hora. Será que uma criança exposta a toda essa estimulação teria condições de estabelecer limites? Afinal, ela é deixada sozinha nesse curto-circuito.

Por outro lado, a psicanalista lembra que não podemos desprezar o elemento lúdico dos jogos. Ele é um desafio à estrutura do pensamento e diverte. A crítica reside no fato de que essa capacidade de criatividade acaba ficando somente no nível do curto-circuito, servindo apenas para manter o mesmo nível de excitação. Os depoimentos de crianças chamam atenção para a ausência dos pais. Susiane afirma que o *videogame* dá a sensação de companhia, os personagens estão sempre ali, interagindo e suprindo, de maneira ilusória, a falta dos pais.

Você hiperestimula o sensorio, o agressivo e a excitação, querendo eliminar qualquer ameaça. O *videogame* é o jogo da elimina o que toma lugar do social. Não é preciso se relacionar com a máquina, não é necessário construir um mundo de linguagem, onde há um não que precisamos sempre lidar com ele. Com a máquina basta apertar o botão.<sup>3</sup>

Os estudiosos da criança têm alertado para os problemas da indústria cultural, que invade o universo infantil, criando novos sentidos que levam, muitas vezes, as crianças a se portarem como adultos, desaparecendo, dessa forma, a dimensão autóctone da infância.

A grande maioria dos brinquedos sempre incorpora os valores da sociedade. Assim, nesse contexto, os brinquedos atuais, lançados pelas principais companhias, predominantemente enfatizam a tecnologia e o consumismo.

### 1.3. O brinquedo e a infância no Brasil

As pesquisas e reflexões de Ariès sobre a infância, embora muito inovadoras e importantes, ao trazerem o “sentimento” de infância como construção histórica, sofreram críti-

---

<sup>3</sup> *Periódico da Secretaria Municipal de Educação – Fala Criança – Comportamento Vídeo Game*, 2004, p. 3.

cas na época de sua publicação pela própria interpretação do autor, por refletirem uma realidade européia que, embora tenha tido uma forte influência no mundo ocidental, não pode ser generalizada ou transportada mecanicamente para outras realidades sociais, como, por exemplo, a brasileira.

No Brasil, desde o início de sua colonização, as diferenças marcadas pela distribuição de renda e de poder fizeram surgir infâncias distintas para classes sociais também distintas. Segundo a historiadora Mary Del Priori (2000), “a historiografia internacional pode servir de inspiração, mas não de bússola”, para se pensar a construção do sentimento de infância no Brasil.

Segundo a autora, a história da infância da criança brasileira não foi diferente da dos adultos, tendo sido feita à sombra de uma sociedade que viveu quase quatro séculos de escravidão, sendo a divisão entre senhores e escravos responsável por sua estrutura social. Assim, de acordo com a história do Brasil, é evidente que a escolarização e a emergência da vida privada burguesa e urbana não foram os pilares que sustentaram a construção do nosso sentimento de infância.

O ensino público surgiu a partir da segunda metade do século XVIII, durante o governo do Marquês de Pombal, sendo também de acesso restrito. Na época da Independência, já havia sérios problemas no Brasil em relação aos centros urbanos. As crianças das famílias privilegiadas economicamente eram educadas por preceptores particulares, não frequentando escolas até o início do século XX, e as crianças pobres eram consideradas desde cedo forças produtivas, não tendo a educação como prioridade. Aos pequenos grumetes recrutados nos portos de Portugal para servirem nos navios, aos filhos dos escravos, mestiços e imigrantes, e às crianças pobres brasileiras coube o trabalho e não a escola (Del Priori, 2002). Essa realidade não acontece somente no passado, é ainda visível até hoje, até mesmo nos grandes centros urbanos, onde se vêem crianças vendendo mercadorias em sinais de trânsito, pedindo esmolas ou exercendo serviços diversos, ou nas áreas rurais, nas lavouras domésticas e na monocultura. A escolarização passa a ficar em segundo plano para crianças de todas as idades que trabalham com o objetivo de contribuir para a economia doméstica.

Exercendo um papel produtivo, a fase da infância é desvirtuada e, conseqüentemente, o direito da criança brasileira ao brincar e ao brincar fica quase que integralmente negado.

Os registros mais antigos da vida social no Brasil, feitos por cronistas coloniais, quase não mencionam as brincadeiras da época.

Ana Maria Mauad, em seu artigo sobre a vida da elite durante o império, relata:

Aos poucos também os brinquedos feitos fora de casa passam a se tornar objetos de desejos infantis. Em carta a seu filho, escrita no exílio, D. Pedro I envia uns poucos bonitos, que estimei te agradem. Com seis anos, então, Nho-Nho, como D. Pedro II era chamado carinhosamente pelo pai, deve ter-se deliciado com o conjunto de brinquedos recebidos, dentre os quais: três ballons, uma caixa de soldados, uma espingarda, um talabarte, uma espada, uma lanterna mágica, uma pistolla, uma carroça parasaltar e um trem de cozinha. Dois anos mais tarde, D. Pedro II largaria os jogos infantis, entregando-se totalmente às atividades do espírito: com oito anos já era um homenzinho...

As princesas, filhas de D. Pedro, criadas com disciplina militar, não abriram mão tão cedo de seus regalos infantis. Com nove e dez anos, morando na cidade imperial Petrópolis, mandavam recados para sua mãe: Mamãe, faça o favor de me trazer quatro bonecas pequeninhas de porcelana (...). Mamãe, faça o favor de comprar as bonecas nuas para eu vestir ao meu gosto (...). Mamãe, me traga papelão para fazer uma casa de bonecas. (Alberto Rangel. *A educação do príncipe: esboço histórico e crítico sobre o ensino de Dom Pedro II*. Rio de Janeiro: Agir, 1945, p. 146)

Desde 1845, a Corte já contava com 12 casas de brinquedos, localizadas nas ruas centrais da cidade, sendo a mais famosa a chamada “Ao Paraíso das Crianças”, cujo anúncio publicado na seção de notabilidades do *Almanaque Laemmert* evidenciava que a criança ainda estava surgindo como consumidor efetivo, pois, entre brinquedos, carrinhos para crianças e velocípedes, vendiam-se também objetos de fantasia, perfumaria fina, surpreendentemente, charutos e fumos de todas as qualidades.

Portanto, já era possível no comércio da Corte comprar presentes de qualidade para crianças de diferentes idades (Del Priori, 2000, p. 146).

Os agrados à criança pequena muitas vezes chegavam até os escravos, como relatam vários viajantes estrangeiros, ao vê-los nos braços de suas senhoras ou engatinhando em suas camarinhas. As crianças pequenas eram como animaizinhos de estimação, e nas grandes famílias, nas quais a presença de crianças era permanente, criava-se uma multiplicidade de convivências, em que nunca as crianças eram deixadas separadas. E elas eram tratadas pelos mais velhos como verdadeiros *brinquedos*, da mesma forma, aliás, como eram tratados os filhos de escravos entre nós: engatinhando nas camarinhas das senhoras, recebendo de comer na boca, ou ao pé da mesa, como retratou Debret.

Em relação aos brinquedos e brincadeiras relacionadas aos escravos, Gilberto Freire, em *Casa-grande e senzala* (1966), cita brincadeiras praticadas pelos sinhozinhos, extremamente sádicas, que tomavam por brinquedos os escravos.

A realidade de criança brasileira mudou muito pouco desde então: já não existe mais escravidão, mas as marcantes desigualdades sociais ainda determinam que uma parcela minoritária de crianças possa ter acesso ao brincar e ao direito de brincar. Esse tema será mais bem aprofundado no Capítulo 2.

## Capítulo 2

### Panorama do brinquedo popular no Brasil

#### 2.1. Introdução

Quem não conhece a bola de meia, mané-gostoso, ôni-bus de lata, caminhão de madeira, bruxinha de pano, pião? São ícones das brincadeiras do universo infantil, muitas vezes identificado ao passado e à cultura das cidades do interior.

No Brasil, esses brinquedos nunca deixaram de ser fabricados, principalmente nas regiões onde há produção artesanal, em Estados onde o artesanato é meio de subsistência da população. É grande a variedade desses brinquedos, e todos são encontrados nas feiras livres, mercados, mercearias e museus. A matéria-prima utilizada e a diversidade de brinquedos dependem da criatividade do artesão. Carrinhos, por exemplo, podem ser confeccionados em lata, madeira ou até a partir de tubos de PVC.

Os brinquedos populares variam de região para região, e estão sujeitos a constantes renovações, incorporando às técnicas e saberes herdados de gerações passadas, novos materiais, estratégias e temáticas. O brinquedo, nesse caso, relaciona o passado e o presente.

Com o advento da industrialização, o brinquedo sofreu grandes modificações tecnológicas. Diminuiu a demanda artesanal, e a sociedade passou a consumir os brinquedos industrializados, com novas formas e roupagens que fugiram da realidade social das crianças das classes média e baixa. Mas, apesar de todas as circunstâncias desfavoráveis, o brinquedo artesanal continua mantendo sua identidade cultural, atraindo as crianças de todas as gerações e classes sociais, ricas e pobres.

Neste capítulo, será feita uma abordagem da configuração do brinquedo popular artesanal no Brasil, a partir das fontes extraídas na bibliografia disponível (abrangendo áreas de estudo como antropologia, história e arqueologia) e também dos resultados das pesquisas e estudos já realizados por instituições que se dedicam a investigar a cultura popular, mais especificamente o artesanato de brinquedos no Brasil.

Na segunda parte deste capítulo será apresentada uma pesquisa de campo realizada em 2003, na Escola Estadual de Ensino Supletivo Dr. Cócio Barcellos, onde leciono a disciplina de artes plásticas, envolvendo aproximadamente 120 alunos, estudantes adultos do ciclo noturno da quinta, sexta e oitava séries do ensino fundamental. Teve como meta conhecer, na prática, as técnicas de fazer os brinquedos populares

por meio da memória de infância de trabalhadores brasileiros migrantes, vindos de diversas partes do País. Foi assim, por meio da lembrança e da prática de fazer brinquedos, que diversas técnicas vieram à tona, como a de fazer caminhão de flandres, bola de meia, boneca de pano... O desenvolvimento deste trabalho esteve ancorado na leitura de textos de diversos autores que tratam da memória, identidade e fluxo criativo associados à prática de uma oficina de construção de brinquedos realizada junto com os alunos da escola durante o mesmo período.

Esse projeto resultou na preparação de uma monografia para o curso “Tempo e História: Memória, Identidades e Escritas Autobiográficas”, do Departamento de Pós-graduação em História, ministrado pela professora Margarida de Souza Neves, além da gravação de um DVD intitulado “Brinquedo – Memória Popular”.

## 2.2. O brinquedo popular artesanal brasileiro

A constituição e a consolidação de técnicas artesanais no Brasil são o resultado de transculturações entre índios, negros e brancos ocorridas ao longo de quatro séculos. A partir do século XIX, a imigração européia trouxe também para a cultura nacional novas influências, como a dos italianos, alemães, poloneses, que, junto aos outros grupos étnicos de japoneses, sírios e libaneses, incorporaram ao cotidiano muitas práticas culturais que se refletiram em inúmeros e diferentes aspectos da cultura material do País. O universo lúdico infantil, por meio do brinquedo popular artesanal, refletiu esse processo de transculturação, assimilando no seu *design* as diversas mudanças provocadas pelas influências culturais. Segundo a educadora Tisuko Kishimoto:

Em virtude da ampla miscigenação étnica a partir do primeiro grupo de colonização, fica difícil precisar a contribuição específica de brancos, negros e índios nos brinquedos tradicionais atuais no Brasil. Mas é possível, em alguns casos, efetuar um estudo, especialmente em contextos onde o predomínio dessas etnias é muito grande, como nos engenhos de açúcar ou nas tribos indígenas espalhadas pelo País, no fim do século passado e começo deste. (Kishimoto, 2002, p. 20)

Em relação à influência indígena, sabe-se que as tribos brasileiras sempre tiveram ampla tradição de fazer brinquedos.

Nas aldeias, curumins e adultos participam juntos de brincadeiras e jogos, que foram incorporados pelo homem branco.

O sentido do jogo como conduta típica de crianças não se aplica ao cotidiano de tribos indígenas, pois os adultos também brincam de peteca, jogos de fio, imitam animais etc. Atirar com arco e flecha não é uma brincadeira, e sim um treino para caça.

Imitar animais são comportamentos místicos tanto de adultos como de crianças, reflexos de símbolos totêmicos antigos. Mesmo os comportamentos descritos como jogos infantis não passam de formas de conduta de toda a tribo.

A diversão das crianças indígenas do Brasil, de correr pelas florestas com arcos, flechas e tacapes imitando os instrumentos que seus pais usavam para caçar animais, pescar e abater aves de verdade, representa, para o folclorista Câmara Cascudo, “visível atividade utilitária, animada pelo pai, formando o futuro caçador”.

“Entre algumas tribos, as mães faziam para seus filhos brinquedos de barro cozido, representando figuras de animais e de gente, estas ‘predominantemente do sexo feminino’”, nota o etnólogo Erland Nordenskiöld, em estudos entre tribos do norte do Brasil. O que parece, entretanto, é que essas figuras de gente e de animais não são simples brinquedos, mas elementos de religiosidade.

Koch-Grunberg (1979, p. 135) afirma que as meninas de tribos de Roraima não possuem bonecas com formas humanas. Quando o pesquisador oferece uma boneca de louça, as crianças indígenas chamam-na de Tupana, ou seja, “santo”, e utilizam-na como instrumento de adoração, cantando canções sacras que aprendem com os missionários.

A tradição indígena das bonecas de barro não se transfere à cultura brasileira. Prevalece a boneca de pano, talvez de origem africana. (Kishimoto, 2002, p. 60)

Um dos aspectos da tradição indígena que ficaram no brasileiro foi o gosto pelos jogos e brinquedos imitando animais. Diz Freyre (1963, p. 14) que o próprio jogo do bicho, tão popular no Brasil, tem suas origens neste resíduo animista e totêmico da cultura indígena, reforçado, posteriormente, pela africana.

O gosto da criança por brinquedos de figuras de animais é ainda de traço característico da cultura brasileira. A prática de utilizar aves domésticas como bonecos, bem como o uso do bodoque e do alçapão para pegar passarinhos e depois criá-los são tradições que permanecem na infância brasileira. (Freyre, 1963, p. 14)

Muitos brinquedos indígenas são usados por todas as crianças brasileiras até hoje, como a cama de gato, feita com um fio da palmeira do buriti para formar figuras ligadas à cultura deles, como morcegos, gaivotas, peixes, cobras, entre outros.

Também o pião, que hoje é produzido em larga escala em madeira ou alumínio, é confeccionado nas tribos com frutos rígidos e ocos, nos quais se coloca um furo em um pequeno pedaço de pau fixado com cera negra, soltando o pião sobre uma cesta plana onde rodopia, produzindo um som seco.

A peteca, para a maioria dos autores, tem suas origens nas tribos brasileiras, sendo confeccionada com uma base de palha ou couro recheada com areia ou folhas de algodão, e na qual são enfiadas penas de vês. Sua origem é também atribuída a à China, Japão e Coréia de 2 mil anos atrás.

A perna de pau, também muito conhecida, é feita entre os indígenas em casca de embira, onde são fixados dois pedaços de madeira para apoio dos pés.

A bola de látex, que aos europeus pareceu, a princípio, feita de uma madeira leve, é usada em um jogo de cabeçadas, rebatida com as costas e, às vezes, com as pessoas deitadas de bruços.

Também as miniaturas de canoas, que são vendidas hoje como *souvenir* em lojas de artesanato (ver neste mesmo capítulo “Barcos de Mamangá”), são confeccionadas pelas crianças utilizando uma só casca. Nelas, sempre junto dos adultos, elas pescam, muitas vezes apanhando com as mãos os peixes à vista, ou usando seus pequenos remos ou flechinhas.

Em relação à influência da cultura africana, Tizuko M. Kishimoto indica a dificuldade de especificar a contribuição detalhada de cada elemento étnico no folclore brasileiro, “uma vez que os negros primitivos misturaram-se ao cotidiano do período colonial, nos engenhos, nas plantações, nas minas, nos trabalhos das cidades do litoral, dificultando a separação do que é específico da população africana e suas adaptações” (Kishimoto, 2002, p. 26-27)

As observações do folclorista Câmara Cascudo, no livro *Superstições e costumes* (1958, p. 50-57), coincidem com as de Kishimoto, quando ele afirma que os jogos e brinquedos africanos são difíceis de detectar pelo desconhecimento dos brinquedos dos negros anteriores ao século XIX.

Câmara Cascudo questiona se as crianças africanas do século XVI, que chegaram ao Brasil juntamente com as suas mães escravizadas, tiveram ambiente para repetir as brincadeiras do continente africano, ou se aceitaram e adotaram as locais, vividas por outros meninos. Para o folclorista, a criança africana aceitava depressa a ludicidade que o ambiente lhe permitia. Servia-se do material mais próximo e brincava, talvez conservando a técnica africana ou adotando a local.

Câmara Cascudo foi um dos primeiros pesquisadores a estudar o brinquedo como relevante objeto da nossa cultura material. Para citar um exemplo de um dos brinquedos pesquisados por Cascudo, que é resultado da influência africana,

temos a espingarda de talo de bananeira. Para confeccioná-la, basta fazer uma série de incisões no talo da bananeira, deixando os fragmentos presos pela base. Ao levantar todos esses pedaços, seguros por uma haste, e ao passar a mão ao longo da haste, fazendo-os cair, eles soltam um ruído seco e uníssono, simulando o tiro da espingarda. Segundo Gilberto Freyre e Machado de Assis, um hábito bastante comum nas casas-grandes era o de colocar à disposição do *sinhozinho* um ou mais moleques (filhos de negros escravos, do mesmo sexo e idade aproximada) como brinquedos dos meninos brancos. Os meninos desempenhavam a função de *leva-pancada*; uma reprodução, em escala menor, das relações de dominação no sistema de escravidão. Diz Freyre (1963, p. 378):

Suas funções foram as de prestadio mané-gostoso, manejados à vontade por nhonhô; apertado, maltratado e judiado como se fosse todo de pó de serra por dentro; de pó de serra e de pano como os Judas de Sábado de Aleluia, e não de carne como os meninos brancos.

Ainda na descrição de Gilberto Freyre:

O melhor brinquedo dos meninos de engenho de outrora: montar a cavalo em carneiros; mas na falta de carneiros: moleques. Nas brincadeiras, muitas vezes brutas, dos filhos de senhores de engenho, os moleques serviam para tudo: eram bois de carro, eram cavalos de montaria, eram bestas de almajarras, eram burros de liteiras e cargas as mais pesadas. Mas, principalmente, cavalos de carro. Ainda hoje, nas zonas rurais menos invadidas pelo automóvel, onde velhos cabriolés de engenho rodam pelo massapé mole, entre os canaviais, os meninos brancos brincam de carro de cavalo com moleque e até molequinhas folhas de amas servindo de parelhas. Um barbante serve de rédea; um galho de goiabeira de chicote. (2002, p. 47)

Até hoje, entre inúmeros jogos espalhados pelo Sudeste e Nordeste, regiões que se destacaram pelo cultivo da cana-de-açúcar e uso de negros escravos, a cultura infantil preserva a brincadeira com as denominações: chicotinho, chicotinho queimado, cinturão queimado, cipozinho queimado, quente e frio e peia quente. Freyre considera, ainda, jogos como: pião, papagaio e o belisco, típicos da violência do período do engenho de açúcar:

Mesmo no jogo de pião e no brinquedo de empinar papagaio achou jeito de exprimir-se o sadismo dos meninos das casas-grandes e dos sobrados do tempo da escravidão, através das práticas, de uma aguda crueldade infantil, e ainda hoje corrente no Norte, de “lascar-se o pião” ou de “comer-se o papagaio” do outro; papagaio alheio é destruído por meio da

lasca, isto é, lâmina de vidro ou caco de garrafa, oculto nas tiras de pano de rabo. (Freyre, 2002, p. 47)

Manuel Querino, em *A raça africana* (apud Ramos, 1954, p. 238-239), comenta que escravos libertos da Bahia, os *ganhadores* ou carregadores de volumes, nas horas livres, distraíam-se a jogar o *A-i-ú*, que consistia em um pedaço de tábua, com 12 partes côncavas, onde colocavam e retiravam os *a-i-ús*, pequenos frutos cor de chumbo, originários da África e de forte consistência. Ficavam um longo tempo nesta distração. Tendo esse jogo sido denominado no Brasil *A-i-ú*, tudo leva a crer que se trata do *Wari* ou *Mancala*, um jogo de dama encontrado em várias partes do mundo. Jogos bastante antigos, praticados pelos faraós egípcios. O jogo se expandiu pela Ásia e, posteriormente, para a África, onde os árabes introduziram algumas variantes. Os escravos africanos transportaram os *mancalas* ao Surinã e às Índias Ocidentais (Grunfeld, 1979, p. 20). É muito provável que, junto com os escravos negros, veio a prática de jogar o *Wari*. Grunfeld traz a ilustração do jogo: uma tábua com 12 buracos côncavos, contendo pequenas nozes ou sementes de frutas.

Em relação à influência portuguesa, pode-se dizer que a grande maioria dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro, como o jogo de saquinhos (ossinhos), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião, pipa e outros, chegou ao Brasil por intermédio dos primeiros portugueses, que já herdaram uma forte tradição européia, vinda de tempos muito antigos. A tradição das crianças brasileiras de jogar bola de gude chegou até aqui trazida pelos portugueses por vias bem interessantes:

Em Vitória, Espírito Santo, Renato José Costa (1950) identifica o personagem papão, em jogo de bolinha de gude. O jogo de papão consiste em fazer três buracos no chão, formando um triângulo de uns três metros de lado. O jogador que conseguir dar as três voltas será o papão, dispondo de poderes para matar seus adversários e tendo a vantagem de possuir ainda todas as imunidades. O folclore de bolinhas de gude, criando uma variante que recebe a denominação da figura temida, do poderoso papão, comedor de criancinhas, capaz de matar todos apenas com um toque. (*Jogos infantis*, p. 22)

Foi principalmente por meio de lendas das cucas, bichos-papões e bruxas, divulgadas pelas avós portuguesas aos netinhos e pelas escravas, amas de sinhozinhos, que a maioria dos jogos e brinquedos chegou até nós. Muitos deles, até hoje, acompanham a infância brasileira.

### 2.2.1. Pesquisa realizada pelo Sesc (Serviço Social do Comércio) sobre brinquedos artesanais

O brinquedo popular artesanal apresenta caráter local e tem profunda ligação com as questões de identidade, tanto do indivíduo quanto do grupo social, tendo suas raízes no campo.

A produção artesanal de brinquedos sempre terá um lugar importante em qualquer sociedade, pois é concebida e realizada na sua totalidade por homens, num ritmo humano, como produto da habilidade manual, da fantasia e da capacidade criadora de cada um.

Na sociedade em que vivemos há desde o brinquedo feito pelo artesão profissional altamente qualificado, com a marca peculiar do gênio criativo, até aqueles conhecidos brinquedos, também chamados “artesanais”, porém produzidos em verdadeira escala semi-industrial. No primeiro caso situam-se os verdadeiros artistas, que fazem do seu trabalho um modo de sustento e um meio de expressão cultural. No segundo caso, está aquilo que poderia ser designado como industriano, ou seja, uma produção manufaturada de brinquedos, dominada pela uniformidade (cores e modelos), pela repetição (produção organizada fundamentalmente para atender a uma demanda de mercado). A maior parte, todavia, dos brinquedos artesanais não provém da aquisição. Ou é adulto que se dedica por lazer à confecção de brinquedos com e para seus familiares, ou a própria pessoa que usa o brinquedo é quem o faz. (Paulo Salles Oliveira. *O que é o brinquedo*, p. 14-15)

Partindo da idéia de que as migrações internas no sentido campo–cidade, principalmente na direção Centro–Sul, trouxeram problemas, entre eles o rompimento por vezes drástico com todas as manifestações tipicamente rurais, o brinquedo artesanal, que é principalmente fabricado nas cidades do interior do Brasil, tem sido alvo de crescente desvalorização.

Apesar disso, ainda existem brinquedos artesanalmente construídos

de indiscutível riqueza expressiva, quer em função de sua concepção estética quer em função de seu significado no contexto sócio-cultural em que é produzido. Vale lembrar, igualmente, que essa produção artesanal não é exclusiva de regiões tradicionais; além de existir no mundo rural, ela se processa também em núcleos industrializados e urbanizados como é o caso da Grande São Paulo. (In: *Brinquedos tradicionais brasileiros*. Sesc, p. 62)

Em 1983, o Sesc (Serviço Social do Comércio) realizou uma pesquisa nacional que teve como foco saber quem eram as pessoas que faziam brinquedos, por que se dedicavam a

tais atividades, se eram práticas de lazer ou ditadas pela imposição profissional, que tipo de brinquedos produziam, de que modo, com que nível de criatividade. As reflexões que resultaram dessa pesquisa, tanto sobre o brinquedo quanto sobre quem o faz, se basearam em informes prestados pelos artesãos, e foi “sob sua ótica que foi conduzida a pesquisa”.

Esta pesquisa sobre brinquedo permitiu, além de pesquisar, de adquirir brinquedos artesanais, captar, nesse tipo de atividade manual, a construção de brinquedos, sua peculiaridade cultural, seus autores e seus produtos. (*Brinquedos tradicionais brasileiros*, p. 62)

Realizada há mais de 20 anos, essa pesquisa representou um passo pioneiro para qualquer trabalho do gênero. Embora antiga, ainda representa uma contribuição única. Contudo, seus resultados e sua própria metodologia de investigação em que compara o brinquedo artesanal produzido na Grande São Paulo e o mesmo no interior, é bastante discutível. No entanto, é importante ressaltar a importância dessa pesquisa, uma vez que o brinquedo como tema tem sido muito pouco estudado.

A pesquisa do Sesc teve como finalidade localizar, identificar e analisar os brinquedos confeccionados artesanalmente, no nível profissional e no nível amador, considerando-se dois conjuntos: a Grande São Paulo e outros Estados do Brasil.

Como se tratou de uma pesquisa exploratória, a investigação mostrou, de início, quais brinquedos foram encontrados, estabelecendo entre eles uma diferenciação e uma comparação com base nas percentagens obtidas. Todas as reflexões se vinculam a esse conjunto de brinquedos e de artesãos encontrados e pesquisados.

Ao longo da pesquisa foram adquiridos cerca de 2.200 brinquedos, 200 artesãos foram localizados e 70 instituições culturais foram visitadas.

A inédita constituição e catalogação de um acervo de brinquedos desse porte permitiu o melhor conhecimento desse tipo de atividade artesanal, suas variadas maneiras de construção, sua peculiaridade cultural, seus autores e seus produtos, além de incentivar a organização de exposições sobre o tema: brinquedo.

A técnica escolhida para a realização da investigação foi a da notoriedade (também chamada de “bola de neve”), que metodologicamente consiste em partir de uma amostra comportando um número restrito de pessoas, às quais vão sendo acrescentadas, até a amostra estar completa, pessoas com as quais as primeiras afirmam estar em relação. Significou pesquisar durante um determinado período de tempo (120 dias) as grandes unidades que compõem o universo da pesquisa: Grande São Paulo e outros Estados. Para a viabili-

zação desse trabalho, a pesquisa recorreu a pesquisas bibliográficas, a entrevistas e principalmente, ao uso de fichas individuais para brinquedos, artesãos e instituições. Definidas as áreas de atuação, a pesquisa de campo começou, simultaneamente, no Norte-Nordeste, no Centro-Sudeste e no Sul, sendo a Grande São Paulo deixada para um momento posterior.

Em ambas as fases, as funções assumidas pelos pesquisadores foram:

- a) localizar artesãos de brinquedos;
- b) levantar dados sobre cada artesão;
- c) colher informações sobre cada brinquedo;
- d) adquirir, sempre que possível, os brinquedos mais significativos;
- e) providenciar registros por meio de documentação fotográfica;
- f) estabelecer contatos com especialistas, ligados ou não a instituições culturais;
- g) coligir dados e informações bibliográficas.

### ***Resultados da pesquisa e comentários***

Os dados a seguir se subordinam ao conjunto de brinquedos e artesãos encontrados e pesquisados, sem ir além do grau de generalização permitido pelo conjunto estudado.

De acordo com a distribuição regional da produção de artesãos, os brinquedos que disputam primeiro lugar na produção dos artesãos são os veículos e as bonecas.

Há, porém, variações regionais: enquanto na Grande São Paulo as bonecas se acham representadas por 28% do total dos brinquedos, podendo essa cifra se elevar para 32%, se computarmos também acessórios e/ou vestimentas a elas destinados, os veículos somam apenas 24%. Já em Estados considerados conjuntamente, a relação se inverte: são 30% de veículos e apenas 13% de bonecas (ou 17%, se acrescentarmos os acessórios). Outro lugar de destaque é ocupado pelos bichos, que representam 19% dos brinquedos artesanais encontrados em São Paulo e imediações, e 12% nos demais Estados. São, essencialmente, bichos domésticos.

Os brinquedos que representam a vida doméstica (somando-se sob esse rótulo móveis e utensílios miniaturizados) foram 27% dos brinquedos coletados na Grande São Paulo e 35% dos brinquedos localizados em outros Estados.

Com esses dados, pode-se concluir que a produção artesanal de brinquedos é voltada principalmente para as representações do cotidiano (casas, pessoas, veículos), recriando-se sob formas lúdicas as diversas representações de pessoas e de coisas que convivem no cotidiano de cada um.

Apenas 1% (na Grande São Paulo) e 2% (nos demais Estados) dos brinquedos encontrados entram na categoria de brinquedos bélicos, o que faz com que se conclua que esses tipos de brinquedos não são da preferência dos artesãos.

Outro aspecto importante levantado nessa pesquisa atesta ser grande a penetração dos meios de comunicação de massa, que acabam definindo os padrões da produção artesanal.

### ***Conteúdo e regulamentação da prática segundo a região***

Quanto ao conteúdo dos jogos que utilizam o brinquedo, houve incidência do conteúdo de caráter figurativo de diversas situações recriadas. O mesmo se pode dizer da ausência de regras, inteiramente dominante no panorama da pesquisa sobre o brincar regulamentado.

Resulta que 94% do conteúdo da totalidade dos brinquedos pesquisados foram de cunho representativo, enquanto 95% dos jogos e brincadeiras que utilizam brinquedos artesanais são conduzidos sem a marcação rígida das regras.

### ***Distribuição dos brinquedos por sexo segundo as regiões***

Os informes sobre a estratificação por sexo no uso dos brinquedos dão conta do senso comum, que constatou uma rígida divisão: existem os brinquedos para meninas sendo a boneca o maior exemplo – e os brinquedos para meninos – entre os quais os carrinhos têm lugar de maior destaque.

Então, nesse caso, os resultados foram: 22% do total dos brinquedos foram considerados exclusivamente masculinos, e 30%, femininos; brinquedos de uso comum a ambos os sexos obtiveram 48% dos casos pesquisados.

### ***Destinação etária dos brinquedos segundo as regiões***

Do total, 80% são dirigidos ao público infantil, correspondendo às crianças que contam menos de 13 anos de idade. As demais faixas etárias têm uma participação inexpressiva, e apenas 14% dos brinquedos foram indiferentes quanto à sua destinação a uma ou a outra faixa etária.

### ***Local da prática segundo as regiões***

Geralmente, a produção do brinquedo artesanal está associada a locais abertos, ao ar livre, brinquedos que estão em constante contato com a natureza. No entanto, a pesquisa mostrou que a produção de brinquedos prescinde de um local especializado. Sua prática se exerce, em 80% dos casos, em qualquer local; apenas 10% desses brinquedos estão relacionados com a prática ao ar livre, e 8%, nos recintos fechados.

### ***Material utilizado***

A madeira, bem como as tintas e os pigmentos, são os materiais mais utilizados nos brinquedos pesquisados. Mesmo na região da Grande São Paulo, onde a industrialização se implantou intensamente, a madeira ainda é o material mais empregado na produção artesanal de brinquedos. Segundo consta nos resultados da pesquisa, em plena “terra do plástico”, a madeira alcançou um percentual de 19%; os panos, 14%; e os barbantes, fibras e lãs, igualmente 14%. Nos demais Estados, a presença mais destacada ficou com as tintas e pigmentos, com 29%, seguidos pela madeira, com 25%. Os demais elementos se distribuíram em percentagens inferiores a 10%. O plástico está entre estes, registrando-se em São Paulo sua presença em apenas 2% dos brinquedos artesanais; nos demais Estados, considerados em conjunto, sua presença é inferior a 1%.

### ***Os artesãos***

A pesquisa teve a abrangência de investigar também a atividade do artesão, fazendo distinção entre artesão amador e profissional, separando aquele que faz brinquedos por uma obrigação profissional, por necessidades econômicas, dos que fazem brinquedo por lazer, seguindo uma habilidade pessoal.

Também foi aberta a questão de “por que o artesão se dedica a fazer brinquedos”.

No rol de respostas obtidas na tabulação, foram decodificadas inúmeras justificativas dadas pelos entrevistados em três categorias: trabalho, lazer e trabalho/lazer (isto é uma indistinção de traço dominante, presença de traços de trabalho e de lazer, sem uma relação de predominância). Percentualmente, foram obtidas as seguintes cifras, colhidas na Grande São Paulo: em 50% dos entrevistados, os motivos se subordinam às dimensões do lazer; em 41%, aos motivos de obrigação; e em 9% aparecem características misturadas, tratadas como trabalho/lazer.

Entre os que se declararam “profissionais”, em 70% dos casos, os motivos que condicionam a prática estão mais ligados a imposições socioeconômicas; mesmo assim, 9% da

categoria são motivados a fazer brinquedos por razões em que o lazer está presente, embora não exclusivamente, e 21% declararam motivações vinculadas diretamente aos valores do lazer. Em relação aos amadores, 31% apresentaram motivos ligados a diferentes tipos de motivações; 24% apresentaram motivos com características híbridas; e 45%, motivações de lazer.

Pelos dados citados, não há dúvida de que a presença do lazer é muito maior do que o senso comum poderia supor. Já é possível questionar se, com base nesses dados, o artesanato de brinquedos populares é uma atividade puramente econômica.

Quanto à distribuição dos artesãos por sexo, a pesquisa revelou que no artesanato de brinquedos, em geral, existe o predomínio do público masculino: 63% na Grande São Paulo e 68% nos demais Estados.

A faixa etária é variável, predominando, na Grande São Paulo, a idade superior a 50 anos, abrangendo 44% dos entrevistados.

Em relação ao grau de instrução dos artesãos segundo a região, a maioria dos entrevistados tem instrução primária, 54% na Grande São Paulo e 57% nos demais lugares do Brasil, o que revela um ponto de identidade. As variações maiores ocorreram com relação ao analfabetismo, registrando-se 30% nos outros Estados e 5% na Grande São Paulo. Com relação ao grau de instrução secundária: 33% nos outros Estados e 5% na Grande São Paulo. Com relação ao grau de instrução secundária: 33% na Grande São Paulo e apenas 9% em outros Estados.

Um outro ponto de identidade que foi detectado pela pesquisa em todo o Brasil foi o fato de 74% dos artesãos, na Grande São Paulo, e 75%, nos outros Estados, terem declarado que suas criações são originais e não resultantes de qualquer recurso à cópia. O mesmo se pode dizer da maneira como cada um aprendeu a confeccionar brinquedos. O pressuposto de uma forte incidência de linhagem familiar, a produzir sucessivas gerações de artesãos, é absolutamente gratuito e ilusório. Tanto em São Paulo como em outros Estados, verificou-se uma idêntica percentagem de artesãos, dos quais 64% declararam ter aprendido sozinhos a fazer brinquedos; e são realmente insignificantes tanto as influências familiares quanto as provenientes de qualquer tipo de ensino formalizado.

Com a realização desse trabalho e sua divulgação, o Sesc atuou no sentido de incentivar as pessoas que, por lazer ou ofício, têm a atividade de produzir brinquedos, acreditando ser essa uma atividade que enriquece e diversifica nosso patrimônio lúdico-cultural.

Além disso, contribuiu para fornecer aos estudiosos um panorama muito pouco conhecido, que é o da recuperação e

criação de brinquedos, seja de inspiração tradicional (brinquedos do passado), seja sob inspiração moderna (brinquedos de hoje).

Como conclusão, a pesquisa apontou para o fato de que, embora haja diversos fatores que atuam desfavoravelmente em relação às atividades artesanais de fazer brinquedos, nem por isso se conseguiu anular o seu significado cultural.

Ou, tampouco, conseguiram impedir que a cultura infantil ou adulta, expressa na renovada produção de brinquedos artesanais – é possível recuperar a identidade cultural e histórica da produção feita com as mãos. Incorporando no presente as criações do passado, é possível alçar-se, conscientemente, às obras realmente originais. Basta encarar essas práticas, como de resto as atividades de lazer em geral, na tríplice dimensão que encerram: divertimento, distração, desenvolvimento (pessoal e social).

### **2.2.2. O brinquedo como expressão da cultura de um povo: os catálogos do Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular**

A seguir, serão apresentados alguns brinquedos produzidos em diferentes partes do País, que podem dar um breve retrato da tradição da arte de fazer brinquedos no Brasil.

Para isso, foi feito um levantamento no Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular, mais especificamente nos catálogos e livros editados pela Funarte, editados após a realização de cada exposição realizada na Sala do Artista Popular (SAP), cuja curadoria pertence ao Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/CNFCP.

O CNFCP é um espaço voltado para a divulgação da arte popular, trazendo ao público objetos que, por seu significado simbólico, tecnologia de confecção e matéria-prima empregada, são testemunho do viver e do fazer das camadas populares.

Toda exposição montada pelo SAP é precedida de pesquisa que situa o artesão em seu meio sociocultural, mostrando as relações de sua produção com o grupo no qual se insere. Uma comissão de técnicos, responsável pelo projeto, recebe e seleciona as solicitações encaminhadas à Sala do Artista Popular, por parte dos artesãos ou instituições interessados em participar das mostras. As exposições dos artistas populares apresentam temáticas variadas, trabalhando matérias-primas e técnicas distintas. Neste levantamento, os catálogos a seguir foram selecionados por tratarem de pesquisa e exposição realizadas tendo como tema central o brinquedo:

1. *Os brinquedos que vêm do Norte*, SAP 102, 2002

2. *Brinquedos do Agreste paraibano*, SAP 87, 2000
3. *Veja, illustre passageiro. Bondes de Getúlio Damado*, SAP 84, 2000
4. *Navegar é preciso: barcos do Mamanguá*, SAP 103, 2002
5. *Dim: as artes de um brincante*, SAP 81, 1999

Nota: Esses catálogos não representam de forma alguma um panorama geral dos brinquedos populares produzidos no Brasil, porém são indícios valiosos em uma área tão carente de estudos e bibliografia.

### **Catálogo nº 102, ano 2002: Os brinquedos que vêm do Norte**

Nesse catálogo, o antropólogo Ricardo Gomes Lima (1987), responsável por sua pesquisa e organização, analisou o brinquedo artesanal no contexto do Círio de Nazaré. Na sua pesquisa em Abaetetuba/PA, o miriti, palmeira nativa de áreas alagadiças encontradas no Norte brasileiro, é matéria-prima especialmente relevante na confecção dos brinquedos. Tradicionalmente, os brinquedos de Abaetetuba preenchem e colore as ruas de Belém na época do Círio de Nazaré, a maior festa religiosa de todo o território nacional.

Os grandes muritizais da região ficam localizados nas ilhas que circundam a sede do município, e é lá que os nativos vão buscar a matéria-prima para recortar os brinquedos. A partir daí começa a transformação da palmeira que “para tudo serve” em brinquedos que fascinam crianças e adultos e fazem lembrar o Pará. Os artesãos perpetuam a tradição de fazer brinquedos tornando essa atividade um ofício, por meio da transmissão de uma geração para outra, no qual os mais experientes transmitem os seus conhecimentos aos mais novos. Esse aprendizado se dá pelo próprio ato de fazer brinquedo. É durante o tempo do fazer que são ensinadas todas as técnicas e etapas necessárias à sua fabricação.

No catálogo da exposição realizada em 2002, na Sala do Artista Popular, Ricardo Gomes e Luciana Gonçalves de Carvalho descrevem o processo de construção e concepção de brinquedos:

A primeira etapa da confecção dos brinquedos consiste no corte de pedaços da polpa do miriti. Por ser matéria macia e porosa, muitas vezes referida como isopor natural, pouca resistência oferece às facas afiadas dos artesãos, que nela podem talhar as mais diversas formas. Feito “de olho”, geralmente sem o auxílio de moldes ou riscos, o corte exige bastante atenção e bom domínio da faca. Tanto que a tarefa só costuma ser executada pelos homens habilidosos e muito

experientes, sendo raros os jovens e mulheres que se mostram aptos para tal.

Como consequência, cortar o miriti torna-se a tarefa mais importante de todo o processo de confecção de brinquedos.

(*Os brinquedos que vêm do Norte*, p. 16)

Ainda nesse catálogo os antropólogos relatam o processo artesanal de montagem dos brinquedos nas seguintes etapas:

1. Corte inteiriço ou em partes separadas do miriti.
2. Todas as partes são lixadas e pintadas separadamente.
3. As partes são encaixadas e fixadas umas às outras, com cola branca e palitos feitos da própria casca do miriti.
4. Novos cortes e aparas são feitos com o objetivo de dar o acabamento.
5. Os brinquedos podem ser pintados quando ainda não estão montados, ou quando já estão acabados. A pintura é realizada por homens, mulheres e jovens especialistas. Os brinquedos de miriti podem, também, ser encontrados à venda, sem pintura, “brancos”, como dizem, para serem posteriormente pintados em Belém.

É principalmente através da pintura que é possível observar as modificações no artesanato de brinquedos de miriti de Abaetetuba, nos últimos 30 anos. Isso aconteceu em função do aumento da oferta de produtos como tintas, massas de revestimento, pincéis industrializados, que têm levado à substituição de antigos materiais e instrumentos de trabalho improvisados.

As etapas de produção são realizadas por artesãos específicos, embora todos conheçam e saibam executar a maioria das etapas da produção. Existe uma hierarquia entre os artesãos, na qual o responsável pelo corte é identificado como o artesão principal, sendo ele responsável pela organização do grupo.

A unidade de produção entre os que, como que por passe de mágica, transformam pedacinhos de miriti em barcos, cobras, tatus, peixes, pássaros, macacos, casinhas, aviões, soca-socas, marionetes, dançarinos, bonecos caboclos e ribeirinhos (que até se mexem!), entre tantas outras peças que expressam praticamente o imaginário da população local.

(*Os brinquedos que vêm do Norte*, p. 16)

### **Catálogo nº 87, ano 2000: Brinquedos do Agreste paraibano**

*As bonecas de pano de Esperança*

Na Paraíba, o brinquedo artesanal é produzido por mulheres e homens em comunidades tradicionais assoladas pela seca e pelo desemprego. Na pequena zona rural do município de Esperança vivem aproximadamente 300 pessoas. Localizada no Agreste paraibano, é uma região com muito sol e pouca água. O Agreste é a terra do agave, do cantador, do São João, é a terra da boneca de pano, muito conhecida no Brasil e até no Exterior.

As bonecas morenas, loiras, negras, grandes, pequenas, formando casais de noivos, compondo famílias são produzidas com o cuidado de peças únicas. Não existe modelo, a roupa é criada na hora, de acordo com a inspiração e a sensibilidade do artesão: desde vestidos para festas, com bolsinhas e enfeites, até o chapéu de palha usado para trabalhar na roça. O processo de trabalho da confecção começa sempre pelas pernas. Depois de separar vários retalhos, a artesã corta-os e os enrola em forma de cone. Em seguida, faz os sapatos, de tecido colorido ou preto, às vezes amarrados com pequeno cordão.

O corpo é o próximo passo – um retângulo recheado e fios picados, em que se modela a cintura. Os tecidos preferidos para a estrutura da boneca são algodãozinho, morim e malha. Em seguida, vem a modelagem dos dedos, das mãos e dos braços, estes em forma semelhante à das pernas, embora mais finos. Por último vem a cabeça, na qual são bordados os olhos, o nariz, a boca, as sobrancelhas. Com a lã ou os tecidos desfiados são confeccionados os cabelos.

Tecidos lisos, coloridos e estampados de xadrez, de bolinhas, listrados, floridos, com miçangas, fitas permitem a modelagem e a criação das roupas e acessórios. Vestidos, blusas, saias, paletós, gravatas surgem sempre de material reciclado, aparecendo também jóias e relógios. É obrigatório esmalte nas unhas.

### *Os caminhões de Itabaiana*

Itabaiana, cidade localizada no interior do Estado da Paraíba, era, antes da colonização, habitada pelos índios Tupis. O povoado foi fundado por um jesuíta e, em 1881, transformado em vila, recebendo o nome de Itabaiana do Pilar.

Em 1864, criou-se uma feira de gado, na qual se homenageia a padroeira, Nossa Senhora da Conceição, que propiciou o desenvolvimento da cidade, atraindo comerciantes e compradores de várias localidades vizinhas e de outros Estados. A feira, realizada até hoje às terças-feiras, é atração na região, com grande variação de produtos: carnes diversas, tecidos, redes, fumo, artesanato em cerâmica, couro, brinquedos populares.

Os artesãos locais iniciaram a produção e a venda de caminhões de brinquedo, com o objetivo de vender na Feira de Itabaiana.

A reciclagem tem muito destaque para a confecção desse tipo de caminhão em Itabaiana. São latas de óleo, refrigerantes, restos de câmara de ar e de antenas de televisão e plásticos diversos: tubos de cloro, bolas, garrafas de bebidas.

O processo de confecção do caminhão é bastante lento; cada peça tem suas medidas e acabamento próprio. As ripas de madeira (angico, timborana, melanceiro) são compradas em madeiras locais e usadas para fazer a carroceria. Todas as peças, antes de serem pregadas, são bem fixadas, a fim de garantir a qualidade da pintura, etapa final.

O lastro é feito de aproveitamento de caixas de madeira (usadas para acondicionar alho ou fruta), de cuja parte mais grossa recortam-se as rodas. Para a cabine do caminhão, usam-se latas de óleo e madeira: limpa-se a lata com solvente e, a partir do molde, corta-se com a tesoura. Pinta-se sempre em cores brilhantes: amarelo, vermelho, azul ou branco. Faróis e faroletes também são de madeira pintada; na cabine, a direção e o câmbio são de arame, e os bancos, de madeira.

As rodas, depois de cortadas também segundo moldes, são recobertas com restos de câmara de ar e de pneu de trator ou caminhão, conseguidos em borracharias da cidade. São feitos, então, os chassis, como nos modelos “de verdade”, e acrescenta-se o tanque de óleo, em madeira.

Inspirando-se em desenhos reais, o grupo cria o acabamento do brinquedo. Na carroceria, motivos geométricos se repetem, formando faixas; um caquinho de espelho transforma-se em retrovisor; restos de antena de televisão, em cano de descarga e antena do rádio; fundos de lata de bebidas, em calotas. Para completar a fidelidade ao original, as lameiras são decoradas com paisagens ou listras coloridas.

Os agricultores, hoje também artesãos, gostam da atividade e participam de projetos de oficinas de comercialização e organização de trabalho associativo.

A maioria das vendas é feita nas feiras de Itabaiana, Cajá, Goiana, Itambé, Timbaúba, municípios próximos de Lagoa do Rancho.

### ***Catálogo nº 84, ano 2000: Veja, ilustre passageiro. Bondes de Getúlio Damado***

Getúlio Damado, mineiro de ascendência italiana, escolheu o bairro carioca de Santa Teresa para montar sua banca-oficina.

Nascido na Zona da Mata do Estado de Minas Gerais, herdou da família de oleiros e marceneiros o dom de artesão.

Sua banca, na Rua Leopoldo Fróis, uma ladeira paralela à Rua Almirante Alexandrino, é um ponto estratégico, pois fica em frente do único supermercado do bairro, garantindo, portanto, freguesia certa para seu ofício de funileiro, dado o entra-e-sai das donas de casa do bairro. Do seu ponto via passar o bonde ladeira acima, ladeira abaixo. Com a imagem dos bondinhos amarelos, decidiu reproduzi-los como brinquedos, em escala reduzida. Essa produção de brinquedos é realizada junto com seu ofício de funileiro.

Passou a fazer brinquedos em quantidade cada vez maior, e assim foi aprimorando seus projetos, sempre feitos com reaproveitamento de material que encontra pelas ruas, caixotes que o supermercado dispensa, sobras que seus amigos e conhecidos levam até sua banca, brinquedos e objetos quebrados.

Cada vez mais ele amplia sua linha de brinquedos, passando a produzir carros, caminhões, casinhas mobiliadas de boneca, além de bonecos, todos batizados segundo sua inspiração.

Para a confecção dos brinquedos, somente tinta e pregos são comprados.

Recentemente, passou a receber encomendas de creches e escolas do bairro. Nesses lugares, Getúlio projeta e constrói bondes gigantes onde várias crianças podem entrar e brincar.

Como instrumento de trabalho utiliza tanto ferramentas usuais, como alicate, martelo, tesoura de cortar folha de flandres, serra tico-tico, chaves de parafuso, quanto outras improvisadas, como um pedaço de trilho de bonde para bater ferro, uma engenhoca para funilaria, construída artesanalmente para servir de bigorna, que é equipamento caro, incompatível com seus rendimentos.

O dono do supermercado cedeu ao artista um pequeno espaço destinado a depósito.

Artisticamente, sente-se realizado, embora em processo contínuo de aperfeiçoamento, buscando sempre a ampliação da sua linha de brinquedos.

### ***Catálogo nº 81, ano 1999: Dim: as artes de um brincante***

A trajetória de Antônio Jader dos Santos, o Dim, por definição um brincante, é a de um artista cuja vida gira em torno da brincadeira e da criação, resgatando e recriando brinquedos cuja origem se perdeu no tempo, dando-lhes nova roupagem e, por vezes, novo uso.

Dim nasceu em 1967 em Camocim, Ceará. Passou sua infância no Cruzeiro, bairro da periferia da cidade, lugar de muita festa, muita criança, espaço para brincar e personagens marcantes. Dim usava as ferramentas do avô carpinteiro para

fazer brinquedos inspirados nos que a avó, Francisca das Chagas, trazia das romarias a Juazeiro e Parazinho: bonecos articulados, barquinhos, carros e caminhões.

“Quando eu ia ao centro da cidade e via os camelôs vendendo remédio, com os bonecos de ventríloquo... eles abriam uma mala, e tiravam cobra para fazer um teste... eu gostava demais daquele movimento e sempre aquilo me influenciava muito. Eu via aquelas coisas e queria fazer.” Este foi o depoimento dado pelo artista para o catálogo editado por ocasião da exposição dos seus brinquedos na SAP (Sala do Artista Popular), no Museu Edison Carneiro.

Em casa, orientado pela mãe, dona Dodô, Dim e seus irmãos aprenderam a confeccionar coroas de flores, vendidas em novembro, à população de Camocim. Na falta de rosas frescas, fitas de cetim vermelho e papel crepom, a família usava matéria-prima que encontrava nas redondezas.

No mesmo catálogo, Dim relata:

Eu comecei a trabalhar muito cedo. Tinha as ferramentas e gostava de inventar. Na casa da minha avó, tinha um galpão e uns teares, que ela fazia rede de tucum. Ali, ficava o dia inteiro, aquele fogo aceso e as luzes do querosene com água fervendo, para a gente tingir e estender as cordas... trabalhava sempre com as cores primárias, o verde, o vermelho e o amarelo. As redes eram sempre coloridas.

Na casa da avó, além do tingimento das cordas feitas com fibra de palmeira tucum, Jader fazia as agulhas de madeira.

Em meio a redes e histórias, Dim foi apurando o olhar com a imaginação.

Na adolescência, ele conheceu o pintor e escultor Batista Sena. O artista, também nascido em Camocim, convidou-o para ser seu assistente, limpando pincéis e cuidando da casa, que os dois restauraram, lugar que batizaram “O Espaço”.

Em 1970, Dim foi morar em Fortaleza em um projeto com meninos de rua com o Circle Catholique de France, onde conheceu o mestre Zelito. Ele também fazia brinquedos, e os dois juntos partiram para pesquisar com os meninos os brinquedos populares de lá.

Assim, seu trabalho ganhou outra dimensão, e o ato de confeccionar brinquedos passou a se associar à investigação, ganhando outro valor: o de registro de modos de vida.

Retornando à sua cidade, alguns dos seus brinquedos começaram a crescer em escala, e Dim passou a utilizar matéria-prima industrial. Fez nessa ocasião um casal de João Bobo com mais de dois metros de altura, além de projetar uma praça de brinquedos inspirada no *design* do João Bobo.

Esse brinquedo, conhecido desde o século XVIII, foi alvo de estudos de Dim e, com seu colorido, passou a ser a marca da sua obra.

Dim utiliza como matéria-prima também o papel machê para recriar esse brinquedo antigo.

Seus brinquedos ganharam, ao longo dos anos, acabamento cada vez melhor e, atualmente, sua produção inclui desde o tradicional rói-rói ou berra-boi até as bicicletas articuladas, helicópteros, animais, todos recebendo tratamento de peças artísticas.

### **Catálogo nº 103, ano 2002: Navegar é preciso: Barcos de Mamanguá**

As informações a seguir integram o catálogo *Navegar é Preciso: Barcos de Mamangá*, editado em 2002 pela Funarte, CNFCP. Foi o resultado de pesquisa realizada por Maria Helena Torres e Sônia Casati Piccinini, com texto de Maria Helena Torres. Esse foi o catálogo da exposição realizada no período de 25 de julho a 25 de agosto de 2002, na Sala do Artista Popular.

O Saco do Mamanguá fica localizado em Paraty-Mirim, distrito do agora Patrimônio da Humanidade, Paraty, no litoral sul do Estado do Rio de Janeiro. Conta-se que os Guaianás, seus ocupantes originais, em ocasião de celebração coletiva, ali se reuniam, conhecedores da abundância de peixes, preservada pelo traçado da costa, que reproduz a forma de um saco. O barco é o transporte mais comum para os visitantes ou moradores da região. Ao longo dos quase nove quilômetros de comprimento, distribuem-se várias pequenas enseadas ou praias, que abrigam microcomunidades, muitas vezes núcleos familiares.

Não chegam a 600 pessoas os habitantes de Mamanguá, distribuídas em pouco mais de 100 famílias. Cerca de 50 famílias, aproximadamente, tiram seu sustento do artesanato em caxeta, árvore nativa que brota nos alagados e produz madeira alva.

Com a madeira caxeta, que é leve e macia, os artesãos, portadores de excelente técnica, fazem brinquedos, em geral modelos de canoas, traineiras, saveiros, escunas e veleiros.

O artesão de Mamanguá, Pedro de Sousa, indica em seu depoimento:

Eu antes fazia brinquedo, a gente brincava na maré aí, quando era garotão. Quando era pequena, a gente fazia essas porcariazinhas, barcozinho, brincava no mar... Depois é que foi acertando melhor, fazendo e deu certo. Todo mundo compra. Todo mundo tem.

As miniaturas, que foram originalmente concebidas como brinquedos pelos moradores da região, também atendem a um mercado dirigido a turistas e comerciantes locais. Muitas vezes os comerciantes compram esses brinquedos

miniaturas dos artesãos para depois mandarem seus empregados pintarem com cores mais atraentes, a fim de aumentar seu potencial de venda.

São várias as etapas do processo de produção, que começa com a retirada da caxeta (*Tabebuia cassinoides*) em época adequada para garantir a durabilidade das peças.

É necessário procurar muito entre os manguezais para se chegar ao caxetal. A madeira tem um tempo certo para ser trabalhada, e não adianta fazer estoque que dure mais de 20 a 30 dias. São utilizados apenas os galhos, preservando-se a árvore.

A comunidade tem grande preocupação com a preservação da matéria-prima, assim como com a preservação do meio ambiente.

Os artesãos aprimoraram o manejo e a extração do caxetal após o convívio com os técnicos do Laboratório de Silvicultura Tropical da Escola Superior de Agricultura Luís de Queirós – Esalq, do *campus* de Piracicaba da Universidade de São Paulo – USP, que desenvolveram longo trabalho de extensão, ensino e pesquisa na região.

Depois da retirada dos galhos segue-se a retirada da casca e a divisão das toras ou a preparação das tábuas, dependendo do diâmetro do galho coletado, o que alguns fazem ainda no caxetal; outros, em casa.

Os instrumentos utilizados para a confecção dos barcos são: faca, cepilho, chato, goiva e alegre, lixa, e outros instrumentos improvisados.

Os cascos, mastros e arremates são cortados em série e depois montados e presos com preguinhos; para tal tarefa é necessária muita habilidade e precisão, com o objetivo de evitar rachaduras na madeira. Após esse processo, a madeira é colocada para secar em locais improvisados, geralmente na cozinha, perto da chapa do fogão à lenha ou no forno do fogão a gás.

Durante o processo de produção, são os adolescentes que se encarregam de pequenas tarefas, como lixar, por exemplo, e assim se formam os novos artesãos na família. Muitos jovens aprendem a técnica observando um barquinho que ganharam para brincar.

Recentemente, os artesãos incorporaram a esse processo de produção a pintura, que demanda duas etapas: a primeira, com a tinta; a segunda, com o verniz fosco, que protege tanto a madeira quanto a pintura que usam, que é à base de água.

Após o acabamento final, os brinquedos são embalados em sacos plásticos, por modelos ou tamanhos, prontos para serem entregues.

Estes foram, como já foi dito, todos os catálogos sobre brinquedos já editados, e, embora eles não representem a totalidade de brinquedos fabricados ao longo de todo o territó-

rio brasileiro, apresentam as características da produção, da escolha de materiais, das cores, das formas, que são muito similares às da maioria dos brinquedos fabricados no Brasil.

## **2.3. Memória do brinquedo ou o brinquedo popular como memória da infância brasileira**

### **2.3.1. Introdução**

Todos precisam de suas lembranças, elas evitam a miséria da insignificância. (Below. *Mr. Sammler's Planet*, p.339)

Esta sessão tem como meta fazer uma relação teórica entre a leitura de textos de diversos autores que tratam da memória do brinquedo, identidade cultural e fluxo criador e a experiência de um projeto realizado junto aos alunos da Escola Estadual de Ensino Supletivo Dr. Cócio Barcellos, escola na qual leciono a disciplina Artes Plásticas.

Em 2003, desenvolvi o projeto “Brinquedo: memória popular”, que envolveu, aproximadamente, 120 alunos, estudantes das quintas, sextas e oitavas séries do ensino fundamental, com idades em torno de 15 a 60 anos.

Como fonte teórica, selecionei primeiramente o texto de David Lowenthal (1988, p. 63), intitulado “Como conhecemos o passado”, para tentar compreender as noções de memória e identidade no contexto em que se deu a minha pesquisa de tese. A grande maioria dos alunos que participaram desse trabalho tinha nas suas memórias uma vivência de infância semelhante: a lembrança da pobreza e do trabalho pesado e a alegria de brincar e construir brinquedos.

Para Lowenthal, lembrar o passado é crucial para nosso sentido de identidade; saber o que fomos confirma o que somos. O autor afirma que a necessidade de utilizar e reutilizar o conhecimento da memória, e de esquecer, assim como recordar, força a selecionar, destilar, distorcer e transformar o passado, acomodando as lembranças. Nossa continuidade depende inteiramente da memória; recordar experiências nos liga a nossos *selves* anteriores, por mais diferentes que tenhamos nos tornado. A memória deve ser considerada como a fonte da nossa identidade. Segundo Bachelard, “o adulto, quando reconstitui sua infância, associa a ela todo um contexto de valores e aspirações da sociedade, incorporando também as memórias do seu tempo de criança” (1988, p. 93-137). Ele nos diz ainda que um retorno à infância é, na verdade, um devaneio composto pela memória e pela imaginação, e mostra que há sempre uma criança em cada adulto. Existe dentro do adulto uma memória de infância represada que emerge quando certas imagens tocam. Essas imagens

insurgem da infância no adulto pelo veículo da memória e da imaginação.

A formação da identidade do grupo de alunos de origem rural, tecida com a lembrança do ato de fazer brinquedos, foi um instrumento para adicionar nela (a infância) novos elementos, mudando o sentido e a importância do seu passado. O ato de relembrar a experiência de fazer brinquedos no contexto escolar significou a aquisição de uma certa memória que não consta aos livros da história oficial estudados por eles na escola.

Para coletivamente conseguir chegar a essas lembranças, recorri a várias linguagens de expressão artística, que me possibilitaram montar o que David Lowenthal chama de *teia de retrospectão unificadora*.

Assim, por meio de inúmeras atividades – relatos orais, desenhos e construção de protótipos de brinquedo, gravação de vídeo –, os momentos felizes das brincadeiras de infância, que, por vezes, foram apagados pelo trabalho, vieram à tona como fragmentos de uma história esquecida. Optamos por transcrever os depoimentos como foram falados/escritos, corrigindo apenas a pontuação, para um melhor entendimento. Expressões e problemas de concordância foram mantidos em sua forma original.

Neste trabalho, o brinquedo é visto em sua seriedade, como instrumento para se captar aspectos singulares de momentos da história humana, independentemente do seu lugar em um processo global, cujo futuro não se pode prever.

A realização do projeto na escola permitiu também conhecer melhor a realidade do brinquedo artesanal usado pela criança em diversos cantos e contextos do Brasil e, por meio da lembrança de brincar e fazer brinquedos, visitar o universo lúdico da criança que fez seus próprios brinquedos. Essa experiência enriqueceu minha pesquisa para o mestrado.

Cada cultura tem maneiras diferentes de ver a criança, de tratar e educar.

Segundo o sociólogo Paulo Oliveira de Salles, o brinquedo é para a criança um meio privilegiado de inserção na realidade. Ele expressa um modo por meio do qual a criança reflete, ordena, desordena, destrói e reconstrói o mundo à sua maneira. Reina nesse processo o nível simbólico, e com ele as ilusões e contradições do relacionamento adulto com a criança (1986, p. 25). É em uma situação de brinquedo que a criança se relaciona com o real, experimentando-o ao seu modo.

Não é, porém, apenas por prazer que a criança recorre aos brinquedos. Ao lado da função lúdica, estão presentes outras funções com significados diversos. Sobre esses significados, Freud, ao interpretar as razões que levam as crianças a brincarem, mostrou como o brinquedo lhes possibilita a

superação do desprazer e da angústia, de ausência e de conflito.

Freud afirma que a criança, utilizando seu domínio sobre os objetos, transforma a passividade em atividade, brinca para fazer alguma coisa que, no seu mundo, fizeram com ela, reproduzindo em seus brinquedos tudo o que a impressionou na vida. Assim, de acordo com o fundador da psicanálise, por meio da situação do brinquedo, a metamorfose dos sentimentos desconfortáveis à criança em momentos de satisfação lhe permite sair de uma situação imposta pelo adulto e a torna ativa, sujeito de sua própria história.

A situação de brinquedo é, então, testemunha de uma forma de negação da passividade, em que o domínio da angústia e de situações conflituosas brotadas no mundo real é momentaneamente resolvido pela criança na fantasia do brinquedo, tornando possível, por meio dele, reagir, questionar e até negar situações de sofrimento vividas por ela.

Freud interroga sobre de onde vem a emoção deixada pela fruição artística. Ele encontra resposta na brincadeira, que considera o primeiro vestígio da atividade poética, a infância da arte. “Toda criança que brinca se comporta como um poeta, enquanto cria um mundo para si, ou, mais exatamente, transpõe as coisas do mundo em que vive para uma ordem nova que lhe convém” (Freud, apud Brougère, 1998, p. 92).

Assim, o poeta e a criança têm uma atitude semelhante, em que predomina o imaginário. O poeta faz como a criança que brinca, cria um mundo imaginário que leva a sério, isto é, que dota de afetos, distinguindo-o claramente da realidade.

### **2.3.2. A infância no Brasil relacionada com o brinquedo popular artesanal**

Quem cria brinquedos introduz imagens que variam de acordo com sua cultura. O brinquedo artesanal leva a uma associação imediata com o passado, pois a sabedoria acumulada da atividade artesanal de fazer brinquedos é fruto do trabalho e do conhecimento prático deixado pelas gerações antecedentes.

Bolas de meia, carrinhos de lata, aviões, barcos de pau, loucinhas de barro, bruxinhas de pano são encontrados não só em feiras populares, em festas religiosas, mas também na história e na memória do adulto, que, por meio desses brinquedos, pôde, na infância, materializar seus desejos e fantasias.

Ao longo dos tempos, a confecção de brinquedos tradicionais apresenta constantes inovações, incorporando às técnicas e saberes herdados de gerações passadas novos materiais, estratégias e temáticas. Assim, o brinquedo popular arte-

sanal tem profunda ligação com as questões de identidade, tanto do indivíduo como do grupo social.

Como relata Cecília Meireles:

produção de arte popular, verdadeiramente anônima, pertencente a uma tradição manual que multiplicou os assuntos sem desnaturar a técnica, os brinquedos do Nordeste alcançaram, de repente, grande notoriedade, quando viajantes e artistas repararam no realismo, na graça, na desenvoltura de certas peças. (1968)

Walter Benjamin, no artigo intitulado “Brinquedos russos”, comenta que, originariamente, os brinquedos de todos os povos descendem da indústria doméstica.

Não há nada de extraordinário nisso: é natural que ela compreenda muito melhor um objeto produzido por técnicas primitivas do que um outro que se origina de um método industrial complicado. O espírito do qual descendem os brinquedos e o processo total de sua produção, e não apenas seu resultado, está sempre presente para a criança no brinquedo. (1984, p. 94-95)

Benjamin comenta que a primitiva riqueza de formas dos camponeses e artesãos estabelece até os dias de hoje uma base segura para o desenvolvimento do brinquedo infantil. O autor aborda a questão dos brinquedos construídos artesanalmente, ressaltando que:

a autêntica e inequívoca simplicidade dos brinquedos não é uma questão de construção formalista, mas de técnica. Pois um traço característico de toda arte popular – a combinação de uma técnica refinada com material precioso sendo imitada pela combinação de uma técnica primitiva com um material mais rudimentar – pode ser acompanhado nitidamente no brinquedo. (1984, p. 94-95)

Para o filósofo, a chamada arte popular seria apenas o resíduo de bens culturais de uma classe dominante, que, assimilada por um grupo social mais amplo, se renova. Isso também ocorreria com relação ao brinquedo artesanal popular.

Podemos dizer que o brinquedo, por meio de seus múltiplos significados e valores, no tempo e no contexto a que pertence, tornou-se, assim, memória material.

Durante o projeto “Brinquedo Popular”, nos momentos em que os alunos da Cócio construíram brinquedos recordando a infância, Antônia Santana (35 anos) natural da Paraíba, estudante da sexta série, lembrou que sua mãe costumava fazer para ela uma boneca de pano, constituindo seu único brinquedo nas poucas horas que lhe restava para brincar, pois tinha de trabalhar na roça.

A partir da convicção de que lembrava muita bem a técnica da mãe de fazer bruxinhas de pano, Antônia se propôs a reproduzir na escola esse mesmo brinquedo. Nos dias de oficina de brinquedos, Antônia ia para a escola carregando uma caixinha de papelão, na qual vinham guardados, como relíquias, pequenos trapos, fios, linhas, rendas, pedaços de pulseiras de lata e muitos outros enfeites. Com a ajuda de mais três colegas de sala, começou a costurar ponto a ponto, uma parte de cada vez. Levaram quase um mês para montar uma pequena boneca de mais ou menos 30 cm. Esse tempo foi regado com muito papo sobre a mãe, a terra natal, a roça, o marido, os filhos, a zanga do patrão, a casa etc. Quando chegou o momento de vestir a boneca já pronta, Antônia, que hoje mora no Rio de Janeiro e tem filhos todos criados nesta cidade, foi costurando a roupa, acrescentando bolsa, sapato alto, brincos de alumínio, enfeites, tais quais os de uma boneca Barbie. Ao ser indagada se iria dar sua boneca de pano para alguma criança da família, respondeu negativamente, presenteando-me com a boneca de pano feita na oficina de brinquedos da escola. Com orgulho, ela disse a todos que, felizmente, pode dar aos seus filhos uma Barbie de verdade.

*Numa sociedade capitalista como a nossa, voltada para a produção e o consumo de mercadorias, recaem sobre os brinquedos artesanais forte discriminação.*

Com relação ao consumo de brinquedos, vale também refletir sobre o fato de que a indústria brasileira de brinquedos, que se tornou um importante setor do parque industrial brasileiro, convive com uma realidade social bastante contraditória, pois milhões de crianças brasileiras não têm acesso ao brinquedo industrializado.

*Segundo Synésio Batista, presidente da Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedos (Abrinq), em seu discurso de abertura da Feira Internacional de Brinquedos, Abrin, em abril de 2002, 60% das crianças brasileiras não têm poder aquisitivo para comprar brinquedos. Em função desses dados e apesar da crescente desvalorização dos brinquedos artesanais, a grande maioria dos brinquedos da criança brasileira não provém de aquisição, são oriundos das mais variadas fontes artesanais, sejam produzidos por adultos que fazem brinquedos por lazer com e para familiares, por artistas locais ou pela própria criança, em escala manual e doméstica.*

### **2.3.3. O brinquedo e o trabalho infantil no Brasil**

Atualmente, no Brasil, há cerca de 5,438 milhões de crianças e adolescentes entre 5 e 17 anos que trabalham, segundo dados fornecidos pela Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio do IBGE. Elas estão, em sua maioria (42,2%),

na região Nordeste; em segundo lugar, no Sudeste (27,82%); depois no Sul (17,25%); no Centro-Oeste (7,02%); e, por último, na região Norte (5,25%).

Segundo depoimento de Creuza Maria Oliveira, presidente da Federação Nacional das Trabalhadoras Domésticas, a maioria das crianças que trabalha é jogada em um emprego sem o direito de brincar (Porto & Lins, 2004).

Nesses segmentos da sociedade brasileira de nível socioeconômico heterogêneo e desfavorecido, os aspectos relacionados ao brinquedo são muito desvalorizados, pois a brincadeira nem sempre é reconhecida como uma necessidade humana.

Em alguns segmentos da sociedade, a criança brinca porque talvez não tenha nada mais a fazer além do trabalho escolar. É a ocupação diversificada de uma esfera original de tempo, livre de qualquer atividade social diretamente útil.

No entanto, a atividade de brincar não é tão valorizada e desenvolvida em todas as sociedades, ao menos não é considerada da mesma maneira.

A brincadeira e o brinquedo na criança, em determinados contextos, aparecem mais como um comportamento social do que como um comportamento natural. Algumas sociedades rurais demandam da criança uma participação nos trabalhos adultos. As meninas têm sua participação exigida, em muitas sociedades, nos trabalhos domésticos.

A historiadora e pesquisadora Ângela Guedes aponta para a importância de se refletir sobre a criança, sobretudo

a criança pobre, nas primeiras décadas da República, à margem do sistema educativo, de uma assistência efetiva do Estado, explorada no campo e na indústria. Mesmo no contexto mundial, apenas em 1919, na I Conferência da Organização Internacional do Trabalho, é que se proíbe o trabalho de menores de 14 anos em estabelecimentos industriais. (2003, p. 139)

O folclorista Câmara Cascudo, um dos pesquisadores que dedicaram relevantes estudos ao brinquedo da criança pobre no Brasil, declara que

nunca se apreciou o brinquedo como uma atividade útil e sim apenas tolerada na infância. A impressão obstinada e milenar é que a brincadeira é tempo perdido. No momento presente, ainda o brinquedo infantil, para milhões de crianças, é uma clandestinidade castigável. “Menino é para ajudar!”, afirmavam os sertanejos do meu tempo. (1988)

Apesar da negação do direito de brincar para milhões de crianças brasileiras, a brincadeira, o brinquedo e o ato de construir entre as crianças pobres sempre estiveram presentes

no seu cotidiano, mesmo com tempo reduzido. Como comenta Cascudo:

Nasce o brinquedo da própria ecologia poderosa. A criança instintivamente reproduz no microcosmo o macrocosmo ambiental. Repete a vida material que vê normalizar-se na família. A criança caça, pesca, constrói cabana, modela barro, esculpe, aprisiona e domestica animais e aves, planta, colhe, decora-se, luta, tendo aliados e adversários. As bonecas (palha, barro, madeira, osso, pedra), bolas.

(...)

A disponibilidade lúdica não abandona o homem em toda a sua existência. Pode não exteriorizar-se em alguns momentos, em função da repressão exercida pela necessidade de trabalho infantil, porém, como água represada que arrebenta a porta contentora e se espalha, tumultuosa, num leque avassalante, incontido e de direção e forma imprevisíveis, a impulsão lúdica aparece através das brincadeiras e do brinquedo material. (1988, p. 302-303)

Fábio da Silva, 22 anos, natural do Ceará, estudante da quinta série do Colégio Cócio Barcellos, participou do projeto de oficina de brinquedo. Ele construiu uma miniatura de uma televisão, fez um desenho sobre suas brincadeiras de infância e nos deu o seguinte relato:

Na minha infância eu brincava muito de carrinhos, fazia fazenda e garagem para guardar os carrinhos. Um dia meu pai me pegou e me levou para as plantações de roça e daí nunca mais eu tive tempo para brincar, e assim se foi a minha infância.

Em seu livro *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*, Tisuko Kuchimoto, professora e coordenadora do Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da Faculdade de Educação de São Paulo, cita Mário de Andrade quando ele descreve a alegria de ter soltado balões, o que, na verdade, nunca aconteceu:

Mário não foi criança de soltar balão, gostava de brincar com os sobrinhos, esconder doces pela casa e pedir para achar, apertar a campainha das portas e sair correndo. São suas fantasias, sua imaginação que recriam situações de retorno à infância, como a satisfação de soltar balões. Os devaneios retomam as lembranças de infância, mas também nossos sonhos, ideais e vontades. Muitas vezes, o passado, de ausência de brinquedos, mistura-se com o presente, e alimenta o devaneio, dinamizando-o com a imaginação criativa as memórias de infância que povoam a imaginação. (2002)

Segundo ela, suas obras retratam diferentes imagens da infância, a miserável, a feliz, cada uma delas com graus diferentes de memória e imaginação. São seus devaneios que

permitiram o retorno à infância e a expressão de diferentes visões de criança em sua vasta produção literária (2002, p. 20).

O brinquedo, possuindo dimensão material, cultural e técnica, remete sempre à criança e ao tempo de infância do adulto.

#### 2.3.4. Projeto: brinquedo, memória popular

O antropólogo Gilberto Velho aponta para a preocupação política e científica com a *diferença*, ou seja, a complexidade e a heterogeneidade da sociedade moderno-contemporânea, tendo como duas de suas características principais a existência e a percepção de diferentes visões de mundo e estilos de vida.

Com relação ao projeto “Brinquedo Popular”, o processo de adesão decorrente da trajetória de vinda de migrantes de área rural para um centro urbano conduz à problemática da fragmentação, o que Gilberto Velho chama de vestígios da modernidade. As recordações trazem à tona os resíduos preservados no presente do universo lúdico de um grupo de alunos de origem rural, cuja maioria passou grande parte da infância no trabalho.

Fizemos uma pergunta – *Qual foi o brinquedo que você brincou na infância?* – e utilizamos relatos, conversas, gravadores, entrevistas, câmeras de vídeo, edição de vídeo na PUC, revistas, livros de folclore, argila, madeira, papel, tecido, tinta, cola, tesoura. As lembranças de brinquedos operaram como uma espécie de condensação, permitindo que o presente reencontrasse e reativasse aspectos perdidos do passado, retomando “o fio de uma história inacabada, para tecer-lhe a continuação”, como escreve Walter Benjamin (1984, p. 56).

O filósofo, portanto, participa da convicção de que o passado comporta elementos inacabados e que, além disso, guarda uma vida posterior, sendo nós os encarregados de fazê-los reviver.

Para Benjamin, essas ressurreições do passado não podem depender do acaso, devem ser produzidas pelo trabalho do historiador materialista:

O esforço do historiador materialista é no sentido de não deixar essa memória escapar, mas de zelar pela sua conservação, de contribuir na reapropriação desse fragmento de história esquecido pela historiografia dominante. (1984)

O passado está consumado e é irreparável. Mas podemos, segundo Benjamin, ser-lhe fiel para além de seu fim, retomando-lhe em consideração suas exigências deixadas sem respostas. Cada geração recebe, assim, uma “fraca força

messiânica”, porque cabe a cada presente resgatar o próprio passado; não apenas guardá-lo e conservá-lo, mas também libertá-lo. Para Benjamin, o mundo está em pedaços, e a história se assemelha a um “amontoado de ruínas”. A salvação não consiste em uma recriação inteiramente nova, mas em um longo e paciente recolhimento desses pedaços perdidos e dispersos.

Para o filósofo francês Henri Bergson, a memória não consiste em uma regressão do presente ao passado, mas, pelo contrário, em um progresso do passado ao presente. É no passado que nos colocamos de saída. Partimos de um “estado virtual”, que conduzimos pouco a pouco, através de uma série de planos de consciência diferentes, até o termo em que ele se materializa em uma percepção atual, isto é, até o ponto em que ele se torna um estado presente e atuante, ou seja, até esse plano extremo de nossa consciência em que se desenha nosso corpo (1999).

Baseado na própria percepção sobre sua experiência, o filósofo indaga: “O que percebo em mim quando vejo as imagens do presente ou evoco as do passado?”. A memória terá, nesse caso, uma função fundamental na existência, pois permite a interação do passado com o corpo presente e ainda tem a força de interferir nas representações: “Da mesma maneira que a sombra fica junto ao corpo, as lembranças serão sombras das percepções atuais” (p. 183). É o momento presente que chama as lembranças e recebe suas respostas. O passado conserva-se de modo não homogêneo e atua no presente, adquirindo as formas de memória-hábito ou de lembranças independentes.

A memória-hábito, onde age a percepção “pura”, está voltada somente para a ação breve ou próxima. Ela tem como objetivo situar a vida nos limites da forma rasa e fechada de um polígono, evitando, assim, a expansão espontânea da vida psicológica. A memória-hábito implica um adestramento cultural, e requer exercícios de fixação em atividades da vida cotidiana. É a memória dos mecanismos motores que guarda os esquemas de comportamento.

Por outro lado, Bergson chama de lembranças independentes aquelas que são isoladas, singulares, verdadeiros momentos ressurgidos no passado.

No campo das lembranças independentes, também chamadas de memória-sonho, reside a memória pura, em que o sonho e a poesia atuam no mundo do espírito livre, configurando o espaço mental da criação e da arte:

São os tempos da descontração, onde ocorre a DISTRAÇÃO: DIS-TRAÇÃO, ou seja, o desvio do eixo de tração pelo qual somos puxados. Esses momentos de distração vencem o utilitarismo e alargam o conhecimento. (Bosi, [s.d.], p. 40)

Diante da pergunta: *Qual foi o brinquedo que você brincou na infância?*, a maioria dos alunos entrevistados tem na lembrança um passado infantil tomado pelas memórias do trabalho, chegando alguns mesmo a afirmarem que não tiveram infância. A memória dos mecanismos motores, oriunda das atividades do trabalho, substituiu, em um primeiro momento, as lembranças dos brinquedos e brincadeiras livres da infância.

*Minha infância foi muito difícil porque tinha que ajudar minha mãe a cuidar do meu irmão e não tinha tempo para brincar, logo em seguida meu pai faleceu. Aí que as coisas piorou porque minha mãe foi trabalhar e eu fazer todo o serviço e pouco tempo para brincar. Mas mesmo assim eu pulava amarelinho e jogava peteca, brincava de roda de casinha de boneca e mis irmã era minhas boneca e eu fazia pipa para divertir meus irmão. (Depoimento de Alceni, 35 anos, nascida em Campos, município do Rio de Janeiro. Estuda e mora em Copacabana)*



*Na minha infância dei um duro danado, trabalhava muito e só tinha um pouquinho só de folga... Aí eu brincava de roda escondido da minha mãe, senão ela brigava comigo. Pulava amarelinha e brincava de pique pega, boneca de pano. Hoje, eu tenho uma filha, tudo que eu passei não passei para minha filha. A minha filha teve a infância dela para ela brincar. Minha filha teve tempo para estudar. (Depoimento de Leni, 62 anos, município de Teresópolis. Mora e trabalha em Copacabana, estuda na quinta série do Colégio Cócio Barcellos)*

O relato do narrador permanece irreduzível a interpretações posteriores, capaz, por isso mesmo, de provocar surpresa e reflexão mesmo depois de muitos séculos. Benjamin menciona “as sementes mantidas no vácuo durante vários séculos nas pirâmides e que até o dia de hoje conservam sua força germinativa” (1984, p. 6), fazendo da memória um apoio sólido da vontade, matriz de projetos que, por meio da rememoração, realiza uma retomada salvadora do passado.

De acordo com as idéias de Bergson, no campo da percepção pura onde atua a memória-hábito, as lembranças do árduo trabalho na roça, das atividades de pedreiro, de doméstica, desde os mais remotos tempos de criança, sufocam momentaneamente a lembrança da alegria vivida nos momentos de distração.

No projeto de memória de brinquedos desenvolvido pelos alunos do Colégio Cocio Barcellos, foram propostas, preliminarmente, diversas atividades de sensibilização artística, com o objetivo de fazer com que os participantes deixassem vir à tona o que Bergson conceitua como *estado de distração*. As lembranças que viriam desse processo equivaleriam a uma espécie de rompimento momentâneo com a memória-hábito.

As atividades de sensibilização desenvolvidas por todos os participantes do projeto foram:

1. Leitura de livros contendo estudos e imagens sobre cultura popular relacionada com a produção de brinquedos artesanais e populares, de diversas regiões do Brasil.

2. Depoimentos escritos e gravação de entrevistas orais utilizando as seguintes palavras-chave: memória, brinquedo, infância, origem, fazer.

3. Realização de desenhos e pinturas representando os brinquedos da infância.

4. Oficina de construção de brinquedos: a proposta culminou na reconstituição artesanal de técnicas de fazer brinquedos populares.

5. A gravação e edição de um vídeo (e DVD) sobre a oficina de construção de brinquedos.

- 5.1. Alguns alunos, por terem experiência prévia com filmadora, ficaram encarregados de registrar todas as imagens, desde o início, quando os grupos se reuniram, até a montagem da exposição final.

- 5.2. Filmagem em VHS realizada pelos alunos: Jéssica (16 anos), nascida e criada no morro do Pavãozinho (Zona Sul do Rio de Janeiro), Aline (20 anos, natural da Paraíba) e Rubens (30 anos, natural do Ceará, funcionário da PUC).

- 5.3. A PUC cedeu sua ilha de edição, e junto com Rogério, editor de vídeo da universidade, Jéssica e Suziane, do Grupo de Vídeo do Morro do Pavãozinho, passaram uma manhã montando o vídeo, que vai em anexo a este trabalho. Esse vídeo já foi apresentado na escola inúmeras vezes, contando com uma emocionada platéia, que toda vez que o revê chora, aplaude e pede *bis*.

6. Montagem de uma exposição na sala de reuniões da escola mostrando todos os brinquedos construídos, cartazes, desenhos produzidos no projeto.

Para concluir, é importante relatar que, quando a proposta de realizar esse projeto sobre brinquedos foi feita, hou-

ve, inicialmente, uma grande resistência por parte de quase todos os alunos, e até mesmo da direção da escola. A grande maioria dos alunos do Colégio assiste às aulas após uma longa e cansativa jornada de trabalho, e freqüentam com muito sacrifício a escola noturna. As disciplinas de arte são vistas como inúteis, facilmente trocadas por uma boa hora de sono. Acresce a isso o fato de a escola, tradicionalmente, não dar importância aos estudos sobre o universo cultural dos alunos.

São alunos que dispõem de pouco tempo para devaneios e muito pouco espaço para deixar as lembranças espontâneas aflorarem. A participação nas atividades artísticas realizadas durante o projeto levaram-nos a vencerem a resistência, relaxando as tensões. Foi a estratégia utilizada para trazer à tona o que Bergson denomina de memória-sonho ou lembrança pura, quando se atualizam na *imagem-lembrança* as imagens escavadas do subconsciente e do esquecimento. A memória de fazer brinquedos trazida para o presente por meio da arte embalou todos na alegria do passado.

*Saudades da minha infância, minhas brincadeiras eram com bonecas feitas de pano. Não foi uma infância muito feliz, pois comecei a trabalhar cedo, mas o pouco tempo que restava dava para brincar e tomar banho de igarapé com duas amiguinhas que moravam ao lado da minha casa.* (No cartaz de M. Eduarda, 65 anos, Amazonas)

*A minha infância foi muito difícil, não tive o privilégio de desfrutar dela, pois precisava trabalhar para ajudar o meu pai, logo aos seis anos de idade já estava trabalhando na roça, pois não tinha condições financeiras e precisava da minha mão-de-obra para adquirir o sustento dos meus irmãos. Mas como “toda criança”, eu sempre dava um jeitinho para brincar também! Lembro que costumava fazer carrinho de latas de óleo com rodinha de piso de chinelo e me divertia muito, pois para mim aquele era o melhor e mais bonito carrinho do mundo.* (Depoimento de Pascoal Rodrigues de Moraes, São Benedito, Ceará)

*Minha infância não foi como uma criança feliz. Eu precisei de trabalhar para ajudar meu pai, eu trabalhava de segunda a sábado, eu só tinha o domingo para brincar, eu só brincava com boneca de pano, brincava com outras crianças de ciranda, eu brincava de panela de barro, brincava com boneca de barro, de casa de árvore.* (Depoimento de Josefa Monteiro de Souza, 50 anos, Guaraluva, Paraíba)

Seguem alguns trechos da entrevista realizada pelo aluno Rubens Medeiros Soares, 37 anos, no período de agosto a outubro de 2003, durante a realização da oficina de brinquedos:

Rubens Medeiros: O que você achou deste tipo de trabalho?  
Weligton Roberto, 23 anos, do grupo da confecção de pipas: A pipa não é só um brinquedo, ela é um esporte muito agradável para as crianças, adolescentes. Eu estou achando muito interessante esse trabalho, porque muitas pessoas gostam de soltar pipa na laje, nos campos, na praia, nos quintais. Eu estou achando um barato fazer, muito legal mesmo.

RM: Isso faz você lembrar a sua infância?

WR: Com certeza. Não só a minha infância, como também a minha adolescência. Eu soltei muita pipa. Hoje, eu estou aqui com os meus amigos e os meus colegas fazendo pipa.

RM: O que você sentiu ao fazer esta pipa?

WR: Eu lembrei do tempo em que eu era criança. Fazer uma pipa para relembrar os tempos atrás.

RM: Vanderlan, como foi criar esta pipa?

Vanderlan Soares, 26 anos: Eu me senti muito emocionado, porque a pipa não é só um brinquedo, é um esporte também. É um esporte muito legal, fácil de fazer e a garotada se amarra. A pipa pode ser praticada em vários tipos de lugares: na laje, praia. É importante lembrar que não devemos soltar pipas perto da fiação elétrica.

RM: Como a senhora se sentiu durante o trabalho?

Maria Rosa dos Santos, 38 anos: Eu me senti muito bem. Até mesmo, porque eu sou mulher, mas já soltei muita pipa, quando tinha quinze anos. É bom lembrar dessa época. Só não vou provar que sei, mas se tiver oportunidade eu solto.

RM: Josenaldo, o que você está achando deste tipo de trabalho?

Josenaldo Lemos, 32 anos: Ah, eu gostei muito de participar, a professora Ligia teve uma ótima idéia de pedir um brinquedo da nossa infância. Aí eu trouxe e fiz aqui uns boizinhos, porque na época que eu era criança não tinha dinheiro para comprar carrinhos e ainda não existia nenhum brinquedo com controle remoto. O meu pai trazia maxixe da roça e os que não prestavam pra comer, eu usava para fazer boizinhos. Colocava um palito de fósforo, fazia quatro pernas e colocava o boi de pé. Às vezes, a minha mãe me dava um cascudo, ela dizia que eu estava usando os fósforos bons. Eu dizia: não minha mãe esse fósforo já está queimado. Hoje, eu recordei isso, fiz aqui na escola os boizinhos: uma coisa tão prática e bonita e todo mundo gostou.

RM: Aline, o que você achou deste de trabalho?

Aline Cristina de Almeida, 23 anos: Eu achei uma coisa muito interessante, porque eu brincava muito com esses tipos de brinquedos com as minhas irmãs, porque os meus pais não tinham uma situação boa para comprar brinquedos. Então, a minha avó fazia bonecas de panos. Eu lembrei da minha infância, eu brincava muito de boneca de pano. Eu fazia as minhas bonecas de pano. E, hoje, eu fiz aqui uma bonequinha como a minha mãe me ensinou: primeiro você recorta o molde, depois o pano, encher e por último costura.

RM: Zé, conta pra gente como foi realizar este trabalho?

José Olavo, 30 anos: Eu me senti bem, porque me fez lembrar a minha infância, no Nordeste. Eu lembro que os meus pais não podiam comprar brinquedos. A maioria das pessoas eram de famílias humildes e aí nós criávamos os nossos próprios presentes e brinquedos. Então, desenvolvemos uma técnica de fazer bola de meia. Eu brincava muito com esse tipo de brinquedo, eu mesmo criei, e através dessa oficina de brinquedos aqui na escola eu pude mostrar um pouco da minha cultura: a cultura nordestina.

RM: Abreu, conta pra gente como foi realizar este trabalho?

José Abreu, 31 anos: Eu tô me sentindo uma criança, porque fazer um pião desse não é mole não. Na verdade, foi fácil, porque eu peguei um pedaço de madeira de uma cama e com uma faca e um serrote. Estou bastante emocionado. Esse brinquedo representa pra mim bastante coisa, naquela época a gente brincava de carrinho e pião. Tá sendo uma maravilha lembrar o passado.

RM: Aline, como foi participar da Oficina Brinquedo Memória Popular?

Aline Cristina de Almeida, 23 anos: A gente se sentiu como uma criança. Eu fiz uma casinha, tô me sentindo muito bem, hoje é um dia bem especial, porque tenho a oportunidade de relembrar a minha infância. Nessa época, eu fazia os meus próprios brinquedos.

RM: Isaías, e você?

Isaías da Conceição, 40 anos: Eu tô achando muito legal, porque estou lembrando dos tempos que eu fazia carrinhos para brincar. Na minha infância, eu brincava muito de carrinho. As vezes que não tinha dinheiro para comprar, eu mesmo criava.

RM: Antônia, o que você fez?

Antônia Solange, 17 anos: A gente cobriu uma caixa e fez uma sofazinho. Eu achei muito legal, porque a gente brincava muito com estes móveis de caixas de fósforo. Eu lembrei da

minha infância, eu também brincava muito de boneca de pano.

## Capítulo 3

### A indústria de brinquedos no Brasil

#### 3.1. Introdução

A indústria de brinquedos brasileira representa um setor dinâmico e de muita concorrência. Profundamente dependente do setor de entretenimento (desenhos animados, filmes etc.) e do setor de *marketing*, está sempre voltada para a criação e o desenvolvimento de novas linhas que resultem em lançamentos de brinquedos (aproximadamente 800 novos brinquedos por ano).

É formada principalmente por pequenas e médias empresas, apresentando verticalização de seus processos produtivos e procurando se especializar no atendimento ao mercado interno.

A indústria de brinquedos atual procura seguir um padrão de concorrência internacional que a obriga a manter alta escala de produção aliada à redução de custos.

Sua produção depende da capacidade financeira e intelectual, mídia integrada, suporte internacional de distribuição, qualidade e diversidade e rapidez de lançamento.

De acordo com a definição publicada no diagnóstico realizado pelo Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior em março de 2002, a produção de brinquedos está distribuída nos seguintes segmentos:

1. produção dos brinquedos genéricos ou tradicionais que se caracterizam por uma concorrência que leva em conta apenas o preço, descartando o fator marca;
2. produção dos brinquedos eletrônicos com estreita dependência da indústria eletrônica e microeletrônica, tendo como fator preponderante a tecnologia do produto;
3. produção de *videogame*, que também desenvolve forte dependência da indústria microeletrônica, apresentando concentração da indústria em nível mundial, com padrão de oligopólio.

Com a abertura comercial do mercado brasileiro, na década de 1990, a indústria nacional, assim como ocorreu em vários países da América Latina, enfrentou vários problemas. Com o câmbio favorável, as importações de brinquedos aumentaram em níveis muito altos. Os importados vindos principalmente de países asiáticos, a partir de 1995, provocaram a desestruturação do parque industrial brasileiro. Além disso, a espionagem industrial e a falsificação se intensificaram muito

no mercado de brinquedos, agravando ainda mais os problemas.

O aumento da exposição da indústria local detonou um processo de reestruturação, em que a indústria passou a adotar uma série de medidas de melhoria de qualidade e produtividade, como o treinamento de recursos humanos, participação em feiras internacionais, certificação e segurança do brinquedo.

O parque fabril foi reduzido de 450 para 320 fábricas, localizadas basicamente na região Sudeste. O número de postos de trabalho caiu de 30 mil para 15.300 empregos, incluindo uma parcela terceirizada. A variedade de brinquedos fabricados, aproximadamente 6.000, foi reduzida e concentrou-se em torno de 4.500.

A estimativa do setor é de que são atendidos 35 milhões de consumidores dos 55 milhões existentes no País, representando 63,6% de consumidores crianças na faixa etária de 0 a 14 anos.

O faturamento do setor de brinquedo no Brasil evoluiu rapidamente no período 1990-1995, crescendo de R\$ 450 milhões, em 1990, para R\$ 777 milhões, em 1995. A defasagem elevada entre o valor de faturamento e o valor da produção nacional se explica pelo fato de muitos fabricantes nacionais passarem a comercializar brinquedos importados. Outra consequência do aumento das exportações foi a queda no preço do brinquedo nacional, em média 40%.

Uma medida de salvaguarda foi aplicada após a realização de ampla investigação das reivindicações da indústria doméstica de brinquedos, sendo constatado que o setor vinha sofrendo prejuízo grave ou ameaça de prejuízo.

A medida entrou em vigor em 4.7.1996, objetivando promover o aumento da proteção à indústria doméstica de brinquedos em caráter temporário, visando a propiciar ao setor condições de ajuste, de forma a torná-lo competitivo e apto a fazer frente às importações de brinquedos no ano de 1995, para o abastecimento do mesmo mercado. (*Informativo Secex*)

A implantação do processo de salvaguarda aumentou a alíquota de importação de 20% para 70%. Como consequência desse processo, ocorreram as seguintes mudanças: aumento da produção de brinquedos no Brasil e queda das importações de US\$ 145 bilhões para US\$ 94 milhões, com declínio de mais de 35%.

A partir das novas condições criadas pelo mercado de brinquedos, a indústria vem investindo cada vez mais na modernização tecnológica e na regulamentação técnica de seus produtos.

A partir do ano 2000, em função da melhoria do quadro geral e da evolução recente da indústria de brinquedos, a Secretaria do Comércio Exterior, em conjunto com os empresários do setor, promoveu reuniões que resultaram na elaboração de uma série de objetivos e metas, visando a contribuir

para a Política Industrial, Tecnológica e de Comércio Exterior. É interessante ressaltar como esses objetivos são pertinentes no presente trabalho que ora desenvolvo, pois trata-se de basicamente estimular nas indústrias projetos voltados para o desenvolvimento de *design* nacional.

Segue a síntese dos objetivos e metas que foram elaborados e divulgados pela Secex:

1. Aumentar o índice de nacionalização dos projetos de brinquedos brasileiros por meio do desenvolvimento e da consolidação do *design* nacional.

2. Aumentar o nível de competitividade da indústria brasileira de brinquedos, tanto para concorrer com a importação no mercado interno quanto para abrir espaços para a exportação.

3. Incrementar o esforço inovativo de produtos especialmente voltados para o atendimento do segmento popular.

Para poder alcançar esses objetivos e metas de desenvolvimento da indústria de brinquedos, a estratégia estudada pela Secex foi a adoção das seguintes linhas de ação:

1. Programa de criação, desenvolvimento e melhoria do *design* do brinquedo nacional, orientado para a criação de um *design* brasileiro e buscando a redução da dependência externa.

2. Modernização e reestruturação da indústria de brinquedos, com introdução de inovações tecnológicas e reorganização dos processos.

3. Formação de recursos humanos e criação de cursos técnicos de *design* de brinquedos.

4. Ajuste na melhoria da qualidade e produtividade do setor.

Como conclusão, é necessário que a indústria nacional, juntamente com o setores competentes do Governo, elabore um programa brasileiro de *design*, contando com diversos segmentos da sociedade científica, que vem investigado essas questões, para que isso sirva de instrumento para alcançar os objetivos e metas desejados.

### **3.2. Os primórdios da indústria de brinquedos no Brasil**

Nos anos 1930, em um contexto de colapso da economia agrícola, falência do café, enfraquecimento do mercado de trabalho e crise econômica, Getúlio Vargas apostou no investimento à industrialização para tirar o Brasil da crise.

O valor global das exportações caíra 80% em comparação com a média dos anos 1920, e continuou em 1931. A produção industrial caiu 33% em 1930 (com relação a 1928) e 20% da força de trabalho foi demitida no mesmo período. A queda no comércio exterior foi de 50% entre 1930 e 1931, o que tornava crítica a capacidade de importar – e a política industrial, numa política de guerra.

As compras no exterior foram completamente centralizadas, e a prioridade ficou para evitar o colapso da indústria. Onde havia capacidade instalada, como no setor têxtil, simplesmente se proibiu a importação de máquinas. Quando possível, era dada prioridade para setores em que houvesse possibilidade de instalar indústrias novas que substituíssem importações. Os setores mais beneficiados foram: metalurgia (crescimento anual de 24%, entre 1933 e 1939); química e farmacêutica (29,9 ao ano), material de transporte (39%) e cimento (16%). (<[www.fiesp.com.br/historia\\_industria](http://www.fiesp.com.br/historia_industria)>)

Naqueles tempos, a indústria brasileira era constituída de pequenos estabelecimentos produtores para mercados locais. Produziam-se alimentos, bebidas, tecidos, roupas, máquinas, utensílios domésticos, artigos de higiene e de uso local. Eram empreendimentos de pequenas aplicações de capital e de capacidade produtiva limitada, que utilizavam mão-de-obra pouco especializada. Com o incentivo do Estado, a produção industrial cresceu e se diversificou, desenvolvendo os setores de transformação, como de produção de matérias-primas, como aço e cimento, equipamentos mecânicos, material elétrico, transporte, alumínio, celulose, borracha etc.

Os primeiros anos da indústria de brinquedos no Brasil datam desse período. Até então, a maior parte das crianças brasileiras brincava com bonecas de pano e carrinhos de madeira fabricados por artesãos e costureiras em pequenas oficinas. As crianças de famílias ricas ganhavam carrinhos feitos de lata ou bonecas de porcelana, brinquedos importados vindos da Europa, onde a indústria de brinquedos já estava bem avançada.

Os primeiros brinquedos industrializados de que se tem registro foram os trens, os jipes e os carrinhos e aviões fabricados pela “Metalúrgica Matarazzo S/A – Metalma”, pertencente ao empresário italiano Ciccillo Matarazzo.

A Metalma começou no início dos anos 1930 produzindo trens de mecanismo a corda, para mais tarde diversificar. Os trens de mecanismo consistiam num conjunto de locomotiva a vapor, com tender e dois carros de passageiros com letreiro “Pullman”, e um círculo de trilhos. Ao longo dos anos, uma estação, cruzamento, ponte, semáforo e túnel foram acrescentados.

O equipamento era de lata litografada, na velha tradição. A locomotiva tinha o limpa-trilhos e a frente da caldeira litografados, para fazê-la parecer mais com os tipos de locomotiva a vapor vistos no Brasil.

### **3.3. Manufatura de Brinquedos Estrella Ltda. – o pioneirismo da maior indústria de brinquedos do Brasil**

A história da Fábrica de Brinquedos Estrella se confunde com a história da indústria de brinquedos no Brasil, além de ser uma das pioneiras nesse setor é a maior indústria de brinquedos na América Latina.

Acompanhando a evolução industrial do País, passou a ser uma indústria automatizada e a produzir brinquedos de plástico. Desde a primeira boneca a Estrella já produziu mais de 25 mil brinquedos diferentes, num total de mais de 1,2 bilhão de unidades que foram distribuídas em todo País.

Ao longo dos anos, a Estrella contribuiu com a força de sua marca, combinando qualidade, pioneirismo e inovação na oferta de brinquedos no mercado brasileiro. A trajetória da empresa é identificada por inúmeros marcos na sua liderança, tendo sido inclusive uma das primeiras companhias brasileiras a abrir seu capital em 1944, constituindo-se em sociedade anônima. (<[www.estrella.com.br](http://www.estrella.com.br)> – histórico)

Para realizar esta pesquisa, foram utilizadas como fontes as informações contidas no *site* <[www.estrella.com.br](http://www.estrella.com.br)> e a Casa dos Sonhos, que abriga o Museu de Brinquedos, inaugurada em 2001 em São Paulo. Lá se encontram os brinquedos da Estrella produzidos a cada década desde os anos 1950. A Casa dos Sonhos também funciona como espaço de entretenimento e lazer.

Outra inestimável fonte de pesquisa foi o contato com Adriana Adler, neta do fundador da fábrica Estrella, que se ofereceu para servir de elo de ligação com seu pai, Mario Arthur Adler, filho de Siegfried Adler e diretor-presidente da Fábrica Estrella no período de 1964 a 1996.

A primeira entrevista em São Paulo com o Sr. Mario Arthur Adler e sua filha Adriana aconteceu em maio de 2004, e a partir desse encontro foi possível ter acesso a todas as informações necessárias para escrever este capítulo.

Foi com o surgimento da Fábrica de Brinquedos Estrella que o setor de indústria de brinquedos ganhou um grande impulso. Esse marco na história da indústria se deveu ao alemão Siegfried Adler que, em 25.6.1937, resolveu comprar uma fabriqueta de bonecas de pano, “cujo dono se chamava Constantino Tonatti (de origem italiana), que não teve sucesso e foi à falência”, como relatou o Sr. Mario.

Sobre as origens de seu pai, o Sr. Mario relata:

Meu pai nasceu na Alemanha, em 1903, filho de pequenos proprietários rurais que viviam do comércio de gado. Come-

çou a trabalhar muito jovem e logo se afeiçãoou ao mundo dos negócios. Ainda garoto foi *office-boy* na bolsa de Frankfurt. Ao se casar com minha mãe, ele passou a viver em Berlim, onde se ligou à fabricação e comércio de tecidos, e o trabalho básico era criar desenhos e padrões de estamparia dos tecidos. Criava os desenhos e mandava para a tecelagem. A firma ia bem, até mesmo nos primeiros anos de Hitler. Depois, ao ser intimado pela polícia nazista a comparecer à delegacia, meus pais resolveram fugir da Alemanha.

Ao chegar a São Paulo, Siegfried passou a trabalhar como representante de uma fábrica de tampinhas de garrafas. É verdade que precisava trabalhar, ainda que aquele fosse um negócio muito menor do que suas ambições:

Quando foi às Lojas Americanas vender essas tampinhas, ele perguntou se o diretor tinha algo mais interessante para ele fazer o diretor falou a respeito de uma fábrica de bonecas de pano, cujo dono se chamava Constantino (de origem italiana), que não teve sucesso e foi à falência.

Com a compra das quatro máquinas, Siegfried herdou junto o nome *Manufatura de Brinquedos Estrella Ltda.* [na época, com dois eles], localizada na rua Santa Clara, nº 21, no bairro do Brás, São Paulo. (Entrevista de Mario Adler, 2004)

Foi Gemmel, tio de Siegfried, diretor das Lojas Americanas, um pequeno comercio em ampla expansão, que apresentou Constantino a Siegfried. Seu tio estava, na verdade, interessado na produção que poderia ser vendida às Lojas Americanas.

A Manufatura de Brinquedos Estrella foi comprada por 11 contos de réis, sendo inaugurada em 27.6.1937, com cerca de 20 funcionários, incluindo a modelista, que cuidava de desenhar os vestidos, as costureiras, os rapazes que faziam os moldes, o contador, Antonio Saraiva, que, posteriormente, se tornou diretor-gerente, além do antigo dono da fábrica, Constantino Tonatti, que permaneceu trabalhando na fábrica e orientando todos naquilo que não sabiam.

O Brasil importava brinquedos na época, não tinha indústria, e se tinha era muito rudimentar. Então, ele continuou a fazer as bonecas de pano do Constantino, com a ajuda de Alma Adler, uma prima vinda da Europa que sabia costurar e ajudava no serviço de escritório e na fabricação dos brinquedos, criando, costurando bonecas e roupinhas. Eram bonequinhas de cabelos escuros, bem simples. Cada vez foi aumentando mais a variedade de rostos, de vestidos etc. (Entrevista de Mario Adler, 2004)

As bonecas eram vendidas para as Lojas Americanas e em outras lojas menores e armarinhos. Como eram confec-

cionadas em tecido de algodão barato, de custo baixo, podiam ser vendidas em todo comércio popular.

Posteriormente, partiram para fabricar bonecas utilizando uma técnica para confeccionar as cabeças que se chama “composição”. Consistia na mistura de serragem com goma arábica prensada em uma forma de cabeça de boneca. Ao secar, a cabeça era pintada na cor da pele, e aí se acrescentavam os olhos, o nariz e a boca. Embora isso significasse uma grande evolução em relação às primeiras bonecas de pano, pois as novas bonecas podiam mexer os braços, essas bonecas feitas com a técnica de composição quebravam com muita facilidade. A partir de então, a fábrica começou também a confeccionar alguns brinquedos de metal, “tudo extremamente simples, não havia ainda a indústria plástica”, comenta Mario Adler.

Essa técnica de composição fez com que as bonecas passassem a ter a aparência das bonecas importadas.

A mudança acarretou a ampliação do número de clientes, abarcando também as lojas mais sofisticadas, como a Mappin, a Casa Alemã e até mesmo a casa São Nicolau, considerada uma loja cara, que só vendia produtos importados.

Nessa época, chegou ao Brasil Carlos Weil, imigrante alemão e grande amigo de Siegfried. Na Alemanha ele tinha aprendido carpintaria e marcenaria. Tinha experiência na fabricação de móveis e brinquedos, pois havia trabalhado para a família Schuco, proprietária de uma importante fábrica de brinquedos. Ele trouxe para o Brasil alguns modelos de brinquedos, como um caminhão, um trator e um carro, e foi a partir desses modelos que a Estrela iniciou sua produção de brinquedos de madeira. A madeira era cortada de acordo com os moldes de Carlos Weil, em uma marcenaria fora, para receber acabamento na fábrica.

Por volta do ano 1938, a empresa passou a montar escritórios de representação em outros Estados, como o Rio de Janeiro, Minas Gerais e Paraná.

Em 1939, a fábrica se transferiu da Santa Clara para outro endereço, também no Brás. Ficava na rua Muller, nº 62 (perto do Largo da Concórdia), em uma garagem embaixo de uma escola de samba. Lá ficavam os escritórios. Também se transferiram para outro prédio localizado na rua Joaquim Carlos, nº 266, este voltado para a produção.

Os pequenos carrinhos de madeira e as bonecas deram lugar, em 1940, a um vasto número de tipos de bonecas que tinham olhos de dormir, falavam mamãe, tinham cabeça e pés flexíveis e bem articulados. Algumas eram vendidas em luxuosas caixas especiais. Todas usavam roupas típicas de bebês e crianças da época, e muitas tinham o rosto lavável.

Foi lançada a boneca Shirley Temple de 38 centímetros, em homenagem à pequena atriz norte-americana, no auge do seu

prestígio. A Clara, outra boneca com mais de meio metro, foi na época a maior boneca do Brasil.

Por influência do faroeste norte-americano, havia muita arma de caubói, mais arco e flecha de índios. Sucessos espetaculares, presentes por muitas décadas nos catálogos da empresa. Em 1946, obteve grande aceitação, entre os meninos de seis anos, um conjunto completo de roupinha de caubói, com camisa de flanela, calça de brim, colete com bolso de couro, lenço, chapéu, cinturão, revólver e laço.

Para as crianças maiores, havia patinete, mesinhas de bilhar e de futebol, caixas com peças de madeira para montar móveis, vários modelos de piano, inclusive de cauda, um rádio-televisão, claro que de brincadeira, mas com caixa de música e uma telinha onde apareciam desenhos coloridos, enquanto a música tocava.

Cavalos-de-pau, mais cavalos de corpo inteiro para montar e balançar. O maior deles, e o mais luxuoso, era o Derby, com 115 centímetros.

Tudo isso em 1940! Um recorde, sem dúvida! (Adler, 2002, p. 35)

Em 1943, a Estrela lançou no Brasil os brinquedos estampados com personagens da Disney.

Com esse lançamento, ela inaugurou a era dos licenciamentos de marcas estrangeiras, que passou a ganhar força cada vez maior entre os fabricantes nacionais. Isso causou muita polêmica entre os que defendiam a cultura nacional, além dos educadores, que discordavam da americanização da estética dos brinquedos brasileiros.

Porém, a direção seguiu nessa linha, preconizando ser essa uma nova concepção de brinquedos, e que os seus brinquedos educavam tanto os ditos brinquedos educativos. Para fazer frente às críticas e também por se orgulharem de ter uma coleção de lançamentos com todos os tipos de brinquedos, criaram caixas com blocos de madeira, varetas, ferramentas e cordinhas, peças de montar e construir; lançaram o Pequeno Carpinteiro, o Construtor Mágico, o Bate-Pinos, os blocos de madeira com as letras do alfabeto. Isso no ano 1943.

Para as crianças maiores, lançaram, em 1947, o Professor Eletronic, brinquedo original à pilha, em que as perguntas e respostas acendiam quando a resposta era certa, além de um armário completo com mesa e ferramentas de marcenaria.

A Estrela, nesse período também vendeu brinquedos importados que tinham tecnologia mais avançada, como o Trem Lionel e os Jogos de Construção.

Por influência da guerra, a Estrela lançou os carros blindados com caminhões antiaéreos, ambulâncias da Cruz Vermelha, jipes militares, caminhões com soldados, todos feitos de madeira e metal.

### 3.3.1. A chegada revolucionária do plástico

A indústria do plástico representou uma grande revolução no setor de brinquedos. O processo de composição de serragem e a boneca de pano perderam logo campo. Começou a era da boneca de plástico puro, chamado de poliestireno, que até hoje é usado. Com isso, vieram as máquinas, e o termo indústria passou a vigorar, pois até então era manufatura. Foi logo depois da Segunda Guerra Mundial, em 1946-1947.

Primeiro, a Estrela mandou fazer os módulos plásticos em outra firma, enquanto não tinha máquina; depois, tendo adquirido, passou a fabricar tudo.

Os primeiros brinquedos de plástico eram muito mais baratos do que os que eram anteriormente fabricados e muito mais leves também. Seus recursos eram muito maiores, e a criança podia brincar de vestir e despír a boneca; por exemplo, com uma boneca de serragem, se forçava um pouco, ela quebrava. (Entrevista de Mario Adler, 2004)

O plástico substituiu todos os brinquedos que eram feitos com chumbo, e a Estrela lançou caixas com soldadinhos de infantaria e cavalaria, guarda de honra, polícia rural, sentinelas da pátria, dragões da Independência, polícia montada, corpo de bombeiros, caça à raposa, cachorros de raça.

Com a utilização do plástico, a Estrela pôde lançar os primeiros infláveis, que obtiveram muita aceitação no mercado.

Em 1948, um funcionário da fábrica chamado Albano desenvolveu um mecanismo que podia fazer uma boneca andar e sentar. A descoberta foi testada e no ano seguinte a Estrela lançou dois modelos de boneco e boneca: um bebê de 58 cm e uma bonequinha que seria sua companheira; ambos sentavam e andavam.

As bonecas de plástico em 1950 eram chamadas Plastrelas, e a de maior destaque foi a Meu Brotinho, que andava, virava a cabeça, movia os olhos, ficava em pé, chorava, dormia e, por ser de plástico, era lavável. Porém, a boneca mais popular foi a Pupi, boneca de 35 cm, com preço baixo.

A Estrela, no entanto, não deixou de produzir as bonecas de pano, de louça ou de composição feitas com cabelos de barbante, algumas medindo até mais de um metro.

O plástico também introduziu no mercado brasileiro os bonecos que representavam os personagens da Disney.

Esse foi um período marcado por contatos com importantes fábricas de brinquedos norte-americanas e européias. Siegfried Adler fez muitas viagens para conhecer os mais novos materiais e máquinas.

Nós progredimos porque sempre nos interessamos por tudo de mais novo e ousado que havia. Por exemplo, nos Estados Unidos, tivemos a oportunidade de ver as primeiras máquinas de enraizar cabelos nas cabeças das bonecas. Aprendemos a tecnologia e inicialmente adaptamos no Brasil, com máquinas de sapateiro e, depois nos anos 1970 adquirimos as máquinas italianas. Nunca ficamos para trás. (Adler, p. 45)

O estilo das bonecas mudou, e elas passaram a ser mais realistas, sendo capazes de chorar, cantar, falar, mexer a cabeça, piscar os olhos, fazer xixi, tomar banho etc... Boneca era a tradição da Estrela seu ponto forte.

Surgiram os brinquedos magnéticos, movidos à fricção e soltando faíscas, de controle remoto, brinquedos de dar corda, os bichos de pelúcia com voz, as bolas de borracha coloridas com os símbolos do futebol. Lançaram também os instrumentos musicais de plástico e de metal como, por exemplo, o órgão eletrônico, que funcionava à pilha e que tocava de verdade.

### 3.3.2. A administração de Mario Arthur Adler

Em 1958, faleceu Siegfried Adler, deixando

consolidada uma empresa de grande porte, com escritórios de representação em diversos países das três Américas, na Europa e em todos os Estados brasileiros, com seu capital aberto e dividido em ações bem cotadas na Bolsa de Valores. A Estrela foi a primeira indústria brasileira a ter ações em bolsas internacionais. Toda a administração da empresa, desde o controle de material e estoque, faturamento, vendas, contas a pagar, era processada por uma espécie de computador, o Univac, na época inquestionável avanço tecnológico. O advento do crediário ampliou as possibilidades do comércio. Houve o surgimento de novas fábricas de brinquedos no parque industrial brasileiro, além do crescimento de outras já existentes, como a Trol e a Atma. (Adler, 2002, p. 55-56)

Na época do falecimento de seu pai, Mario Arthur Adler estudava nos Estados Unidos e não tinha como voltar. Sua mãe, Lieselotte, ocupou provisoriamente a presidência até a volta de seu filho, que aconteceu em 1964. Quando Mario Adler voltou para assumir a direção, promoveu a modernização da empresa, implantando de forma profissional o *marketing*, enfatizando a divulgação dos seus produtos através de feiras internacionais, eventos, programas de TV, chegando a ser o 14º anunciante do País.

Sobre sua participação na fábrica, Mario Adler, que trabalhou na Estrela durante 30 anos, relata:

Eu nasci lá dentro, passava lá as férias e os fins de semana, brinquedo é um ramo onde você tem que ter criatividade, ter a curiosidade de saber como a criança pensa, senão não adianta! Isso não se aprende, você pode aperfeiçoar. Está dentro de você, é um sentimento. No meu caso específico, foi descoberto na pintura, porque eu pintava quadros, sabia mexer muito com tintas, e isso me ajudou muito com os brinquedos, com as embalagens. Eu estudei arte numa escola nos Estados Unidos.

Quando ingressei na Estrela em 1964, tinha 18 a 19 anos. No mundo não havia a formação de “brinquedeiro”. Formei-me em economia e ciências políticas nos Estados Unidos. Quando meu pai faleceu, eu fiz estágio em duas fábricas de brinquedos em Nova Iorque, e isso me deu uma base. Aprendi também a trabalhar nas máquinas. Uma das fábricas em que trabalhei se chamava Ideal Toy, situada em Nova Iorque, que não existe mais. Foi nessa fábrica que desenvolvi e licenciei para a Estrela a Boneca Suzi, Amiguinha, a Guigui e a Beijoca. O dono da Ideal Toy era um verdadeiro gênio, criador de brinquedos, especialmente bonecas. Ele era muito amigo do meu pai, e quando meu pai faleceu, disse-me: “Escuta, vou te dizer uma coisa, na tua fábrica você não vai aprender nada. Eles não vão te mostrar nada. Termina seus estudos, vem aqui e fique um ano estagiando comigo.” Aprendi muito com ele, era um senhor muito ativo. Quantas vezes, viajando juntos, ele me acordava no meio da noite e começava a trocar idéias comigo, e assim eu aprendia, eu era uma espécie de secretário para ele.

Essa foi a razão, enquanto eu estava fora do Brasil, embora acionista da Estrela, por que eu não voltei imediatamente. Depois de um ano deixei a Ideal Toy e fui estagiar por seis meses numa outra fábrica de brinquedos para conhecer como se faziam outros produtos, além de bonecas. Por último, estagiei em um banco americano para aprender como era o funcionamento de um banco comercial. Resumindo, estudei nos Estados Unidos desde os 13 anos, inclusive na universidade, e só após dois anos de estágios é que voltei para o Brasil.

Felizmente, havia pessoas capazes que cuidaram da empresa de uma forma exemplar, até que eu me sentisse preparado para assumir. Voltei ao Brasil após esses estágios e entrei, primeiramente, como assistente da diretoria da Estrela.

Quanto à parte internacional da empresa, fui eu que trouxe para a Estrela, e foram os maiores sucessos, mas eu me dediquei muito para isso, quase unicamente. Viajei 32 vezes para o Japão, e me dava muito bem com os japoneses, o que normalmente não é uma relação fácil. O Japão era uma das fontes de tecnologia e de idéias para a Estrela, principalmente para brinquedos de meninos. Naquele país as meninas não são muito consideradas, os meninos são mais. Foi com a influência dos fabricantes japoneses que introduzimos os brinquedos mecânicos e elétricos aqui; isso foi uma revolução.

Ao responder à pergunta sobre como era o processo de lançar um brinquedo novo na sua época, ele respondeu:

O processo de lançar novos brinquedos iniciava-se assim: alguém inventa um brinquedo e mostra o protótipo para o Departamento de *Marketing*. Se o Departamento aprovar, solicita ao inventor que ele desenvolva melhor a idéia. Eu conheço muitos inventores que se dedicam exclusivamente a isso. Como exemplo, posso citar um jogo chamado *Cara a Cara*, que vai fazer 25 anos. A Estrela foi a primeira firma no mundo que achou que isso era um bom artigo, hoje até na Croácia se fabrica esse jogo.

A Fábrica Estrela também tinha desenhistas contratados que desenvolviam os projetos de brinquedos, mas também trazia idéias de fora. (Entrevista de maio de 2004)

Era atribuição de Mario Adler visitar as feiras internacionais de brinquedos para trazer novidades para o mercado brasileiro. Foi assim que a boneca *Barbie* e toda a sua linha de produtos foi negociada nos Estados Unidos com a fábrica Mattel.

Antes, havíamos trazido de lá a boneca *Suzi*, uma concorrente da *Barbie*, produzida pela Ideal Toys, que, igualmente, teve aceitação por parte de nossas crianças. Do Japão, nos anos 1970, trouxemos toda a série de bonecos para meninos. Da Itália, vieram as mais belas bonecas do mundo, para as meninas brasileiras. Brinquedos muitas vezes aperfeiçoados no Brasil e melhor aperfeiçoados por nossas crianças. Negociamos um sem-número de produtos com as mais importantes empresas internacionais, tais como a Mattel, a Luigi Furga, a Kenner, a Milton Brady, a Son Erol Cia., a Furga Graziolo, entre outras tantas.

Alfredo Bastos, antigo funcionário da empresa, passou a ocupar o cargo de coordenador de produtos novos na época em que o Sr. Mario assumiu. Este recebia amostras de brinquedos trazidas por Mario Adler das feiras internacionais e estudava suas possibilidades de viabilidade comercial. Esse trabalho precisava ser sigiloso, pois havia espionagem industrial. Depois, Alfredo fazia uma reunião com a diretoria, e quando algum modelo era aceito, era criado um cronograma de trabalho visando à produção do modelo final a ser lançado. Isso acontecia praticamente todas as semanas, tornando a Estrela uma pioneira no mercado.

O Falcon, por exemplo, era inspirado num boneco americano. Quando foi lançado por nós, esse boneco para meninos já era um sucesso mundial. E se era sucesso no mundo, porque não podia ser aqui? Aí a diretoria me disse: “Você está completamente maluco, que menino vai brincar com boneco?” Eu disse: “Se o ‘Falcon’ vende na Espanha, também vende no Brasil, que é outro país machista.” Mesmo a diretoria

sendo contra, eu resolvi fazer. Foi um grande sucesso. Era a Barbie do menino, seu companheiro de aventuras, o que é muito saudável. Curioso é que poucos sabem por que o Falcon tem esse nome. Certa vez, em casa de uns amigos, assistia a um jogo de futebol. Na ocasião, entre os craques, havia um jogador muito destacado que se chamava Falcão. Sim, o Falcão. O mesmo que depois se tornou técnico da seleção brasileira.

Lembrei-me da magia que acompanha a ave que tem o mesmo nome. De estalo me veio à cabeça o boneco já com o nome: Falcon! Sem dúvida, Falcon era um nome poderoso, que dava a impressão de força e firmeza. Difícil foi achar a tonalidade de sua pele e o realismo de seus cabelos. Desde então, no Brasil, nenhum menino estranhou ou recusou brincar com boneco. Um boneco que vivia incríveis aventuras tinha de tudo, todas as armas, carros, tanques, aviões, sendo herói em terra, mar e ar. Tinha os olhos de águia que se movimentavam quando a criança apertava um botão na nuca. Depois do Falcon, fizemos o He Man, o Esqueleto e os mais diversos super-heróis e superaviões, além dos Caça-fantasmas. (Entrevista de Mario Adler, de 24 de maio)

Desde o lançamento do *Falcon*, no final dos anos 1970, a Estrela lançou três modelos do boneco: com barba negra, com barba ruiva e sem barba. Todos três tinham uma cicatriz no rosto e o corpo possuía os movimentos articulados como braços, mãos e pernas flexíveis. Cada boneco vinha acompanhado com cartelas de roupas e acessórios para que ele pudesse estar preparado para enfrentar todas as situações de perigo. Por meio das cartelas, a criança era estimulada a viver aventuras diferentes, como, por exemplo, *Expedição na Selva*, *Mergulho no Fundo do Mar*, *Safári na África Selvagem*, *Busca ao Tesouro Submerso* etc.

Nos anos 1980, o sucesso do boneco Falcon abriu caminho para a série *Comandos em Ação*. A Estrela vendeu mais de 10 milhões de unidades dessa coleção. Essa década marcou também o aparecimento do Genius, conhecido na época como o “computador que fala”, primeiro brinquedo eletrônico do País. A eletrônica também foi incorporada às bonecas, como a Amore, lançada em 1986, e a Sapequinha, a primeira boneca a usar fibra ótica e fotossensor para interagir com a criança quando esta se aproximava dela.

Ao ser perguntado na entrevista se algum brinquedo da Estrela teria sido patenteado, ele respondeu: “Não, eu não tenho patente de nada, hoje os brinquedos são copiados a torto e a direito e a justiça é muito lenta.”

Sobre uma possível crise de idéias, de criatividade, Mario Adler respondeu que o que há, na verdade, é uma crise relacionada às crianças, em função do computador, que está entrando muito cedo em suas vidas. Uma das atribuições do brinquedo é fazer a criança soltar suas fantasias. Por exemplo, brincando com a boneca, ela é a mãe; jogando bola, ele é

o Pelé; com carrinhos, ele é o campeão de corrida etc.; são fantasias. Antigamente, uma menina com até 12, 13 anos brincava com boneca; hoje, não.

Para ele, a identificação de que certos brinquedos são educacionais e outros não é conversa tola. Todos os brinquedos são educacionais, uns um pouco mais, outros um pouco menos. Como exemplo de um dos brinquedos mais educacionais que existem, ele cita a bola, com a qual a criança joga com o outro, faz esforço físico, um perde, outro ganha, “e aprender a ganhar e a perder é importante na vida”. A boneca e a bola – para Mario Adler – são os brinquedos mais educacionais que existem.

O que nós tínhamos, o leque de produtos que a Estrela lançava, era a *cereja* do mundo inteiro, não havia coisa melhor. Não tenho nada contra relançar o mesmo produto depois de cinco ou seis anos. Você tem uma grande economia, pois o grosso você já tem, a embalagem pode ser mudada, mas não é um fim de mundo fazer uma nova. Os atuais donos da Estrela estão relançando muito o que eu chamo de “meus bebês”.

A Estrela sempre teve uma trajetória ascendente, o grande crescimento começou nos anos 1960, 1963, 1965 até o período em que fui embora, 1993, mas os anos 1980 foram explosivos. A Estrela chegou a um faturamento de 400 milhões de dólares.

No fim dos anos 1980, o Brasil enfrentou uma grande recessão, provocando o fechamento de muitas fábricas. Conforme dados do livro *Vozes da Estrela*, a empresa chegou a ter 5 mil funcionários, e sua produção anual girava em torno de 30 milhões de brinquedos. Nessa década, a Estrela registrou uma queda no seu faturamento, colocando a diretoria em um impasse em relação aos rumos que deveria tomar:

A tradição da Estrela não morria de amores pelos eletrônicos. Gostávamos era de criança brincando com o brinquedo, vivendo e convivendo com o brinquedo, imaginando e inventando histórias com ele. Não achávamos graça em ver menino apertando um botãozinho aqui, outro acolá, só para acender uma luzinha e o brinquedo roncar. Preferíamos os brinquedos mais vivos, os mais dinâmicos, tudo mais real na imaginação da criança. Mas o que fazer? O certo é que ninguém podia fechar os olhos para os eletrônicos. Em todas as feiras, no mundo dos brinquedos, acontecia essa febre de eletrônicos. Ninguém, porém, imaginou o perigo que vinha no rastro desse negócio. Ficou todo mundo estendendo o tapete vermelho para receber o computador pessoal com seus jogos e brincadeiras virtuais, o que causou a maior crise na história da indústria mundial de brinquedos durante os anos 1990. Um nó difícil de desatar, porque quem fabrica brinquedos não pode virar fabricante de *softwares*.

Então, fizemos os nossos jogos eletrônicos. Tudo muito caro, mas fizemos. Um punhado deles. (Depoimento de Alba Adler. *Vozes da Estrela*, p. 73)

Em 1989, a Estrela inaugurou uma nova fábrica em Manaus, para onde destinou a maior parte dos brinquedos que eram produzidos em plástico, passando a contar com duas unidades fabris: uma em São Paulo e outra em Manaus.

A Estrela passou cada vez mais a fazer seus novos lançamentos a partir das séries televisivas de sucesso entre as crianças, como o Batman, o Superman, a linha completa do Star Wars, comercializados até hoje. Também participou de lançamentos simultâneos com a TV Globo, com a linha Action Man.

Sobre a sua saída da empresa, Mario Adler comentou:

O mercado de brinquedos é considerável e importante, mas não tão grande para cobrir todas as despesas com o desenvolvimento de uma linha de produtos. Não há explicação mais óbvia para a Estrela ter sempre procurado trabalhar junto das grandes empresas internacionais. Estas tinham o mercado mundial. Podiam absorver os custos de desenvolvimento dos modelos mais simples ou mais ousados brinquedos.

Adaptando essa política de associação com as grandes empresas mundiais, obtivemos licenças para fabricarmos os seus melhores produtos e chegamos bem à década de 1990. Na ocasião, porém, o Brasil começou a mudar, optando pela abertura de mercado, liberando sem muito critério as importações de produtos estrangeiros, entre eles os brinquedos.

Com isso, chegaram os chineses, derrubando os preços e tornando impossível a produção interna. Fazíamos o que podíamos. Procuramos inclusive nos associar aos próprios chineses. Acontece que a indústria de brinquedos no resto do Ocidente também se encontrava em crise em decorrência da nova ordem tecnológica instalada com a presença crescente e cotidiana do computador na vida das crianças. Diante desse quadro, comecei a pensar no que antes parecia impossível: desfazer-me da Estrela, vender as ações que me tornavam sócio majoritário da fábrica.

Eu comecei a me desligar da empresa na época em que a Estrela começou a mandar fazer brinquedos na China. Nós éramos industriais, não éramos importadores. E com a China você não tinha muita conversa. Quer? Você pode comprar? Não quer? Não precisa? Isso não era comigo, eu não queria passar o resto da minha vida brigando com os chineses...

A Estrela foi vendida em abril de 1996 para o grupo empresarial presidido por Carlos Alberto Tilkian. Sob essa nova direção em 2001, foi inaugurada uma outra fábrica na cidade de Três Pontas, no sul de Minas Gerais, voltada para atender ao mercado exportador.

A implantação dessa unidade vinha ao encontro de uma estratégia da nova diretoria da empresa de crescer em exportações e ampliar as vendas no mercado interno.

Em julho de 2003, a empresa iniciou atividades também em outra unidade fabril, esta no interior de São Paulo, Itabira. Nesse mesmo ano, a Estrela colocou no mercado mais de 250 lançamentos, relançando antigas bonecas, novas versões da Susi, veículos radiocontrolados, jogos etc.

Em fevereiro de 2005, a empresa Santa Luzia cobrou uma dívida de R\$ 26.620,09 na 2ª Vara de Itapira (SP), solicitando um pedido de falência para a Estrela. No final do mês seguinte, mais dois fornecedores do setor gráfico (Gráfica Suprema Embalagens e Cartonagem Jauense) pediram na Justiça a falência da Estrela. Em geral, fornecedores pedem a falência de uma empresa com o objetivo de pressioná-la a pagar dívidas em atraso. No caso da Estrela, os requerimentos serviram para expor a situação negativa da empresa. A Estrela informou que “se trata de dívida de pequeno valor já renegociada, sendo que na seqüência será objeto de desistência para os efeitos legais”.

De janeiro a setembro do ano 2004 (último balanço divulgado), a companhia acumulava um prejuízo de R\$ 23,225 milhões, um aumento de 152% na comparação com igual período do ano anterior (R\$ 9,2 milhões).

## Capítulo 4

### O *design* de brinquedos e a atividade de projetar brinquedos no Brasil

#### 4.1. Definição introdutória de desenho industrial

Segundo o *International Council of Societies of Industrial Design* (ICSID):

*Design* industrial é uma atividade criativa cujo objetivo é determinar as propriedades formais dos objetos produzidos industrialmente. Por propriedades formais não se deve entender apenas as características exteriores, mas, sobretudo, as relações estruturais e funcionais que fazem de um objeto (ou sistema de objeto) uma unidade coerente, tanto do ponto de vista do produtor como do consumidor. (PBD, 1995, p. 3)

Para o historiador Rafael Cardoso:

A natureza essencial do trabalho do *design* não reside nem nos seus processos e nem nos seus produtos, mas em uma conjunção muito particular de ambos; mais precisamente, na maneira em que os processos do *design* incidem sobre seus produtos, investindo-os de significados alheios à sua natureza intrínseca. (p. 17)

É possível, portanto, definir que projetar produtos significa uma atividade que compreende o planejamento e a concepção de artefatos. Sobre essa definição, Cardoso (1998, p. 19) comenta que, “do ponto de vista antropológico, o *design* é uma entre diversas atividades projetuais, tais como as artes, o artesanato, a arquitetura, a engenharia e outras que visam a objetivação no seu sentido estrito, ou seja, dar existência concreta e autônoma a idéias subjetivas”. O historiador defende o uso da palavra artefato como resultado do processo de *design*, pois esse termo “...refere-se especificamente aos objetos produzidos pelo trabalho humano, em contraposição aos objetos naturais ou acidentais”.

O conjunto de artefatos produzidos e utilizados por um determinado grupo social pode ser caracterizado como sua “cultura material” (Cardoso, 1998). O papel dos artefatos como elementos dessa cultura material vai além do cumprimento de requisitos funcionais e técnicos, pois envolve componentes simbólicos, psicológicos e afetivos que, por sua vez, não possuem significados fixos ou únicos.

O significado do artefato para o usuário não se reduz ao seu funcionamento e seria mais adequado falar de “funções” do

objeto do que de “função”, principalmente no que diz respeito à sua inserção em um sistema de produção, circulação e consumo de mercadorias. Se a única função do relógio é a de mostrar a hora, então como distinguir, em termos de funcionalidade, o despertador do relógio de rua, o analógico do digital, o Rolex do Swatch? Evidentemente, entram em consideração uma série de outras “funções”, dentre as quais podemos destacar o contexto de uso, a comodidade, o conforto, o gosto, o prazer, a inserção social e a distinção. (Cardoso, 1998, p. 31)

Por meio da compreensão dos produtos como artefatos, o desenho industrial deve ter como ponto de referência os aspectos culturais ligados ao comportamento humano, os aspectos semióticos, semânticos e psicofisiológicos (cognitivos, psicológicos e subjetivos).

Segundo Costa (1992, p. 79),

todos os produtos, *todos os vestígios* da atividade técnica humana têm de ser compreendidos como fatos *culturais*, como *produtos da cultura material*. É assim que qualquer objeto, material, comum e anônimo, estabelece dialeticamente nexos com a civilização, a qual, por sua vez, se torna inteligível por seu intermédio.

Para o *designer*, o usuário é a referência do processo de desenvolvimento do produto. A adequação ergonômica, as possibilidades de interação, as normas de segurança que vai adotar, a planilha que resulte em um preço viável para comercialização do produto e a correta interpretação e tradução dos desejos e anseios do usuário passam a ser da maior relevância.

De acordo com Cardoso (1998, p. 33), os artefatos possuem diversos níveis de significados, sendo alguns universais e inerentes: como exemplo ele cita as garrafas, que são feitas para guardarem líquidos, e alguns pessoais e volúveis: como o uso de uma determinada garrafa para guardar uma bebida preferida. De qualquer modo, todos os significados que o artefato adquire resultam da intencionalidade humana. O autor defende que existem duas maneiras básicas de inserir significados nos artefatos: “a *atribuição* e a *apropriação*, os quais correspondem em linhas gerais aos processos paralelos de produção/distribuição e consumo/uso”. Os significados atribuídos durante a produção e a distribuição geralmente correspondem à categoria dos universais e inerentes, enquanto os significados pessoais e volúveis são resultado da apropriação do artefato nos momentos do consumo e do uso.

O *designer* atua atribuindo significados aos artefatos, uma vez que seu trabalho está ligado às fases de concepção, produção e distribuição, que podem ir muito além da funcionalidade. O artefato carrega, também, concepções e valores

resultantes da leitura do *designer* sobre a cultura e a sociedade a que pertence.

Para exemplificar a diversidade de concepções e valores impregnados no artefato, o *designer* Gustavo Bonfim recorre aos brinquedos (1995, p. 89), fazendo uma comparação entre dois tipos de bonecas: a Barbie e uma boneca de pano. A Barbie é magra, loira e está acompanhada de diversos acessórios, como jóias, vestidos, cosméticos, namorado, academia de ginástica, entre outros, que formam a representação de um estilo de vida ideal: “Barbie é um código de informações bem definido e fechado que desconhece o tempo e as fronteiras ou diferenças culturais. É um modo universal, que as crianças incorporam e tentam reproduzir.” Já as bonecas de pano, mesmo que produzidas em série, guardam sempre diferenças entre si e não têm nome ou comportamento definido, sua identidade sendo construída pela imaginação da criança: “A boneca de pano é um conjunto vazio, que só ganha vida através da relação entre sujeito e objeto, que é única para cada indivíduo, de acordo com sua história, sua cultura, sua consciência e inconsciência.”

O artefato como objeto de estudo da cultura material passou muito recentemente a despertar interesse. Por meio desse recente estudo, pode-se ter o entendimento dos tempos atuais, em que o consumo de mercadorias e o consumismo são fenômenos de muita importância. Conforme Cardoso (1998, p. 22) “o *design* se configura como o foro principal para o planejamento e o desenvolvimento da maioria quase absoluta dos objetos que constituem a paisagem artificial (no sentido de não natural) do mundo moderno”.

Nesse contexto, o *designer*, ao planejar e conceber artefatos, atribui aos objetos de uso cotidiano significados, fazendo com que o artefato não seja nunca um objeto neutro e isolado de seu contexto de uso.

Os artefatos produzidos pelo ser humano vão muito além da própria materialidade, pois dizem respeito às relações que as pessoas mantêm com eles. Por meio das relações sociais em que estão envolvidos, os artefatos adquirem significados que podem estar relacionados tanto aos aspectos funcionais do produto quanto aos valores simbólicos a eles atribuídos.

## **4.2. Considerações sobre o desenho industrial no Brasil**

Quando se trata de desenho industrial no Brasil, são consideradas duas áreas dentro da mesma denominação geral: Projeto de Produto e Programação Visual. São duas áreas que possuem abordagens metodológicas distintas, e o produto final é frequentemente resultado da interação das duas.

As duas áreas possuem direcionamento diverso de acordo com as características geopolíticas, produtivas e culturais em cada área em que atuam. Pode-se dizer que há o desenho industrial alemão, norte-americano, italiano, escandinavo etc. Eles se diferenciam entre si formalmente, mostrando assim as distinções culturais locais (sistema econômico, filosofia de mercado, desenvolvimento tecnológico etc.).

No Brasil, o desenho industrial é uma atividade relativamente recente, mas que já possui características próprias, embora muitos projetos ainda sejam originários de outros países, encomendados pelas empresas multinacionais, que detêm grandes parcelas do setor industrial. Em geral o desenvolvimento do desenho industrial nacional caracteriza-se por atuar junto às pequenas e médias empresas e aos setores produtivos que visam ao atendimento das necessidades básicas da população, como habitação, transporte, saúde, alimentação, educação etc. Nesse sentido, cresce a participação de profissionais junto aos órgãos públicos, instituições, centros de pesquisa e outros, com o objetivo de desenvolver uma tecnologia nacional que possibilite a substituição de projetos e produtos importados, fortalecendo a economia nacional.

Com a globalização da economia, ocorreram profundas mudanças no comportamento do mercado brasileiro, exigindo maior competitividade por parte da indústria nacional. Em função disso, no ano 1995, o Ministério da Indústria, do Comércio e do Turismo criou o Programa Brasileiro de *Design* (PBD), cujo objetivo foi promover o desenvolvimento do *design* brasileiro e implementar a competitividade dos bens e serviços produzidos no País, pois se reconhece que o *design* “apresenta-se como um fator estratégico e diferencial competitivo, decisivo para as indústrias, junto à qualidade e preço. Estreitamente ligado ao consumidor, o *design* do produto abrange sua adequação ao uso, funcionalidade e identificação visual, com agregação de valor” (PBD, 1995, p. 4-5). O PBD elaborou um diagnóstico da situação atual da prática do *design* brasileiro. Por meio do levantamento das deficiências apresentadas na concepção dos produtos nacionais, objetivou sanar os problemas apresentados e posicionar o *design* como um elemento importante na estratégia das empresas. Entre as deficiências detectadas no diagnóstico realizado pelo PBD estão a prática da cópia de produtos, a dificuldade de interface entre o usuário e o produto e a falta de condições para implementar mudanças que resultem na melhoria de qualidade do produto.

Destacam-se ainda a insuficiente conscientização dos segmentos empresariais quanto à importância do *design*; a falta de compreensão ou conceituação distorcida sobre o *design*; a baixa integração do ensino com o parque industrial e conseqüente formação do profissional dissociada de conhe-

cimentos tecnológicos de produção e de viabilidade econômica. Trata-se de problema antigo, segundo Bonsiepe:

Pode-se notar que as deficiências encontradas na prática profissional estão relacionadas, principalmente, com a distância existente entre a formação acadêmica e a realidade industrial. A valorização do aspecto formal do produto, em detrimento das questões de caráter tecnológico e o sistema de ensino orientado para a acumulação de conhecimentos não favorece a capacidade de resolver problemas concretos e a aplicação desses conhecimentos de forma prática. (Bonsiepe, 1983).

Com relação à formação do aluno de *design* das universidades brasileiras, registra-se o distanciamento do mundo acadêmico com a realidade técnico-industrial, resultando em dificuldades para sua inserção no mercado de trabalho.

Entre os aspectos favoráveis detectados nesse mesmo diagnóstico estão a originalidade e a criatividade brasileiras; a existência de uma infra-estrutura de formação de recursos humanos; a existência de mais de 500 escritórios de *design* e indústrias com equipes próprias; a existência de um núcleo setorial de informação em *design* e publicações especializadas; a articulação entre instituições promotoras do *design* no País com centros estrangeiros e organismos internacionais de representação, como o *International Council of Societies of Industrial Design* (ICSID) e o *International Council of Graphic Design Associations* (Icograda); e o reconhecimento do valor do *design* brasileiro no Exterior, por meio de premiações em concursos e eventos internacionais.

Com relação à atividade de *design* de brinquedos no Brasil, a realidade mostra que grande parte da indústria do setor opta por negociar a concessão de licenciamentos com companhias estrangeiras em vez de investir em novos projetos criados por *designers* brasileiros. Isso porque, entre outras razões, as fábricas de brinquedos estão acostumadas a estratégias reativas no campo do desenvolvimento de produtos. Já existe, porém, o reconhecimento de que um bom *design* melhora o desempenho do brinquedo no mercado, e que a qualidade dos projetos de brinquedos nacionais já foi reconhecida por meio de premiações nacionais e internacionais. No entanto, os empresários do setor sabem que é o impacto na produtividade e o custo do produto que realmente determinam as vendas. Apesar da resistência por parte das empresas em realizar investimentos em *design*, o mercado de brinquedos está sujeito à permanente mudança de gostos, e isso leva à valorização do desenho industrial. Faz-se necessário que profissionais apresentem soluções para a constante demanda das empresas nacionais de acompanharem essas mudanças por meio de lançamentos de novos brinquedos e de modificações nos brinquedos já existentes.

Trabalha-se sempre com a exigência de maior flexibilidade na produção, assim como na administração, para acompanhar as mudanças da competição e do gosto dos clientes.

A dinâmica das mudanças do ambiente de atuação das empresas requer um monitoramento continuado desse processo, para que os produtos possam ser redesenhados, reposicionados, reduzidos, retificados do mercado ou deixados como estão.

As empresas que atuam nesse setor começam a procurar nichos de mercado, além de se preocupar com a redução do preço do produto para acompanhar ou vencer a concorrência (guerra de preços).

### 4.3. A atividade de *designer* de brinquedos

A experiência de criar brinquedos e jogos é bastante envolvente, pois, em primeiro lugar, exige que o criador seja intérprete das necessidades, da curiosidade, dos interesses da criança, do adolescente, e mesmo do adulto que gosta de brincar. Imaginação, inteligência, motivação e, principalmente, persistência são características bem próprias de quem se decide pelo desenho de brinquedos.

Segundo Raquel Altman, que foi *designer* de brinquedos da extinta fábrica QI e consultora da Abrinq (Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos):

A crescente necessidade de multiplicação e inovação constante da linha de brinquedos já não se satisfaz apenas em ir buscar lá fora os inventos que deram certo. Mesmo porque nem sempre as expectativas regionais se cumprem. O que significava potencial em termos de criação transforma-se pouco a pouco em evidência, com o surgimento de especialistas nacionais. As universidades brasileiras, com suas faculdades de Arquitetura, Belas Artes, Engenharia, Educação, Desenho Industrial, estão, cada vez mais, procurando dar condições a seus alunos de criarem objetos de bom desenho, de tecnologia avançada e de qualidade, incluindo em suas cadeiras o processo de criação e desenvolvimento de jogos e brinquedos. (Altman, 1991)

O *designer* de brinquedos, ao conceber seus projetos, combina as atividades de projetar o produto, *marketing* e engenharia de produção, tudo isso com muita criatividade, imaginação e concentração, para que possa desenvolver conceitos inovadores.

A formação de *designer* de brinquedos exige que haja estreita ligação entre teoria, prática e interação com outros setores das ciências.

No Brasil, não existe nenhuma escola específica para a formação de *designers* de brinquedos. Fora do País, existem

pelo menos quatro faculdades de formação específica em *design* de brinquedos. Duas estão localizadas nos Estados Unidos: a *Fashion Institute of Technology* (FIT), na cidade de Nova Iorque, e a *Otis College of Art and Design*, em Los Angeles; na Alemanha: *Burg Giebichenstein – University of Art and Design Halle*; e na Índia: *National Institute of Design*, em Paldi. Todas desenvolvem programas de graduação focalizando a formação em *design* de brinquedos. Seus programas ensinam sobre segurança do brinquedo, desenvolvimento de produto, ergonomia, desenvolvimento da criança, tecnologia, conceito e *design*. Estudantes aprendem como projetar e fazer os protótipos de brinquedos de pano, bonecos de ação utilizando métodos de moldagem em plástico, brinquedos para bebê, jogos de atividades, veículos e brinquedos educativos. Todos enfatizam, principalmente, a qualidade e a segurança do brinquedo aliadas à criatividade do *designer*. Cada programa tem sua própria maneira de ver o processo criativo, encorajando seus alunos a criar produtos que reflitam seu estilo pessoal.

Como não existe uma formação específica no Brasil, os profissionais que se dedicam a essa atividade profissional são autodidatas e buscam obter formação através das mais diferentes fontes, como pela leitura, pela qual procuram conhecer à importância do brinquedo na formação e no desenvolvimento da criança e acessar informação sobre as várias etapas do desenvolvimento infantil, os diferentes interesses da criança nas diversas épocas de sua vida, além de ter algumas noções de ergonomia, a fim de bem adequar os brinquedos ao tamanho da criança. Pesquisam sobre a história dos brinquedos, tentam rememorar a própria infância e os interesses da época, visitam com frequência lojas de departamentos, lojas especializadas e feiras de brinquedos industrializados. Obtêm catálogos de fabricantes nacionais e estrangeiros visando a identificar novos lançamentos e brinquedos permanentemente em linha. Sempre que possível, fazem contato com artesãos de populares e chegam até mesmo a colecionar brinquedos. Procuram saber como estão os preços no mercado de brinquedos e as novas soluções que a tecnologia tem apresentado para o setor. Calculam e recalculam suas tabelas de preços, incluindo a incidência de lucro que caberá no caso de revenda dos brinquedos por eles projetados. Para poder comercializar seus produtos, é necessário que eles sejam submetidos a testes em laboratórios, visando à obtenção do selo de certificação do Inmetro. Para isso, precisam conhecer bem as Normas de Segurança para brinquedos, tanto nacionais como internacionais. É também necessário que conheçam as técnicas usadas para a produção de brinquedos em plástico, tecido, vinil, borracha, madeira, cartão, metal, dependendo do material utilizado. Estão sempre ligados em analisar criteriosamente o aproveitamento dos materiais, cri-

ando brinquedos e jogos em dimensões adequadas, para não encarecer os custos. É importante conhecer medianamente o ciclo de produção, para poder acatar modificações inesperadas e intervir na busca de soluções.

Diversos pesquisadores e estudiosos do brincar e do brinquedo têm procurado, através dos tempos, estabelecer classificações que facilitem sua análise sob vários aspectos. Estas classificações podem ser úteis para quem tem a intenção de entrar na área. Há classificações que se baseiam apenas e simplesmente na ordem alfabética, outras chegam a fazer estudos antropológicos e etnológicos das diversas civilizações e suas formas de brincar. O *International Council of Children's Play*, entidade criada em Ulm, Alemanha, em 1959, elaborou, com a colaboração de seus associados, grandes estudiosos do brincar, psicólogos, antropólogos, educadores, historiadores, a classificação a seguir, considerada bastante abrangente e móvel, uma vez que possibilita a inclusão de novas categorias que se acredita poderão surgir com o avanço da tecnologia e de novas idéias.

Essa classificação foi estabelecida levando-se em consideração três valores fundamentais:

1. O valor funcional – são as qualidades intrínsecas do brinquedo, ou seja, sua adaptação ao usuário. Por exemplo, em outros tempos, os primeiros jogos de construção eram minúsculos, adaptados à mão da criança, sentada em frente de uma mesa; hoje, a maioria deles está na escala da mesma criança brincando no chão, com todo o seu corpo.

2. O valor experimental – diz respeito àquilo que a criança pode fazer ou aprender com seu brinquedo – manipulações sensoriomotoras, construções, operações lógico-matemáticas, experiências científicas, didáticas ou culturais, criatividade.

3. O valor de estruturação - diz respeito a tudo que concorre para a elaboração da área afetiva. Está em relação com o desenvolvimento da personalidade da criança e o conteúdo simbólico, como projeção, transferência, imitação, bem como sensações e emoções.

#### **4.4. Entrevistas com seis *designers* de brinquedos brasileiros contemporâneos**

No período de 2003 e 2004, seis *designers* de brinquedos contemporâneos foram convidados a conceder entrevistas semi-estruturais de natureza qualitativa sobre a atividade que exerciam criando e produzindo brinquedos. A razão da escolha destes nomes se deveu ao fato de serem profissionais de destaque no setor de brinquedos, desenvolvendo projetos de brinquedos inovadores.

1. **Marcio de Carvalho** abriu uma microempresa e presta serviços em desenvolvimento de produtos para as indústrias de brinquedos, além de desenvolver uma linha de brinquedos para bebês utilizando o recurso da rotomoldagem de vinil para crianças até três anos, produzidos em larga escala pela fábrica Toyster.

2. **Ângela Madeira** é diretora de Academia de Brinquedos (Santo André/SP), uma brinquedoteca circulante que presta serviços para escolas públicas e particulares e realiza ações de *marketing* cultural para empresas que visam a atingir o público infantil que se encontra nas escolas. Atua como assistente de produtos na divisão jogos do Departamento de *Marketing* da Grow, e desenvolve projetos de jogos e brinquedos.

3. **Chico Bicalho** criou os robozinhos chamados Clitters, cujas peças são fabricadas na China por uma empresa holandesa de *design* a todos os continentes, que são vendidos nas lojas do Moma, em Nova Iorque, e do Centro Cultural Georges Pompidou, em Paris. Destina parte dos *royalties* que recebe a um projeto de reflorestamento em Petrópolis.

4. **Severiano e Lucia Laguna** são professores respectivamente de filosofia e literatura e fabricantes de brinquedos de madeira há 22 anos, e se especializaram na fabricação de uma linha de brinquedos e materiais pedagógicos composta de mais de 300 produtos. Eles montaram sua própria fábrica em um belo galpão na comunidade da Mangueira.

5. **Giovanni Batista Ferreira** atua como gerente de informática de uma rede particular de ensino e trabalha no Labrimp – Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da Feusp, dirigido pela professora Dra. Tizuko Morchida Kishimoto, integrando a Equipe de Produção e Pesquisa em *e-Learning*, que produz brinquedos digitais para a Internet.

6. **Bernardo Luiz** é *designer* de produto e, em 2002, abriu sua própria empresa, a IGO *Design*, lançando o brinquedo de montar IGO. A Embalagem Brinquedo IGO recebeu, em 2003, o Prêmio ABRE de Melhor Embalagem Destaque Ecodesign.

São depoimentos bastante elucidativos contribuem para que, através dos relatos de experiências desses profissionais, seja possível ampliar a compreensão de como se dá na “prática” a atividade do *designer* de brinquedos, e os processos pelos quais a produção e a comercialização de novos projetos se viabilizam no Brasil.

Na seção a seguir, serão apresentados os resultados dessas entrevistas, abrangendo a auto-identificação dos profissionais e suas respostas às perguntas formuladas. Pela escassez de profissionais especializados e pela falta de organização institucional existente nessa área, não é possível chegar a uma amostragem representativa em termos estatísticos.

**Entrevista I – Marcio de Carvalho**  
(<dommarcio@aol.com>)

**Depoimento:**

Meu nome é Marcio de Carvalho, tenho 38 anos e sou paulistano do bairro do Jaçanã, Zona Norte de São Paulo. Sou de família pobre e sempre gostei muito de estudar, tanto que minha própria mãe me ensinou a ler e escrever em casa. Como já era alfabetizado, com cinco anos entrei no primeiro ano primário da escola. Fiz todo o primário e o secundário em escolas públicas e, desde pequenininho, sempre gostei de desenhar, pintar, brincar com massinha e qualquer outra atividade artística. Quando me perguntavam o que eu queria ser quando crescesse, eu respondia “desenhista”.

Quando estava me formando no segundo grau e tinha que decidir o que fazer na faculdade, acabei optando por desenho industrial pela perspectiva de emprego em alguma indústria e por essa atividade estar ligada às artes plásticas de alguma forma. Eu não queria ser artista propriamente dito porque achava que isso não tinha futuro. Interessante notar que hoje eu sou muito mais um artista do que um desenhista industrial, mas um artista adaptado e capacitado a atender às necessidades da indústria de brinquedos, o que me realiza profissional e financeiramente.

Com 16 anos eu entrei na Faculdade Farias Brito (hoje Universidade de Guarulhos – UnG) no curso de desenho industrial. Já no segundo ano consegui um estágio na Eucatex S/A. Lá tive a oportunidade de conviver com outros desenhistas industriais, arquitetos, engenheiros etc., o que me fez perceber rapidamente que o curso da Farias Brito era muito fraco. Assim, no quinto semestre eu me transferi para uma faculdade mais conceituada, a Fundação Armando Álvares Penteado – FAAP. Devido à diferença na distribuição das matérias nos currículos das duas faculdades, ao me transferir para a FAAP eu tive que voltar para o terceiro semestre e, em compensação, eu sempre era dispensado de uma ou duas matérias que eu já tinha feito na Farias Brito, e que acabava fazendo de novo apenas como aluno assistente. Mas o curso da FAAP não era tão melhor como se falava. A infra-estrutura da faculdade e o corpo docente sem dúvida eram melhores, mas o curso em si estava muito aquém da realidade. Ao invés

de eu utilizar o aprendizado da faculdade no estágio que eu fazia na Eucatex, eu utilizava o que eu aprendia no meu estágio para obter melhores notas na faculdade!

Em 1986, após um ano como estagiário na Eucatex, consegui um novo estágio na Grow – Jogos e Brinquedos, onde iniciei a atividade que desenvolvo até hoje. Enquanto na Eucatex o objeto de trabalho estava ligado à construção civil (portas, forros, divisórias etc.), na Grow eu lidava com projetos de jogos e brinquedos que envolviam diversos métodos industriais em suas fabricações (gráfica, injeção, rotomoldagem etc). Foi mais um ano de estágio e um ano de emprego com carteira assinada. Esse período foi muito importante para mim. Foi onde eu adquiri muito da experiência necessária para seguir carreira, e foi onde eu tive certeza de que estava na profissão correta. Por isso, em junho de 1988, quando estava me formando em desenho industrial na FAAP, decidi deixar o emprego na Grow e começar a trabalhar por conta própria.

Abri uma microempresa e comecei a prestar serviços em desenvolvimento de produtos para as indústrias de brinquedos. No começo eu fazia qualquer coisa que aparecesse, projetos de cartonados, desenhos de facas de corte e vinco, protótipos, modelagens etc., e às vezes fazia até alguns serviços para agências de propagandas.

Nessa mesma época fui apresentado aos donos de uma nova fábrica de brinquedos, a Toyster Brinquedos. Eles queriam introduzir na fábrica um novo processo de fabricação de brinquedos, a rotomoldagem, e desenvolver uma linha de brinquedos para bebês utilizando esse novo recurso. Assim, me ofereceram a oportunidade de desenvolver esses produtos, e em pagamento eu receberia direitos autorais. Era um acordo bom para os dois lados. Para eles era interessante porque não teriam que me pagar nada até que o produto entrasse em linha, e, para mim, além da perspectiva de receber os direitos autorais enquanto o produto fosse fabricado, era a chance de criar um portfólio, com produtos criados por mim. Mesmo que não ganhasse muito dinheiro era uma oportunidade muito boa.

Dessa oportunidade nasceu uma relação muito forte entre mim e a Toyster. Nós crescemos juntos, e com o tempo fui sendo envolvido em outros serviços, como projetos de jogos, embalagens e confecção de protótipos para fotografias de embalagens e apresentação em feiras de brinquedos. Durante algum tempo eu fui o responsável por todos os projetos feitos na Toyster (não a criação, mas o projeto dos jogos criados por outras pessoas). A linha de brinquedos para bebês cresceu e ganhou uma marca própria, a BDA (Brincar, Divertir e Aprender), e tornei-me uma espécie de criador exclusivo da Toyster. Dessa forma evito conflitos com a empresa assim

como evito transferir soluções técnicas para outros clientes, o que não seria muito ético.

Este foi outro acordo interessante para as duas partes: eu não faço esse tipo de serviço para outros fabricantes de brinquedos, e eles não passam esse tipo de serviço para outra pessoa. Com isso minha relação com a Toyster se tornou cada vez mais leal e consolidada. Para outros fabricantes de brinquedos eu faço apenas modelagem (um modelo esculpido à mão que serve de matriz para a confecção de moldes para um brinquedo).

Desde 1986 em brinquedos e desde 1988 por conta própria, essas são as atividades que desenvolvo profissionalmente hoje em dia: criação e modelagem de brinquedos, e projeto de jogos. O meu trabalho não é desenho industrial, mas desenho industrial faz parte do meu trabalho.

Aqui acho que é necessário explicar mais algumas coisas antes de passarmos para as perguntas.

O desenvolvimento de um produto, da forma como aprendemos numa faculdade de desenho industrial, *não existe* nas fábricas de brinquedos no Brasil. A faculdade nos ensina a profissão de uma forma acadêmica totalmente utópica e fora da realidade. Talvez ela esteja correta para as fábricas de brinquedos americanas, européias ou japonesas, mas para as brasileiras, não.

Na faculdade aprendemos a projetar um produto sem nenhuma restrição. O desenhista industrial faz pesquisas, elabora projetos preliminares e define um produto de forma unilateral. Quando o produto está pronto aos olhos do desenhista industrial, é ele que diz ao cliente o que deve ser feito. Em brinquedos isso não existe. O mercado, que já era bastante competitivo, ficou ainda mais depois da entrada dos brinquedos importados, principalmente os da China. Por isso, antes de tudo, não importa quão maravilhosa seja a idéia do produto, se o preço final estimado for maior do que o previsto não adianta, o produto não é feito. Talvez ele seja simplificado, adaptado. Podem-se mudar materiais, diminuir tamanho, quantidade de peças, mas o preço tem que ser competitivo com o mercado.

Na faculdade também não aprendemos a lidar com as limitações dos processos de fabricação. Fazemos o que achamos que deve ser feito, o ideal. Mas, invariavelmente, o ideal é inviável. Há limitações por toda parte. Tamanho de papel, capacidade das máquinas, margens de segurança, abertura e fechamento de moldes, montagem do produto... é imensa a quantidade de informações que precisamos saber ao desenvolver um projeto que não são ensinadas na faculdade. E o pior é que de uma fábrica para outra essas limitações mudam. Um brinquedo que é fabricado sem problemas por um determinado fabricante pode ser inviável para outro. Isso por causa das diferentes máquinas que cada fabricante possa ter,

pela capacidade de produção etc., mas nem o básico de cada processo se ensina na faculdade.

E tem sempre alguém que determina o caminho a ser seguido e aprova alguma proposta. A solução nunca é oferecida pelo desenhista industrial unilateralmente, e não é ele quem decide o que deve e o que não deve ser feito, como aprendemos na faculdade.

A lentidão da faculdade também impressiona. Passamos um semestre inteiro para fazer um modelo de madeira, um molde de silicone ou uma modelagem em gesso, coisas que não podem demorar mais que uma ou duas semanas no dia-a-dia de uma fábrica. Já vi produtos simples cartonados entrarem em linha em menos de 30 dias desde o início de seu desenvolvimento.

Outra coisa surpreendente é que quase não há departamentos de desenvolvimento de produtos nas fábricas de brinquedos do Brasil. Em regra, quem cria e desenvolve os brinquedos no Brasil são os próprios donos das fábricas. Eles pensam o que querem, chamam o Marcio para modelar as peças, chamam uma gráfica para fazer a embalagem, uma menina da produção para costurar um corpo de boneca de tecido, e assim por diante. Em geral essa pessoa está mais ligada a *marketing* ou engenharia, mas não é incomum que não tenha formação nenhuma e crie produtos baseados apenas em sua experiência de vida. Uma vez fui chamado para modelar o rosto de uma boneca que deveria ser baseada no rosto da filha da dona da fábrica. Era uma fábrica bem pequena, mas exemplifica bem a realidade que encontramos por aí. Eventualmente, essa pessoa tem um ou dois ajudantes, mas departamento de desenvolvimento de produtos é raro. Pouquíssimas exceções – exceções essas que exercem a atividade de desenhista industrial da forma como eu descrevi anteriormente.

É preciso entender que o mercado brasileiro é muito pequeno. Vende-se muito pouco, e volumes de vendas pequenos não justificam investimentos altos. Isso nos leva a outra questão pouco sabida aos que não são da área: poucos são os brinquedos que são realmente criados no Brasil. Invariavelmente são os de baixo custo de investimento. Basicamente bonecas e brinquedinhos simples, bichinhos de pelúcia, jogos e quebra-cabeças. Os brinquedos mais sofisticados de plástico, que mechem, que andam, que acendem, de pilha, de corda, com mecanismos, acessórios etc. são todos estrangeiros. Eu explico. Como o desenvolvimento de produtos como esses envolve muito dinheiro e não oferecem garantia de que serão sucessos de vendas, ninguém se arrisca a desenvolvê-los. Por mais simples que possa parecer um carrinho de pilha, por exemplo, há muito trabalho de desenvolvimento, além do trabalho do desenhista industrial. Há um trabalho de engenharia de desenhar e produzir os moldes, especificar

materiais, desenvolver mecanismos, circuitos eletrônicos, configurar linhas de montagem etc., e tudo isso custa muito caro. E ainda é necessário submeter o produto a testes de resistência, normas de segurança... são muitas as responsabilidades para o desenvolvimento de um produto de futuro incerto. Além de a grande maioria das fábricas não ter infraestrutura para esse tipo de desenvolvimento, quase ninguém arrisca. As fábricas mais importantes, que teoricamente teriam essa capacidade, normalmente trazem esses produtos prontos de fora, com um pequeno custo de adaptação, se necessária, trazendo os moldes por aluguel em alguns casos e até mesmo as fotografias da embalagem. Pagam-se direitos autorais por isso, mas é um investimento menor e mais seguro.

O que é feito aqui, então? Entre bonecas e brinquedinhos simples, bichinhos de pelúcia, jogos e quebra-cabeças, só há espaço em jogos. Todos os outros são criados e desenvolvidos da forma como já descrevi, pelo dono, pelo seu ajudante, e por esse trabalho não se pagam direitos autorais. Em jogos, sim. É um mercado cada vez menor (as crianças se desinteressam por brinquedos cada vez mais cedo), e vão sobrar dedos das mãos se você quiser contar quantas pessoas vivem de direitos autorais pela criação de jogos neste País. Em brinquedos eu não conheço mais ninguém além de mim, e se o meu caminho não tivesse cruzado com o da Toyster naquela ocasião, provavelmente eles teriam aprendido a fazer os brinquedos da forma como todos os outros fazem, esse espaço não existiria e eu também não teria uma oportunidade como essa em nenhuma outra fábrica.

O que é mais comum é uma pessoa qualquer, com formação ou não, criar um jogo do nada, por iniciativa própria, e apresentar para as fábricas. Para isso essa pessoa monta um protótipo de qualidade muito variável, às vezes um protótipo simples, feito com cartolina, outras vezes protótipos sofisticados, com ilustrações aerografadas, logotipo etc. Na verdade nada disso importa. O que importa é que a idéia seja boa e original. É muito comum as pessoas pegarem um jogo de sucesso (como o WAR, por exemplo), mudarem a cara (ambientar o WAR no espaço, mais uma vez como exemplo) e apresentarem como uma idéia original. Se a idéia for boa, um contrato é assinado, a pessoa passa a receber direitos autorais, mas o projeto tem que ser todo refeito para se adequar às limitações técnicas que, como eu já disse, podem ser diferentes de uma fábrica para outra. O pouco de espaço que existe para a criação de brinquedos é ocupado dessa forma, mas como as vendas no Brasil são baixas, é preciso um grande sucesso de vendas ou um grande número de produtos em linha para viver de direitos autorais, de criação.

Pessoalmente me considero privilegiado pela situação em que estou. Não sei se por sorte, por competência ou por

acaso eu consegui me estabilizar como criador e modelador de brinquedos. Nas modelagens que faço para outros clientes, estou me especializando em personagens (Mickey, Minnie, Mônica etc.). São trabalhos que envolvem aprovações estrangeiras que às vezes estendem um pouco o processo, mas, em geral, os resultados têm sido bons. É um trabalho muito gostoso.

**Pergunta 1: Para que faixa etária você dirige seus projetos de brinquedos? Que recursos técnicos e materiais você utiliza para que seus brinquedos sejam produzidos?**

**Resposta:** Os brinquedos criados por mim são para crianças de zero a dois anos. Basicamente, são mordedores e chocalhos e, às vezes, brinquedos com pequenas atividades adequadas a essa idade. Os projetos de jogos podem ser para crianças a partir de dois anos.

Há diversos recursos técnicos e materiais utilizados nesses produtos. Os brinquedos para bebês são feitos através de rotomoldagem (plástico). Alguns envolvem pintura (aerografia). Todos levam uma embalagem cartonada (papel). Os jogos são majoritariamente cartonados (papel), com alguns acessórios que podem ser injetados ou *vacuum*-formados (plásticos).

**Pergunta 2: Qual é o segmento do mercado que seus brinquedos atingem?**

**Resposta:** Os brinquedos que crio para crianças de 0 a 2 anos são, basicamente, chocalhos e mordedores. Às vezes são brinquedos com pequenas atividades como um ou dois encaixes simples, por exemplo.

Projetos de jogos são para crianças a partir de dois anos. Os jogos em que trabalho são cartonados: jogos de tabuleiro, de perguntas e respostas, de memória, baralhos... aqueles do tipo “Banco Imobiliário” ou “WAR”.

**Pergunta 3: Qual a metodologia preliminar? Como surgem os primeiros esboços? De onde vêm as primeiras idéias adotadas para realizar um projeto de criação de brinquedos?**

**Resposta:** Não há uma fórmula para isso. O processo criativo varia de pessoa para pessoa. No meu caso, eu preciso de muita concentração. O que houver de *briefing* (nem sempre há) fica na minha cabeça o dia todo, e há uma porção de outras coisas que não podem ser ignoradas. Há normas de segurança que devem ser respeitadas, e a experiência ajuda a saber o que é e o que não é possível fazer (se dá para aquela idéia sair do molde, se dá para ser pintada, se dá para ser montada, se o

tamanho é adequado...). Então eu folheio revistas, catálogos e circulo por lojas de brinquedos. Ocasionalmente, surge uma idéia. Pode vir de qualquer coisa, mas ela sempre vem nesses momentos de concentração, nunca ao acaso. Quando isso ocorre, eu já estou pensando nos processos envolvidos na fabricação, nas limitações técnicas e, mentalmente eu já tento solucionar os possíveis problemas de produção e desenho. Tudo acontece ao mesmo tempo. Na hora de colocar no papel, aquilo que estava em mente vai se definindo até que eu consiga uma proposta de produto. Às vezes, a solução final fica bem diferente daquilo que era a idéia original, mas, seja ela qual for, a proposta tem que ser de um brinquedo que seja viável tecnicamente (quer seja ele rotomoldado, injetado, pintado, montado, colado etc., ele tem que ser viável tecnicamente), que respeite as normas de segurança (dependendo da faixa etária a que o brinquedo se destina, ele deve respeitar diferentes normas de segurança quanto a resistência, inflamabilidade, tamanho das peças etc.), que tenha preço competitivo, que caiba dentro da embalagem, que isso, que aquilo e, além de tudo, que seja bonito e gostoso de brincar. Tudo isso é pensado junto e, apesar de parecer difícil, é como jantar... você tem que manusear os talheres, mastigar, engolir, respirar, e ainda ouve música e conversa com a sua companhia, tudo ao mesmo tempo. Fazemos tudo isso sem pensar em cada atividade individualmente. Da mesma forma quando penso num produto, todas aquelas definições e limitações estão presentes na minha mente o tempo todo, mas eu não estou pensando em cada uma individualmente. Esse processo pode levar apenas algumas horas, como anos. Há idéias que ficam guardadas por muito tempo até que eu consiga encontrar uma solução que as viabilize. Resolvidos todos os problemas, eu faço alguns desenhos para apresentar a idéia ao cliente.

**Pergunta 4: Que fontes de conhecimento você utiliza para consulta?**

**Resposta:** Eu já consultei dentistas para criar mordedores para bebês e já conversei com psicólogos buscando alguma lacuna a ser preenchida com algum brinquedo. O conhecimento dos processos de fabricação envolvidos no projeto é fundamental para que o resultado seja um produto viável. Existem estudos que indicam o que é bom e o que não é para as crianças, mas nada como observar os bebês e conversar com suas mães. É a melhor fonte de informações sobre o que funciona melhor com os bebês.

Indiretamente, qualquer curso, qualquer estudo, mesmo que de áreas completamente diferentes, ajudam no trabalho. Quanto mais a pessoa se desenvolver como ser humano, melhores serão seus projetos.

Estar atualizado também é importante. Informática e línguas, por exemplo, não são fundamentais para eu realizar meu trabalho, mas são importantes para que eu estabeleça diálogos no mesmo nível que meus clientes. Conhecimento nunca é demais, indiretamente sempre será útil em algum momento.

**Pergunta 5: Como se projeta um brinquedo que será produzido em larga escala? Poderia citar algum exemplo?**

**Resposta:** Esta é uma resposta difícil de dar. Há muitos tipos diferentes de brinquedos, que envolvem processos de fabricação diferentes, que por sua vez podem ter limitações diferentes de uma fábrica para outra, e para cada situação se trabalha de formas diferentes. Às vezes a criação caminha junto com o projeto, e às vezes a criação vem pronta. Às vezes a criação e o projeto já estão prontos (quando a fábrica resolve trazer um produto de fora, por exemplo), e nos cabe então adaptar o produto às condições técnicas da fábrica. As variáveis são muitas, mas algo que sempre é necessário dominar são os processos de fabricação envolvidos (se o produto for injetado – injeção, se o produto for pintado – pintura etc.) para definir o produto com competência. Que tamanho ele vai ter, que materiais serão usados, de que forma ele será produzido etc.

**Pergunta 6: Como você negocia a produção e a comercialização de seus projetos? Você faz protótipo?**

**Resposta :** São pouquíssimos os fabricantes que “compram” idéias de brinquedos criadas por brasileiros. Como o mercado é minúsculo, existe uma espécie de conduta mais ou menos comum a todo mundo. Qualquer pessoa pode entrar em contato com os fabricantes de brinquedos para tentar vender uma idéia. É sempre bom ter um protótipo. É feita uma reunião e a idéia é apresentada. Caso o fabricante se interesse, serão pagos de 2 a 6% de direitos autorais sobre as vendas do produto. Emite-se uma nota fiscal mensalmente para a fábrica e os valores são pagos também mensalmente.

Pessoalmente, eu não crio mais brinquedos por iniciativa própria. Quando comecei a trabalhar sozinho, eu tinha pouco serviço e muito tempo livre, e aproveitava para criar brinquedos com a intenção de vendê-los um dia. Eu gastava horas criando, solucionando os problemas e construindo protótipos funcionais, mas nunca consegui vender uma única idéia de brinquedo. Todos os produtos que fiz nasceram de um pedido do cliente. Só com o tempo eu fui entender como funciona o mercado (aquela história de que os fabricantes não se arriscam a desenvolver brinquedos mais sofisticados no Brasil), então eu parei de gastar meu tempo com isso e me voltei para os brinquedos que podia projetar para a Toyster e

as modelagens que faço para outros clientes. Mas isso não quer dizer que a possibilidade não exista. Talvez seja uma combinação de proposta certa na hora certa para o fabricante certo.

**Pergunta 7: Além da atividade de criar brinquedos para uma fábrica, você também exerce atividade de modelista. Poderia descrever essa atividade, qual formação necessária, quais são as limitações técnicas e equipamentos que você precisa usar e conhecer?**

**Resposta:** Basicamente, a atividade é a de um escultor. Diversos brinquedos são compostos de peças plásticas. Uma boneca, por exemplo, é composta de cabeça, corpo, braços e pernas. Toda peça plástica precisa de um molde, e os moldes de peças como essas não podem ser confeccionados em uma ferramentaria. São peças orgânicas. O ferramenteiro não consegue construir o molde com fresas, furadeiras, tornos etc. Para peças assim, é necessário esculpir um modelo. Desse modelo se obtém um molde, e aí sim é possível produzir a peça em plástico.

Aparentemente, basta ter alguma habilidade para fazer modelagens, mas não é bem assim. Indiretamente, há outras qualidades que um modelador precisa para trabalhar no ramo. Prestar serviços para uma fábrica exige responsabilidade. Tem que haver um mínimo de qualidade no acabamento da peça, é preciso cumprir prazos assumidos e ter bom senso ao fazer orçamentos.

Outro problema comum é o modelador assumir o comportamento de um artista, no mau sentido. Toda modelagem se destina à confecção de um molde e, por isso, precisa respeitar as limitações técnicas do processo industrial a que se destina o molde. Essas limitações são definitivas, não se podem ignorá-las. Infelizmente, às vezes é necessário adaptar a modelagem para respeitar essas limitações. Há casos em que é necessário grudar os braços ao corpo do boneco, em outros é preciso juntar as pernas, e alargar pescoços é uma adaptação muito comum. Quando essas alterações são solicitadas, alguns modeladores se sentem ofendidos, alegando que isso irá “estragar o meu trabalho”. Infelizmente, se as adaptações não forem feitas o produto não poderá ser produzido, e o modelador certamente não será mais chamado para prestar serviços por esse cliente.

O conhecimento dessas limitações técnicas não é fundamental, mas é importante. Se o modelador não tiver esse conhecimento, alguém vai ter que lhe dar para que a modelagem seja viável, e podem ser necessárias algumas idas e vindas até que isso aconteça. Se o modelador já souber o que pode e o que não pode ser feito, o trabalho flui com mais rapidez e naturalidade.

Noventa e nove por cento do trabalho é manual. Não são precisos equipamentos ou máquinas especiais, apenas plastilina ou *clay* e algumas espátulas. Feita a modelagem em plastilina ou *clay*, faz-se um molde de borracha de silicone e tira-se uma cópia em cera (é uma mistura de cera de abelha com parafina que nós mesmos fazemos). Na cera dá-se o acabamento, e a modelagem está pronta.

Há muitos brinquedos dos quais fiz a modelagem. Os mais recentes e conhecidos talvez sejam os peixinhos do desenho *Procurando Nemo*, que foram inicialmente vendidos nos cinemas e agora são vendidos nas lojas de brinquedos, e os bonecos do desenho *Shrek*, todos da Grow.

O processo é o mesmo de uma outra modelagem qualquer. A única diferença é que modelagens de personagens de desenhos estrangeiros precisam ser aprovadas lá fora (normalmente nos Estados Unidos). Dependendo de quem aprova é enviado um protótipo, mas o mais comum é o envio de fotografias pela Internet. Feita a aprovação, o processo segue normalmente.

**Pergunta 8: Como se concilia o processo artístico com as limitações tecnológicas na hora de criar os brinquedos?**

**Resposta:** É como eu disse anteriormente, se um produto não respeitar as limitações técnicas de produção e montagem, não importa o quão bonito e original ele seja, ele se torna inviável.

Todo o processo industrial tem que estar previsto: como será a produção das peças, que materiais serão utilizados, como será a montagem etc. Para modelagens, ainda há preocupações adicionais e específicas para cada peça: como será a abertura e o fechamento do molde, como será a pintura etc. Há uma porção de coisas a se levar em conta, e frequentemente é preciso adequar o produto para evitar problemas em sua produção.

Por exemplo: um jogo de cartas. Suponha que um jogo tenha sido criado com 50 cartas de  $7 \times 5$  cm, mas não cabe esse número de cartas no formato de papel que o fabricante utiliza. Pode-se diminuir o número de cartas, mas com isso a mecânica do jogo pode ser alterada. Pode-se diminuir o tamanho de todas as cartas até que elas caibam no formato do papel, mas talvez o espaço da carta fique insuficiente para a quantidade de informações que cada carta deve conter. Pode-se avaliar a compra de formato de papel maior, exclusivo para esse produto, desde que as impressoras sejam capazes de imprimir nesse novo formato. Mas isso gera um novo item no estoque para ser controlado...

Agora, peguemos uma modelagem como exemplo. Pense em personagens de desenhos animados: Mickey, Minnie, Pluto, Mônica... É muito comum que personagens de

desenhos animados tenham pescoços, braços e pernas finos. Isso costuma gerar muitos problemas para a maioria dos brinquedos e, em geral, é preciso alargar os pescoços, juntar as pernas e grudar os braços no corpo dos bonecos para que as peças possam ser produzidas, pintadas, montadas etc.

Para cada item de cada produto é necessário pensar em tudo isso. Embora pareça complicado, a maioria dos projetos flui facilmente, porque a experiência de um trabalho anterior vale para o próximo, por isso fica mais fácil saber o que fazer com um baralho de 50 cartas que não cabe no papel depois de já ter feito outros 15 baralhos anteriormente. Também é muito comum o uso de componentes em vários produtos, diminuindo o custo do desenvolvimento.

Outra coisa importante é que, não importa quantas alterações, quantas simplificações, quantas adequações o produto precise sofrer, o resultado tem que ser sempre um bom produto. Da mesma forma que uma boa idéia, mas inviável, não resulta em produto, um produto tecnicamente viável mas feio ou chato não resulta em vendas, portanto as duas coisas são importantes. Se a viabilização de uma idéia torná-la um mau produto, provavelmente ele será cancelado.

**Pergunta 9: Você poderia escolher um brinquedo seu e descrever como chegou ao resultado final? Como foi todo o desenvolvimento do processo, desde o primeiro vestígio de idéia, até quando ficou pronto para ser comercializado nas lojas?**

**Resposta:** É difícil lembrar de detalhes, esse produto já tem três anos e eu já fiz muita coisa de lá pra cá. O que é certo é que o processo todo é muito parecido com o que já falei. Desenhos, reuniões, o produto é aprovado, modelado, o molde é feito, a embalagem, e o produto entra em linha.

O que eu me lembro especificamente sobre o aviãozinho (e o barquinho, um produto similar) é que queríamos uma atividade no novo produto. De alguma forma me ocorreu a brincadeira de esconde-esconde com o bonequinho que poderia estar numa casa, num carro, num avião. Aí, na hora de passar para o papel e chegar a um desenho final, as melhores soluções foram a do barquinho e do aviãozinho, e a Toyster acabou fazendo as duas.

**Pergunta 10: Na sua opinião, no Brasil, quais são os aspectos que facilitam e dificultam a atividade de *designer* de brinquedos?**

**Resposta:** Bem, na minha opinião a atividade de *designer* de brinquedos, da forma como a aprendemos na faculdade, não existe no Brasil. Com muito poucas exceções, as atividades de criação e projeto são exercidas separadas. Muito pouca

gente vive de criação, e muito pouca gente vive de projeto. Estou me esforçando para lembrar, mas só me recordo de mais nove desenhistas industriais que trabalham no ramo além de mim.

Eu acho que tudo é consequência de um mercado muito pequeno no Brasil. O povo é muito pobre e não tem condições de comprar os brinquedos mais caros. Vende-se pouco, investe-se pouco, cria-se pouco, contrata-se pouco... uma coisa leva à outra. Mas os problemas estão aí para serem encarados. Quem sabe se um bom desenhista industrial não pode mudar as coisas por aí?

**Pergunta 11: Se você tivesse a função de montar um programa de curso voltado para a formação de *designer* de brinquedos, que disciplinas, na sua opinião, seriam essenciais a serem ministradas para formar um bom profissional nessa área?**

**Resposta:** Sem dúvida, o que falta é informação técnica, principalmente sobre papel, plásticos e tecidos. Como funciona uma gráfica? Como se projeta uma embalagem? Como se projeta uma peça plástica? Como funciona uma injetora? E a rotomoldagem? E os diversos tipos de pintura? O que é uma máquina de corte e vinco? E um balancim?

Na faculdade eu não tive quase nada disso, e quando tive estava muito defasado em relação ao que eu via nos meus estágios.

Acho também que as pessoas estão muito burras de uma forma geral. Já vi jogos serem apresentados com associações de dois insetos – um besouro e uma aranha (aranha não é inseto, é aracnídeo) ou dois legumes – alface e tomate (alface não é legume, é verdura, e tomate é fruta). Mas esse é um problema muito mais profundo do que um curso de *designer* de brinquedos pode resolver.

## ***Entrevista II – Ângela Renso Madeira***

A segunda entrevista foi realizada em agosto de 2004. A *designer* entrevistada é diretora de Academia de brinquedos (Santo André/SP) e consultora de brinquedos e do brincar. Nasceu em São Bernardo do Campo, São Paulo, em 15 de setembro de 1966.

Graduada pela Escola Superior de Propaganda e Marketing e com especialização em Administração Industrial pela Fundação Vanzolini, após 10 anos de experiência junto a Departamentos de *Marketing* de empresas como Nestlé, Osato-Ajinomoto e Grow Jogos e Brinquedos, apostou na sinergia que poderia ser gerada da relação entre empresas e escolas. Dessa sinergia surgiu a “Academia de Brinquedos”, uma

brinquedoteca circulante que presta serviços para escolas públicas e particulares e realiza ações de *marketing* cultural para empresas que visam a atingir o público infantil que se encontra nas escolas.

Durante esses seis anos de atuação, a Academia de Brinquedos prestou serviços para Wickbold Nosso Pão, Grow Jogos e Brinquedos, Saraiva MegaStore, Toyster Brinquedos, Elka Plásticos, Revista Espaço Brinquedo, Guia Escolas, Imagine Action Licensing, entre outras, sendo responsável pela criação de 22 jogos educativos lançados pela Toyster Brinquedos. Ângela Madeira optou por fornecer um breve depoimento, preferindo não submeter suas respostas ao formato de uma entrevista.

### **Depoimento:**

Em 1991, fui contratada como assistente de produtos na divisão jogos – Departamento de Marketing – da Grow. A função consistia também em pesquisar produtos existentes no mercado nacional e internacional à procura de oportunidades. Em relação à atividade exercida por mim gerando brinquedos, algumas vezes o processo de desenvolvimento de projetos de jogos e brinquedos origina-se com o resultado de um trabalho de pesquisa de mercado – cada um tem uma forma de elaborar essa pesquisa. Eu particularmente faço um cruzamento de temas de jogos versus faixa etária. A partir daí percebem-se alguns nichos. Analiso a causa dessas “ausências” de produto para detectar se é algo que realmente não faz sentido ou se é falta de percepção do mercado fornecedor. Paralelamente a isso, é necessário estudar as fases do desenvolvimento infantil para entender em que momentos a criança está apta para assimilar determinados conceitos. Acompanhando os processos de aprendizagem pode-se propor um determinado produto que aborde um tema com potencial comercial.

Meu objetivo é melhorar a qualidade do que existe no mercado, visando à educação. O ideal é desenvolver um jogo que possa perfeitamente ser usado dentro da sala de aula como ferramenta de trabalho do professor, ao mesmo tempo que possa ser atraente o suficiente para o consumidor final. Isto é, um produto comercialmente vendável que atenda às necessidades atuais de ensino.

Faço uso de literatura infantil, *sites* educacionais de orientação para pais, bibliografia internacional e, principalmente, de um acervo de jogos com mecânicas distintas. Conhecer essas mecânicas me possibilita encontrar uma nova solução para determinado processo.

Sob o ponto de vista de produção, o interessante é reduzir ao máximo a variedade de materiais a serem utilizados num mesmo produto. Aproveitamento de papel e custo de

componentes. O formato dos componentes está diretamente relacionado com o tamanho da embalagem que, por sua vez, causa muito impacto no custo e no preço que se pretende praticar. Algumas vezes, o processo se dá ao contrário: desenvolver um produto para tal faixa etária que custe no máximo R\$ X,00, ao consumidor final.

Como normalmente desenvolvo jogos educativos, considero importante acompanhar os temas transversais propostos pelos PCNs – Parâmetros curriculares Nacionais – ou os Referenciais Curriculares para Educação Infantil.

Os jogos educativos são comercializados em grandes redes de supermercados, lojas especializadas em brinquedos e pequenas lojas que trabalham exclusivamente com produtos educativos.

Como o segmento de jogos cartonados no Brasil é muito pequeno e a criação está relacionada com um minucioso estudo de linha e estratégias, a ética me orienta a criar jogos apenas para uma empresa do mesmo segmento. Crio jogos para a Toyster Brinquedos. E presto serviços para a Grow na realização de oficinas de jogos nas escolas.

Algumas empresas oferecem um valor fixo por determinado projeto, enquanto outras oferecem participação nas vendas. Essa participação é o *royalty*, ou direito autoral, que nada mais é do que um percentual a ser pago ao criador sobre o valor líquido das vendas do produto durante um determinado período. Esse percentual é negociado produto a produto, cabendo ao criador aceitar ou não as condições oferecidas pela empresa. No meu caso, negocia-se uma taxa a ser paga por linhas de produtos. No final de um mês calcula-se a quantidade total vendida e fazem-se os descontos dos impostos para se chegar ao valor a ser pago.

### ***Entrevista III – Chico Bicalho***

A entrevista foi feita com Chico Bicalho em março de 2003. Chico é escultor e fotógrafo desde 1992. Criou os Critter, robózinhas que são vendidos nas lojas do Moma, em Nova Iorque, e do Centro Cultural Georges Pompidou, em Paris.

#### **Pergunta 1: Como foi sua formação de *designer*?**

**Resposta:** Estudei os últimos anos do ensino médio (High School) nos Estados Unidos. Quando fui para lá, já tinha intenção de estudar Desenho Industrial, mas acabei fazendo escultura, achando que isso ia ajudar. Comecei a fazer o curso e me encantei. Estudei Escultura na Universidade de Road Island School of Design. A volta que eu dei para chegar ao Desenho Industrial foi mais longa do que se esperava. Road Island é uma universidade muito boa de *Design* e tem um

leque de ofertas de cursos, de departamentos de Belas Artes muito bom. Os departamentos de Cinema, de Arquitetura e de Artes Plásticas são muito bons. Hoje, o departamento de *Design* é excelente, mas na minha época era um pouco subordinado ao de Arquitetura. Mark Harrison, o cara que inventou o *cursinarte* (misturadores de comida), foi um *designer* famoso que se formou lá.

Fui pra essa faculdade estudar no departamento de Escultura, pois era onde tinha mais liberdade, o departamento era muito aberto e considerava qualquer coisa escultura; fiquei lá de 1981 a 1985. Estudei Fotografia, fiz curso de Cinema, Artes Plásticas, fiz até curso de Arquitetura e Pintura. Mas nenhum curso de Desenho Industrial. Na minha cabeça, comecei a ver fotografia como um modo de escultura, qualquer objeto fotografado era uma escultura. A fotografia era espelho do objeto, eu não deixava de ver a foto como forma de cultura. E me interessei muito por isso, fiz muitas esculturas. Parte do meu trabalho era pegar uma moldura de *slide*, um pouco maior do que aquela de 35 milímetros e quadrada, e colocar qualquer coisa dentro: arame, pedaço de filme... Cheguei a desmontar uma máquina fotográfica e coloquei dentro da tela e projetei. O trabalho era projetar esses *slides*, eu tinha centenas deles. Acabei fazendo Pós-Graduação (Mestrado) em Fotografia na New York University, de 1985 a 1987, uma das maiores faculdades americanas. O curso tinha extensão de dois anos e meio, mas acabei enchendo o saco e fui trabalhar com construção civil.

Estava precisando ganhar dinheiro. Voltei para Road Island, que ficava numa pequena cidade chamada Providence. Fiquei dois anos trabalhando na construção civil. Foi a melhor coisa que fiz, aprendi muito. Vi como as coisas são montadas e ganhei dinheiro. Mas fui para a Europa com a minha namorada e acabei torrando todas as minhas economias de seis meses, comprei um carro e giramos pela Europa.

Voltei para o Brasil em 1988 e fui trabalhar com fotografia. Depois, resolvi voltar para Nova Iorque no final de 1989. Trabalhei com fotografia lá, também, comecei como assistente de fotógrafo e depois fiz produção. Nesse meio tempo, reencontrei uns amigos da faculdade, um deles é um *designer*, de quem eu gosto muito, chamado David Beer, que criou um negócio denominado Duck Mirror, que é muito legal. É um espelho apoiado num pé-de-pato feito de estanho. Existe uma indústria lá que vende os pés-de-pato em estanho. Esse meu amigo achou esse pé-de-pato, comprou e acabou criando esse espelho. Eu vi esse espelhinho na casa dele e falei: “Pô, David, a gente tem que produzir esse espelho!”

Ele descobriu a indústria que fabricava os pés-de-pato de estanho e começamos a produzir num estúdio que ele tinha em Nova Iorque. Ele ficava com uma porcentagem relativa a *royalties*, pela criação, e eu ganhava uma parte pela produ-

ção. Depois ele parou e só eu produzia. Passei a ganhar 60% do lucro da produção. Nessa fase, ele ganhava um *royalty* absurdo de 40%, mas não me importava, estava superfeliz porque tinha esse trabalho. Estava nos Estados Unidos de forma ilegal, sem documento.

Nesse mesmo período, ele também tinha comprado, numa loja de sobras industriais, em Nova Iorque, uns motorzinhos que eram sobras industriais de brinquedos japoneses. Eram uns brinquedos fabricados nos anos 1950, da época do pós-guerra japonês, umas dentaduras de plástico. Eu sempre ficava brincando com esse motor, gostava de dar corda e ele ficava dando umas cambalhotas. Ele tinha comprado um ou dois desses motorzinhos, até que um dia eu resolvi prender quatro pernas de arames. Uma coisa totalmente tosca, pois tinha as pernas de cabeça para baixo. David me ajudou a montar outro com as pernas de cabeça para cima. Aí criamos o primeiro, que foi o Critter.

Eu fazia à mão um por um e David me ajudava a montar. Vendia para uma lojinha de *design* muito legal, o dono, Kevin, era muito querido meu. Uma vez que fomos lá vender os espelhos, levei um Critter para o Kevin ver e ele falou: “Traz uns 12 para eu vender.” O nome Critter vem de “criatura”. Na verdade, essa foi uma idéia de uma menina de quatro anos que estava na loja e deu o nome ao brinquedo, foi superengraçado. Ele encomendou 12 Critters e estabelecemos um valor de preço que era muito baixo na época. Acho que custava uns cinco dólares, para cada um.

**Pergunta 2: Você faz uma distinção de preços entre os produtos industriais e artesanais? Você coloca um adicional por ser artesanal?**

**Resposta:** Com certeza, a diferença de preço é muito grande, eles eram vendidos pelo dobro do preço quando eram feitos à mão. Vou te contar a história e você vai entender a margem de lucro que eu tinha depois de um tempo. Eu vendia por cinco dólares para ele, mas todo material me custava 56 ou 66 centavos de dólares. Só que existia um problema com ele, o pé era uma espécie de lupe, que eu tinha que fazer com arame, e dava um trabalho incrível. Cada pezinho dele era um circulozinho perfeito, se eu errasse tinha que começar a perna toda de novo. Então, aconteceu o seguinte: levei 12, entregamos 12 para ele, na verdade fui eu mesmo; quando voltei pra casa, mais ou menos duas horas depois, ele já tinha ligado dizendo que tinha vendido todos e encomendou mais 24 para a semana seguinte. Entreguei, quando cheguei em casa duas horas depois, ele já tinha ligado dizendo que tinha vendido os 24. Aí pediu 120 brinquedos, e vendeu todos em uma semana. Chegou a um ponto, depois que eu fiz uns 300, que eu estava enlouquecendo com aquele lupezinho (este termo está

correto?). Virei para ele e disse: “Estes são os últimos, eu não estou tendo mais saco para fazer.” Ele disse: “Não pode, isso é um absurdo, você tem que continuar. Vamos fazer um negócio: acho que consigo vender esses objetos por 18 dólares e assim eu te pago nove dólares por cada um.” Eu pensei: poxa, agora já tá com quase 100% de aumento de preço. Então, vamos ver, vou fazer mais alguns.

E aí neste mesmo dia eu tive a idéia de dar uma dobrinha de quase 90° graus e colocar uma borracha no pezinho. Foi uma sacação para mim e a salvação da lavoura, porque reduziu o tempo de trabalho incrivelmente, porque eu dobrava o arame e no final tinha que acertar direitinho para não ficar um mais curto que o outro. Dessa nova forma, fazia as dobras usando uma máquina de ferro, que o David me emprestou, e colocava a borrachinha. Passei a ter uma margem de lucro excelente, uma margem de lucro de mais de 8 dólares por unidade, eu fazia 25 por hora, facilitou a minha produção substancialmente, acelerou todo o processo. Toda minha tiragem ia para ele, eu fazia mais ou menos 150 unidades por semana. Produzindo 25 por hora, aprendi a ser uma fábrica de um homem só. Todo o processo de fazer, todas as dobras, de preparar todas as pernas, de colocar todas as botinhas, eu aprendi, até o hábito de colocar o alicate na mesa e levantar. Eu sabia exatamente onde iam as peças, ficavam todas alinhadas aqui e aí iam alinhadas para lá. Quando você começa a fazer um trabalho repetitivo, tudo tem que ser otimizado para você não perder tempo. Eu aprendi como funciona o processo de meditação, sabe aquela coisa repetitiva que você faz, o monge sai andando virando uma bolinha, ou então contando um negócio, ou então pensando na respiração? Quando fazia esse trabalho, a minha cabeça entrava numa outra onda espiritual, foi muito legal esse período apesar de eu considerar uma época engraçada. Eu estava ganhando quase 200 dólares por hora de trabalho, ou seja, ganhava como um advogado naquela época. Por mais que eu pudesse achar uma coisa monótona, eu estava ganhando uma grana preta. Comecei a vender também para a lojinha do Museu Guggenheim, foi ótimo pra mim. Eles pediam assim: “Queremos 1.500 unidades.” O que me forçava a trabalhar cinco dias sem parar, sempre trabalhei sozinho, não tinha parceiros, a única coisa que o David fazia era me ajudar a virar o motor de cabeça pra cima. Ele dizia: “Não sei como você agüenta fazer isso.” Ele tinha um emprego também, e à noite eu ia para o estúdio dele, fazia esses objetos para ele, o que também dava muito trabalho, tinha solda, um monte de coisas.

Eu fiz quase 5.800 brinquedos à mão. O cara que me vendia esses motores tinha 20 mil, mas ele descobriu que eu vendia para o Museu Guggenheim a 18 dólares. E ele estava me vendendo os motores por 40 centavos cada um, aí ele ficou bravo comigo e disse que não ia mais me vender. Mas,

desde 1994, eu já morava no Brasil. Ia para os Estados Unidos, comprava os motores, ficava num estúdio de uma amiga minha, pegava a máquina de dobrar emprestada com o meu amigo e fazia mais ou menos uns 2.000 em dois meses. Nenhum foi feito no Brasil. Depois, voltava para o Brasil com dólares, ficava três a quatro meses. Nessa época, eu vendia para o Guggenheim, para uma lojinha no East Village, para a lojinha do meu amigo, para uma outra lojinha que eu esqueci o nome e para o museu da Filadélfia. Eu fazia um monte de brinquedos e dizia: “Eu só tenho tanto para te dar.” O Guggenheim sempre levava mais, porque eu sabia que era legal que eles vendessem e também porque sempre faziam os maiores pedidos. E a primeira loja que vendeu o Critter tinha quanto eles queriam. Mas a saída deles nessa altura do campeonato já era menor, porque eles já estavam vendendo desde 1992 e isso já era 1995 ou 1996. Nessa época, eu já trabalhava como fotógrafo aqui no Brasil. Coincidiu que esse meu amigo holandês, o Ian, dono da Kikkerland, veio me procurar e disse que estava interessado em produzir o meu produto industrialmente.

Eu também já estava começando a ficar de saco cheio de fazer daquela maneira. Pois, indo para os EUA, eu acaba perdendo dinheiro no Brasil com o trabalho de fotografia e propaganda. Fui para lá, fiz uma reunião com ele, chegamos a um acordo, ele levou o original e tudo o mais foi uma série de fatores a meu favor. Ele acabou achando no último dia uma fábrica em Hong Kong e acertou com eles a produção. Nessa época, eu estava na Holanda, então o primeiro protótipo foi mandado para eu aprovar na Holanda. É muito engraçada a história, é fabricado na China por uma família de pessoas em Macau, eu tenho um tataravó chinês nascido em Macau, a família de meu pai é toda de Pernambuco e tem parentesco com holandês, tenho vários tios loiros de olhos azuis, só pode ser de parentesco holandês, cangaceiro é que não é. Então existe algo da Holanda e da China na produção desses objetos.

**Pergunta 3: Que fontes você utilizou para a criação dos seus brinquedos?**

**Resposta:** Eu acho que a minha fonte de criatividade vem de um amor imenso que eu tenho pela natureza. Sempre gostei de bicho, vejo aquele insetozinho na mesa, e não vejo um bicho feio, e sim um bicho simpático, engraçado, inteligente e charmoso. Qualquer bichinho que eu vejo eu fico encantado. Meus pais brincavam dizendo que eu era São Francisco. Tinha uma história famosa na família, quando eu ficava doente, minha mãe dizia: “Você precisa tomar o remédio para matar os micróbios.” E eu dizia: “Não vai matar o micróbio de jeito nenhum.” Eu achava que os micróbios eram legais.

Eu morava perto da Universidade Santa Úrsula, tinha uma mata atrás, tinham muitos insetos, lagartixas, mais ou menos na década de 1960. Depois, minha mãe comprou um sítio em Petrópolis, eu ia muito para lá, desde criança eu tinha um carinho especial com bichos. Então, quando eu crio esses objetos, eu acho que é muito dessa coisa de transformar o inseto que as pessoas consideram como uma criatura repugnante. Você vê a aranha parada, aquela coisa estática sem nenhuma graça, aí você começa a dar corda, aí começa a dar aqueles pulinhos e ganha uma forma. Eu tenho esse carinho com qualquer bicho. As pessoas acham graça quando cai um mosquito no meu copo de vinho, eu paro o meu jantar, pego o mosquito com o papel até ele secar as asas e sair voando. Nunca consegui fazer mal a nenhum bicho, inseto, qualquer animal que seja. Nesse trabalho que eu faço, o respeito aos bichos é o que alimenta a minha criatividade.

Além do meu interesse pela natureza, também tenho interesse por tecnologia, apesar de eu não ser um cara ligado à tecnologia, sou fascinado com o mundo moderno. O avião Concorde foi o produto industrial mais fascinante que houve no mundo, imagina uma máquina que você senta em Nova Iorque e daqui há algumas três horas você está em Londres! Eu gosto muito dessa coisa mecânica.

Uma pessoa que muito me inspira hoje é o poeta Manoel de Barros, é maravilhoso, toda a sua filosofia, talvez seja o maior escritor e poeta brasileiro atualmente, ele é mais do que um poeta, ele ensina a vida pra gente em cada coisa que escreve. Eu sou encantado com as coisas que não têm utilidade... a gente vive tão preocupado em fazer coisas importantes e úteis, que acaba esquecendo de coisas que não têm utilidade, que não tem função, como a lata amassada.

Apesar de eu ter vários projetos em mente e preocupado que tenham função de divertir, uma coisa que eu acho superimportante é que eles sejam diferentes das outras coisas que já foram feitas. Eu já ouvi várias vezes dizerem que o meu trabalho é muito radical, é muito diferente. Às vezes, ele precisa de algo mais pé no chão.

O dono da Kikkerland relutou muito em comprar os meus brinquedos. Foi um grande amigo meu que insistiu que ele me procurasse. A primeira encomenda tinha uma tiragem de 30 mil, ele ficou em pânico, quase desistiu. Pensou: “Ah, eu acho que 30 mil eu vendo em dois anos”, mas acabou vendendo em um mês. Ele é dono de uma empresa que fabrica e vende por atacado (chama-se *whole sale*). É um grande exemplo do holandês mercador que compra na China para vender na Europa e nos EUA. Na verdade, quando eu comecei a trabalhar com ele, uma série de fatores coincidiram para ele crescer, o Critter foi um deles. O David, meu amigo, trouxe as coisas dele, ele vendia muito cacareco chinês e coisas européias de bom *design*, vendia muitas coisas interessantes,

mas não produzia nada. E quando você não produz, qualquer um pode vender seu produto por um preço menor, ele tinha exclusividade em certos produtos e em outros, não. Eu não penso em criança quando faço esse brinquedo, eu penso em divertir o adulto. Eu penso sempre: é um brinquedo para adulto!... e para criança.

**Pergunta 4: Qual a faixa etária de mercado que seus brinquedos atingem?**

**Resposta:** A faixa etária de mercado que os meus objetos atingem vai de adolescentes de 12 até adultos de 30 anos.

**Pergunta 5: Como funciona a legislação de *royalties* por você ser um brasileiro?**

**Resposta:** Eu tenho um contrato altamente informal com eles, basicamente trabalhamos na confiança, porque se não houver confiança não há contrato que vai te defender de alguém com más intenções. Você pode até ter um contrato extenso, mas se a pessoa quiser roubar, ela rouba. Eu tenho um contrato simplíssimo com ele, é olho no olho, se não funcionar assim não haverá documento que irá te proteger. O meu maior medo na época eram as cópias, as pessoas poderem me copiar. Aquele cara que criou o patinete de alumínio é um caso desses. Ele não tirou patente, não fez nada, aí explodiu no mundo todo. Se ele tivesse tirado uma boa patente eu acho que poderia estar mais protegido.

Eu estou me referindo à patente de *designer*. Eu entendo pouco de patente, depende muito, é a famosa faca de dois “legumes”. Tem certas coisas que não vale a pena você patentear, porque vai gastar mais dinheiro com a patente e acaba perdendo sua margem de lucro, sai mais caro. Tem que haver uma aliança, um sistema de confiança, tem que trabalhar junto mesmo. Esse cara sabe que eu sou uma mina de ouro para ele, sabe que eu estou criando produtos novos para ele, tipo meia dúzia por ano. Temos um relacionamento muito legal, eu gosto dele, a gente se dá muito bem. Mas eu não sei como funciona basicamente com outras empresas.

Os europeus pagam *royalties* muito maiores do que os americanos, eu consegui um meio termo entre europeu e americano. Americano, em geral, paga *royalties* numa faixa de 5%, os europeus, de 9 a 10%. Eu briguei muito na hora para estabelecer um valor acima de 5%.

**Pergunta 6: Você acha que teria êxito com essa atividade se ela fosse desenvolvida aqui no Brasil?**

**Resposta:** Bom, eu ia ter que fazer uma pesquisa de pólo industrial, principalmente em São Paulo. Obviamente, eu

teria que trabalhar com alguma coisa de plástico, no Brasil não dá pra fazer nada mecânico e vender por um preço baixo. Esse objeto só funciona porque é feito na China, se a China não conseguisse produzir e vender cada um por um dólar e um trocado, nunca ia existir no mundo. Se eu fosse mandar fazer nos EUA, eles iriam custar uma fortuna.

Aqui no Brasil? Não há a menor possibilidade de montar uma fábrica de brinquedo de corda. Eu teria que criar uma coisa completamente diferente. Mas já pensei em fazer coisas mais artesanais.

**Pergunta 7: Como você associa o trabalho com os brinquedos a projetos de reflorestamento?**

**Resposta:** Parte dos *royalties* que eu ganho com os brinquedos da Kikkerland é doada para projetos de reflorestamento no Brasil. Quando eu penso em reflorestamento, não penso só em plantar árvores. Penso numa cobertura florestal como um elemento para a natureza poder viver. Nos animais, todas as plantas que virão depois, insetos, tudo que vai se restabelecer nesta área reflorestada. Não penso só em reflorestamento como uma coisa que vá me beneficiar somente, ah, vai ficar mais bonito ver uma cobertura florestal, vai abafar o som dos carros... Eu acho que não é só importante para o Brasil, é importante para o mundo inteiro.

**Pergunta 8: Onde você já fez reflorestamento?**

**Resposta:** Por enquanto em Petrópolis. Ali está sendo o laboratório. Então, a idéia é você plantar para passarinhos, morcegos, porcos-espinhos voltarem a viver naquela área.

**Entrevista IV – Severiano e Lucia Laguna**

Severiano e Lucia Sancho Laguna são fabricantes de brinquedos de madeira há 22 anos. Os produtos criados e produzidos por eles traduzem e incorporam o conhecimento e o saber-fazer acumulado ao longo desses anos. Segundo texto publicado na apresentação do seu catálogo, “comprovam, ainda, não só o respaldo teórico que os anima como também a preocupação de dar resposta às necessidades de projetos pedagógicos das escolas”.

Sua linha de brinquedos *Made in Casa* reúne em 18 categorias os mais de 300 itens fabricados.

Assim começa a entrevista de Severiano, realizada em setembro de 2004:

**Pergunta 1: Quais foram as suas referências?**

**Resposta:** A minha base teórica tem muito mais sobre o brincar do que sobre o brinquedo. Isso porque sou formado em filosofia e com interesse em refletir sobre o conceito de brincar. Também procuro pensar sobre a diferença entre o trabalho e o brinquedo. Uma atividade como é o trabalho precedida pela necessidade de uma atividade tipicamente humana que é o brincar.

O que eu tenho de conhecimento está muito mais ligado ao brincar do que ao brinquedo. Eu também tenho estudos sobre o brincar ligado à pedagogia como instrumento de aprendizagem. O brincar é a criança sozinha que brinca, não tem que ter nenhum adulto que esteja acima da criança orientando que aí acaba a brincadeira. Acho uma coisa desastrosa quando vejo um adulto ensinando uma criança a brincar, dizendo faça isso, faça aquilo...

Isso de ensinar a criança a brincar apareceu com uma necessidade do espaço físico. Eu tenho visto isso, nas escolinhas que estão nas cidades, os espaços físicos diminutos, às vezes são casas que no passado serviram para abrigar uma família com três ou quatro filhos, hoje abrigam às vezes até 50 crianças. E não tendo espaço para brincar, alguém tem que ordenar a brincadeira. Quando tem uma especialista em ordenar isso contraria a espontaneidade da criança ao brincar. A criança brinca com os próprios elementos que ela tem lá, ela mesma que estabelece regras, a autonomia que a própria criança tem.

Portanto eu tenho mais estudos sobre o lúdico do que sobre o pedagógico. Eu fabrico materiais lúdicos que são os brinquedos, mas também materiais pedagógicos. A diferenciação entre os materiais lúdicos e os materiais pedagógicos é que os materiais pedagógicos têm orientações impressas no rótulo do brinquedo. Esse determinado material, por exemplo, vai servir para desenvolver a coordenação motora, esse material vai para desenvolver a noção de tempo, de espaço, sei lá qualquer conceito pedagógico, e esses conceitos, eles estão de algum modo impressos no próprio objeto, e a criança tem que descobrir, e se a criança não o fizer terá um professor para explorar esse material. Sempre fui contrário a chamar brinquedos educativos, porque qualquer brinquedo é educativo, até mesmo os brinquedos de guerra. Como disse, qualquer objeto na mão da criança pode se tornar um brinquedo.

**Pergunta 2: Severiano, você faria um histórico da *Made in Casa*?**

**Resposta:** Você está na *Made in Casa*, eu te mostro onde está a *Made in Casa*, fisicamente.

A empresa como é agora está registrada desde o ano de 1989, antes disso eu tinha o registro como artesão.

Começamos a fazer brinquedos em função do nascimento da Laura, em 1978. Morávamos nesta casa (é uma casa ampla com tem três andares, terraço, quintal, situada numa vila em São Francisco Xavier, bairro da Zona Norte carioca). Nasci na Espanha, e com 25 anos vim para o Brasil. Terminei meus estudos aqui na PUC do Rio de Janeiro e então comecei a lecionar em vários lugares. Na PUC, lecionei alguns meses, mas depois tive que tirar a documentação, para a nacionalização, que nunca quis ter. Não quero ter nacionalização nem inglesa, nem espanhola, nem americana, não quero ter nação nenhuma. Depois me aposentei pela Gama Filho. Sou formado em filosofia, eu tenho uma habilidade manual que vem de nascença, vinda da minha família. Eu estou acostumado a trabalhar com ferramentas, faço qualquer tipo de habilidade manual, conserto tudo em casa, conserto luz, conserto cano, faço instalação elétrica, boto cerâmica, corto madeira.

A Lucia, minha parceira também na fabricação dos brinquedos, com licenciatura em literatura portuguesa, e também com muitas habilidades manuais.

Quando a Laura nasceu, tivemos vontade de fazer brinquedos para ela, decidimos que nós não íamos dar a ela nada feito: Vamos fazer em casa! Tínhamos um serrote, uma maquininha manual de corte e etc. Fazíamos os enfeites de festa de aniversário para ela. Uma vez fizemos uma festa com a bicharada toda de madeira sobre a música de Vinicius de Moraes sobre a Arca de Noé. Uma vez fizemos um circo, um parque de diversões com balanço, roda gigante, tudo muito grande, uma mesa de aniversário.

Era uma época em que a madeira estava barata e eu tinha muito tempo, levava dois meses fazendo aquilo. Outra vez fizemos um aniversário que o tema era o mar, com um grande cais do porto, navio, guindaste. A Lucia desenhava e eu executava.

É claro que essa atividade surgiu porque nós de algum modo éramos contra a sociedade de consumo e também porque professor é duro. Por outro lado, nossas relações de amigos eram muito amplas e na hora de um aniversário era um custo muito alto comprar presentes. Como tínhamos habilidade, para que comprar se podíamos fazer? E então nós presenteávamos os filhos dos nossos amigos com brinquedos feitos por nós. E aí surgiu a brincadeira do nome da *Made in Casa*; era uma espécie de ironia. Nessa época fizemos também muitos materiais para a casa dos nossos amigos; até hoje podemos encontrar as coisas que nós fizemos, muitos objetos utilitários.

### **Pergunta 3: Vocês só comercializaram os brinquedos?**

**Resposta:** Só brinquedos. E eu vou lhe dizer porque nós só comercializamos os brinquedos:

Nós estávamos naquela fase de fazer coisas para os amigos, e isso chegou até os ouvidos do Senac em Copacabana, que nos convidou a participar de uma exposição de artesanato. Foi num sábado, e eu estava expondo os brinquedos, quando chega uma professora e comprou tudo que estava exposto. Era a professora de uma grande escola em Copacabana. Estava vendendo carrinhos, pistas, quebra-cabeça etc. Foi quando eu percebi que podia aumentar meus rendimentos fabricando esses materiais.

O grande aprendizado foi quando fui contratado por essa mesma escola para consertar todo o material pedagógico que tinha vindo da França no início do século XX. Naquela época embora professor, como não estava muito ligado à prática, não sabia o que era, por exemplo, um material dourado (jogo de peças de madeira para ensinar noções de matemática). Além disso, também aceitei restaurar os armários e as estantes da mesma escola.

Esses foram os primeiros materiais pedagógicos que fiz, mas que possuem uma boa carga lúdica que agradam a criança, que brincando aprende.

#### **Pergunta 4: Como você vê a situação do brinquedo em relação a criança de hoje?**

**Resposta:** O que hoje está faltando na cabeça dos adultos é o entendimento de que a criança não pode receber tudo pronto, quer seja de madeira ou de qualquer material. Se são brinquedos que já chegam muito estruturados, a criança não brinca, ela simplesmente faz uso. Já vi crianças perguntando em diversas exposições que fazemos: *Para que serve? Como brinca com isso? Que é que eu faço?*

Aí eu respondo: *Não faz nada, esse brinquedo é muito preguiçoso, você tem que fazer uma bagunça com ele.*

Só que a palavra fazer está ausente do vocabulário tanto dos pais como da criança. E eu acho que é no processo do fazer que está o brincar; se a criança não faz ou não consegue refazer aquilo que foi feito, então o brincar desaparece. Então a criança está acostumada a apertar o botão e sai correndo ou tudo aparece, ou aperta outra vez e tudo aquilo desaparece. Você pergunta para a criança por que aquilo acontece e ela não sabe. Se ela aprender a brincar ela vai querer descobrir alguma coisa, só que ela não está acostumada, não sabe que até o quebrar faz parte da brincadeira.

O que está faltando é que a nossa cultura está acabando com a palavra fazer, e é fundamental para o aprendizado. O fazer está ligado à exploração e, conseqüentemente, ao processo criativo. Não é a *performance* final que interessa, e sim o processo.

Temos um brinquedo, por exemplo, que é para ensinar a criança as primeiras leis físicas, onde a criança, ao brincar,

descobre por que uma coisa sobe, por que desce, por que cai. Como que se aprende isso? Fazendo, ou melhor, brincando.

**Pergunta 5: Muitos fabricantes de brinquedos no mundo estão transferindo suas fábricas para a China como uma maneira de conseguir viabilizar comercialmente seus produtos. Quem fabrica brinquedos no Brasil sabe que está quase impossível competir com os brinquedos fabricados na China. Como você se vê nesse contexto?**

**Resposta:** Veja: quando se fala na China, se pensa em materiais baratos. Não se pensa em *design* nem como coisa técnica. É o mesmo que o italiano faz com os sapatos. Os sapatos italianos são produzidos e montados lá (China) e são muito bons. Até a embalagem é feita assim.

Eu acho que essa questão de mercado internacional, do neoliberalismo, e a China vai acabar tendo que entrar num processo social onde terá que pagar salários mais altos, e a pirataria vai diminuir, mas ao mesmo tempo o Brasil tem que pensar no mercado interno. No meu caso, eu só tenho acesso às madeiras que não podem ser exportadas, mesmo assim são muito caras. Assim, acabamos adotando o compensado e, muitas vezes, uso madeira maciça já usada para fazer as peças miúdas, porque consigo bons preços. Muitas vezes somos obrigados a sermos ecológicos por necessidade.

É claro que se nós tivéssemos uma grande fábrica teríamos que pensar em programas de reflorestamento, programa de utilização racionalizada de madeira. O pequeno fabricante não tem nem condição de se colocar esse problema.

**Pergunta 6: Como você vê a obrigatoriedade de todos os produtos possuírem selo do Inmetro? Você acha justo que haja as mesmas regras e exigências tanto para os grandes como para os pequenos fabricantes?**

**Resposta:** Nós estamos mergulhados nesse problema, tão mergulhados! Todas as escolas públicas que são nossos clientes começam a exigir, e o público também.

Ora, essa exigência, acho que é ótima, porque o que se está querendo é qualidade e segurança. O problema todo são as exigências burocráticas que vêm de cima para que se possa obter esse selo. Por exemplo, se eu quiser legalizar pelo Inmetro esses materiais, que são mais de 350. Cada item, para início, me custaria R\$ 500,00. Dentro do conceito de família seria que um conjunto de brinquedos entra dentro de uma exigência em que tem que ter o mesmo preço, o mesmo comprimento, as mesmas cores, então a diversidade acaba, e a família acaba eu diria o lado artesanal favorecendo somente a produção seriada. Muitas vezes meus clientes escolhem as cores dos brinquedos e eu atendo, mas é um problema muito

sério, porque essas normas fazem com que acabe a diversidade.

### **Entrevista V – Giovanni Batista Ferreira**

Giovanni Batista Ferreira, 26 anos, é graduando em pedagogia pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (Feusp). Tendo atuado como gerente de informática de uma rede particular de ensino, trabalha hoje no Labrimp – Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da Feusp, dirigido pela professora Dra. Tizuko Morchida Kishimoto, e integra a Equipe de Produção e Pesquisa em *e-Learning*, que produz brinquedos digitais para a Internet.

#### **Pergunta 1: Qual é a fonte de criatividade para a criação de jogos eletrônicos para crianças?**

**Resposta:** Criatividade para mim é *análise e síntese combinatória*, no sentido profundo destas palavras. Analisar significa “separar partes”, e sintetizar, “juntar partes”. Criatividade em *design* é percorrer todo nosso *imaginário* destacando partes e tentando combiná-las entre si, gerando inovação. Claro que não é pura razão; sentimento e emoção são fortes guias deste processo. Vejo pouco sustentável certo conceito de criatividade “que cria do nada”, como se emergisse algo da pessoa que não existia em absoluto anteriormente. Neste conceito, a memória é fundamental para a criatividade. Neste momento, o que é o mundo externo para mim? O contato que tenho com a realidade externa se resume ao estreito campo sensorial. Se isolássemos estes dados perceptuais, o mundo se resumiria a eles. Mas afirmo que conheço o mundo, minha percepção é mais abrangente do que a sensorial. Mas, de que forma? Através da memória, da infinidade de experiências e dados colhidos e assimilados durante minha existência, e é neste sentido que usei o termo *imaginário*.

Nesta linha, vejo a própria memória da infância como o grande *background* de todo o processo de criação de brinquedos. Criar um brinquedo pede entender a criança, se colocar no lugar dela, e por mais que estude agora cientificamente todo o mundo infantil, polindo e criticando toda minha conceituação com a formação acadêmica, a experiência assimilada quando criança continua indispensável. Por exemplo, o que é o lúdico? Tenho uma dezena de definições acadêmicas, mas a melhor é a que trago da infância, esta difícil de expressar em palavras.

Concretamente, uma peculiaridade em minha história me ajuda no desenvolvimento de brinquedos. Cresci em meio a uma família de artesãos, e eu mesmo cheguei a ser artesão na adolescência, aprendendo a esculpir em madeira com meu

pai. Assim, o artístico esteve presente todo o tempo. Muitos dos meus brinquedos eram artesanais, vindos do próprio ambiente familiar.

Outro dado específico é que, para gerar as combinações de formas e cores do *design*, sou bastante estimulado ao ouvir música. Certas melodias ou ritmos provocam sensações visuais em mim. É como num caleidoscópio, e quem o gira é a música. Enfim, outro grande veio de inspiração é a observação das crianças na brinquedoteca do laboratório, mas disto podemos falar adiante.

**Pergunta 2: Que tipo de formação acadêmica, profissional ou de vida levou você a exercer essa atividade de *designer* de jogos eletrônicos?**

**Resposta:** Como disse, meu primeiro trabalho foi como escultor em madeira, no qual estive durante cinco anos, e isso me influenciou bastante. Depois fui estudar eletrônica e informática e passei a me dedicar a toda essa área técnica, que exige também muita criatividade. Projetar um circuito ou um *software* demanda uma intensa atividade criativa. Esta foi a porta de entrada para que trabalhasse com informática educativa, já que me tornei mais tarde gerente de sistemas de uma rede privada de ensino. Foi uma experiência muito rica, porque minha atuação se estendeu a sete países, na Europa e América do Sul. Era eu a ponte entre os educadores e o pessoal técnico em informática, e produzimos bastante. Esta atuação, aliada à influência de minha mãe, que é professora, me despertou a atenção para o curso de pedagogia. Chegando à universidade no fim de 2002, rapidamente fui convidado a atuar com objetos de aprendizagem digitais. No Labrimp, com a direção da professora Dra. Tizuko Kishimoto, começamos a Equipe de Produção e Pesquisa em *e-Learning*, que se dedica à produção de brinquedos e objetos de aprendizagem digitais para educação infantil, atendendo também a iniciativas de *e-Learning* na área de educação especial, com um toque lúdico, em parcerias com alguns órgãos da universidade, como o curso <[www.braillevirtual.fe.usp.br](http://www.braillevirtual.fe.usp.br)>.

**Pergunta 3: A que faixa etária você dirige seus projetos?**

**Resposta:** O material infantil que estamos pesquisando e produzindo durante os últimos meses, disponível no *site* <[www.labrimp.fe.usp.br](http://www.labrimp.fe.usp.br)>, atende à faixa etária de trabalho do próprio Labrimp, que é de 3 a 10 anos. As iniciativas na área de educação especial procuram atender a todas as idades.

**Pergunta 4: Que recursos técnicos e instrumentos são necessários para a criação dos jogos eletrônicos?**

**Resposta:** Para a produção de jogos para a *Web*, descrevo uma configuração mínima: 1. *hardware*: um microcomputador de atualizada capacidade, um *scanner* de imagens, placa e caixas de som, câmera fotográfica digital, placa digitalizadora de vídeo e áudio; 2. *software*: programas editores de imagens e editor de áudio e vídeo digitais, compiladores para as diversas linguagens da *Web* e uma boa conexão com a Internet. Com estes recursos mínimos é possível realizar um trabalho razoável, se você tem gente qualificada trabalhando.

Em nosso caso temos vários computadores ligados em rede que formam um *workgroup* para a equipe. Além dos periféricos citados, temos o apoio de um estúdio multimeios para produção de áudio e vídeo que garante qualidade superior quando usamos mídias ricas.

**Pergunta 5: Na sua opinião, no Brasil, quais são os aspectos que facilitam e dificultam a sua atividade de designer?**

**Resposta:** Nossa intenção é realizar um serviço público, e a estrutura que a universidade nos proporciona é satisfatória. Os órgãos públicos de fomento no Brasil têm enxergado a necessidade de “*software* educativo público” e apoiado algumas iniciativas na área. Mas ainda são lugares restritos no Brasil onde se pode desenvolver *software* de qualidade que atende gratuitamente à população, devido à falta de investimento.

**Pergunta 6: Que fontes de conhecimento você utiliza para consulta?**

**Resposta:** Como nosso trabalho é na universidade, num laboratório de brinquedos, temos um grande suporte acadêmico para o trabalho. Nossa equipe é formada desde graduandos até pós-graduados em educação; temos também pessoal da área de desenho industrial e da engenharia de informática da universidade. O Labrimp tem 20 anos de atuação, é referência na pesquisa de materiais pedagógicos e, sob a coordenação da professora Tizuko, nos proporciona uma grande bagagem para a produção de nossos brinquedos. Lidamos com áreas como psicogenética, cognição, semiótica, *design*, comportamento e inteligência artificial. No caso dos que desenvolvem *software*, buscamos formação tecnológica na universidade para tal.

A brinquedoteca instalada no Labrimp dispõe de vários tipos de brinquedos, dos tradicionais até os digitais, nos permite observar crianças de diferentes perfis em seu brincar, especialmente quando interagem com os computadores instalados, o que nos dá um sólido retorno do trabalho. Os brinquedos *Web* têm sensores embutidos que, ao nos remeter au-

tomáticamente dados como cidade de acesso, tempo de uso, preferências, nos permitem traçar perfis antropológicos e etnográficos das crianças usuárias.

**Pergunta 7: Como você negocia a produção e a comercialização de seus projetos?**

**Resposta:** O Labrimp é um laboratório público, e os brinquedos digitais produzidos são gratuitos e disponíveis para toda a população. Como são brinquedos *Web*, a dinâmica da Internet é uma grande facilitadora da distribuição. Além de deixarmos os brinquedos *on-line*, é possível sempre baixar os mesmos para uso fora da Internet.

Sempre fazemos protótipos dos brinquedos, a partir dos quais toda a equipe pode interagir em sua construção. Depois da primeira aprovação, o brinquedo *Web* finalmente é publicado e continua em aperfeiçoamento; a tecnologia *Web* é muito plástica para alterações posteriores.

**Pergunta 8: Uma das críticas feitas por alguns educadores é de que o videogame é um jogo que toma lugar do social no cotidiano da criança, pois não é preciso se relacionar com a máquina, basta apertar o botão. Na sua opinião, como responder a essas novas questões que estão surgindo em relação à criança e seu universo lúdico?**

**Resposta:** Ponderação é a resposta. Um uso obstinado de *games* eletrônicos pela criança, que prejudique seu convívio social, certamente não é recomendado. Porém, negar o acesso a este universo lúdico, como alguns já recomendaram, declarando o *game* como “morte da infância”, é um empobrecimento. Se olharmos numa perspectiva em que o brincar é o motor de desenvolvimento da criança, os jogos eletrônicos oferecem novas possibilidades de desenvolvimento nunca antes experimentadas. Não é só apertar botão: o botão ou *joystick* não é toda a *interface* com a criança. Certa *plasticidade* ou *moldabilidade* dos objetos digitais numa tela, inexistentes no mundo físico, possibilitam combinações e simulações que podem enriquecer muito a formação da criança, e justamente a liberdade que esta moldabilidade oferece é fator de qualidade do brinquedo, porque o lúdico é mais autêntico na medida em que é livre. Repare ainda que nem todos os *games* têm um aspecto “solitário”, o que é o pano de fundo de muitos dos receios. Muitos são motivo de convívio, quando a “turminha” se reúne para jogar junto, e mesmo o brincar solitário tem o seu lugar no desenvolvimento infantil. Muito da polêmica é causada porque uma parcela dos educadores não experimentou o “universo digital” de maneira tão forte como as novas gerações, e no âmbito do *reproduccionismo social* que se detecta na educação, quando alguns educadores cons-

tatam que as novas gerações têm um desenvolvimento diferente do que tiveram, se assustam. Mas a criança deve viver a cultura de seu próprio tempo. Ainda, nos dias de hoje, quando se proclama a “inclusão digital” como questão de cidadania, o jogo eletrônico é um excelente meio de promover o chamado *letramento digital* da criança.

Assim, nos casos em que um isolamento social acontece, acho difícil colocar toda a culpa nos *games*. É uma atitude simplista de alguns educadores. Há uma série de outros fatores, nos âmbitos psicológico e social, que provocariam este fenômeno, e muitas vezes apontam para os *games* quando a causa está em outra parte. É comum em educação ficar buscando bodes expiatórios para os problemas. Por exemplo, muitos acusam o computador como fator de empobrecimento da linguagem escrita dos jovens, quando o motivo mesmo é a falta de incentivo à leitura, numa cultura em que educadores são os primeiros a não ter livros em mãos.

### **Entrevista VI – Bernardo Luiz**

*Designer* de produto formado na PUC do Rio de Janeiro. Seu Projeto de Graduação tinha como título “O Brinquedo do Futuro”, insetos interativos que podiam ser desmontados e montados de diferentes formas.

Recebeu menção honrosa no Prêmio IEF de Madeira Cultivada, em 1998, com o Projeto Home-Office.

Em 1999, foi contratado pela agência de *design* carioca Tátil Design, onde ficou por três anos. Nesse período, desenvolveu inúmeros projetos, como a premiada Campanha Natura Criança 2000/2001. Muitos dos projetos desenvolvidos, ao longo de três anos dedicados à Tátil Design, foram selecionados em prêmios e concursos importantes, como, por exemplo, o Prêmio Colunistas e o Prêmio da revista *About*, ajudando a Tátil Design a ser eleita a Agência de Design do Ano de 2001.

Em 2002, abriu sua própria empresa, a IGO Design, lançando o brinquedo de montar IGO.

A Embalagem Brinquedo IGO recebeu em 2003 o Prêmio ABRE de Melhor Embalagem Destaque Ecodesign, oferecido pela Associação Brasileira de Embalagem, além de ser finalista em mais duas categorias.

Atualmente, o *designer* continua seu trabalho administrando a empresa e o brinquedo IGO, que irá se desenvolver com robótica em 2004, e vem prestando serviços para seus clientes, sempre interessados em inovação e criatividade.

**Pergunta 1: Gostaria que você falasse das experiências e conhecimentos que levaram você a se tornar um *designer* de brinquedos.**

**Resposta:** Nasci aqui no Rio de Janeiro, mas eu morei minha infância toda, adolescência e pedaço da juventude em Teresópolis. Isso é um dado importante, porque a minha infância ajudou a poder construir brinquedo, me proporcionando uma série de vantagens de pensar em criar coisas, de resolver problemas. Sempre morei numa casa com muita natureza por perto e muito convívio com outras crianças brincando na rua. Não foi uma infância de cidade grande. Acho que foi porque eu tive uma infância rica em ludicidade que quis que outras crianças também tivessem.

Eu fiz o brinquedo do futuro quando estava me formando na PUC. Mas, o que é o brinquedo do futuro, lembrando do fato de que agora existem os jogos de computador, os videogames que, de certa forma, estão acabando com os brinquedos tradicionais?

O brinquedo do futuro resgata a ludicidade na criança que só um brinquedo tradicional permite, que é a interação entre crianças, o autoconhecimento, o conhecimento dos outros, as qualidades de cada um. No projeto de insetos, a criança constrói, desconstrói e se mistura com os outros. É um projeto conceitual, para ser fabricado de plástico, que também possui mecanismos eletrônicos, porque é um brinquedo do futuro que une a tecnologia ao brinquedo antigo. Durante o período de faculdade, fui trabalhar como estagiário numa empresa chamada Tátil, que também é uma empresa onde eu pude desenvolver inúmeros trabalhos para o público infantil. Lá, nós desenvolvemos alguns trabalhos para a linha infantil da Natura que foram muito legais e me acrescentaram muito. Lá fiquei um ano inteiro só desenvolvendo produtos para criança. Foram três anos de muita aprendizagem. Eu saí de lá para montar o IGO.

A concepção do IGO é de que cada peça é como se fosse uma pessoa. Eu queria um brinquedo que tivesse um conceito e um propósito, porque eu acho que todo brinquedo tem algo a contribuir, por isso eu acho legal que ele tenha uma bandeira. Então a idéia é que cada peça representasse uma parte do coletivo, e através da ligação entre elas você fica com a idéia de estar construindo um mundo melhor. O brinquedo foi sendo desenvolvido e amadurecido ao longo de alguns anos até chegar ao formato de plástico atual. O IGO é um brinquedo de montar em que todas as peças se encaixam. O nome IGO vem da palavra amigo, como se cada peça fosse uma pessoa, e a união entre elas é o coletivo e a amizade. A Teoria das Múltiplas Inteligências e Habilidades é o ponto de partida deste brinquedo que permite o desenvolvimento das crianças como um todo, estimulando a interação e a sociali-

zação. A partir das peças, a construção, o IGO favorece o fazer-de-conta, a criatividade e a imaginação, favorece ainda a cooperação para a montagem e a criação de enredos depois do brinquedo montado.

Existem três conjuntos de cores para a diversão da turminha:

IGO Vermelho, peças vermelhas, roxas e amarelas;

IGO Verde, peças verdes, pretas e brancas;

IGO Azul, peças azuis, laranjas e rosa.

Para crianças de 3 a 12 anos.

### **Pergunta 2: Como surgiu essa idéia?**

**Resposta:** O IGO surgiu em 1999, e era inicialmente de madeira. Eu tinha feito um curso de madeira na PUC com a arquiteta Lucia Masilo e no final do curso tinha que fazer um produto. Ela tinha me mostrado um encaixe de madeira e eu fiquei olhando, achando que aquilo poderia virar um brinquedo. Desenhei num pedaço de papel quadriculado, gerando assim uma peça simétrica e modular, inspirada no corpo humano. Eu fiquei olhando aquele protótipo e o tempo foi passando. Como eu ainda estava trabalhando na Tátil, vi que não seria tão difícil produzir aquele brinquedo. Pesquisei vários processos de fabricação, vi a questão toda da embalagem, vi que eu poderia produzir uma embalagem legal para promover o meu produto, fui amadurecendo a idéia, que começou como uma idéia acadêmica e virou um objeto de consumo. Por fim, transformei o que era originalmente em madeira em plástico através de um fornecedor com quem eu tive contato e que tinha uma injetora de plástico. Sondei com ele as possibilidades que tinha. A idéia da madeira tinha uma desvantagem, que eram as imperfeições, uma peça sair diferente da outra, o que não acontece no plástico. Por fim através desse estudo, eu vi que era viável, e eu resolvi sair da Tátil e abrir a minha empresa e investir meu dinheiro e o meu trabalho na fabricação e comercialização dessa idéia.

### **Pergunta 3: Você fez alguma pesquisa de mercado para avaliar o potencial de venda do brinquedo?**

**Resposta:** Eu fiz alguns testes com crianças, mas teste de mercado, não. Eu diria que o meu grande teste de mercado foi quando eu comecei a vender até agora, que eu tenho um *feedback* muito grande. Eu tinha uma produção piloto e corri atrás de todas as lojas de brinquedos do Rio de Janeiro, “bati na porta”, levei meu *kit* e corri atrás para tentar comercializar. Tentei fazer outro tipo de contato também na Fábrica de Brinquedos Estrela e em muitos outros lugares, mas infelizmente esses projetos não foram para frente. Finalmente, comecei a ter um *feedback* de vendas. Eu costumo dizer que o

IGO foi meu MBA, minha pós-graduação, o que eu nunca tinha estudado na faculdade aprendi na prática, por exemplo: o que o público quer saber, o que o produto precisa para vender, como deve ser uma embalagem de venda, saber que ela tem que resistir ao varejo, a questão do preço. O lojista sempre bota no mínimo 100% em cima do seu preço, então, para que você tenha um produto que seja viável, aqui no Brasil, o fabricante tem que reduzir muito a sua margem de lucro, tornando, às vezes, inviável o produto.

No caso do IGO, eu diria que com a experiência que eu tive ele não é um produto ideal para a venda nesse mercado porque é um brinquedo que se torna caro, tem uma embalagem que às vezes não resiste a determinados pontos de venda, eu me refiro ao grande varejo, como as Lojas Americanas, a Rozelândia, Brinkcenter, e funciona muito bem em lojas como a Enfin Enfan, a Funny Faces, que têm um público que consegue enxergar o brinquedo com outro olhar e está procurando um brinquedo que acrescente algo de bom.

Nesses lugares, o brinquedo tem venda periódica. Meu principal local de venda é na Enfin Enfan do Shopping da Gávea, que é o lugar onde eu estabeleci com a dona da Loja uma relação que eu chamo de parceria. No primeiro mês ela fez uma vitrine superlegal com os brinquedos, e antes de ela me pagar já tinha vendido tudo. Eu pude ver também que se eu tivesse mais espaço e promoção as coisas seriam diferentes. Como a minha produção é independente, fica sem muito apoio.

**Pergunta 4: Quais são as dificuldades que você encontra para trabalhar nesse setor?**

**Resposta:** No caso, quero dizer que é inegável que o brinquedo tem qualidade e que as crianças adoram. Mas ele não funciona nas grandes lojas pela embalagem e pelo preço. Eu sinto que não estava preparado para entrar no mercado, não sabia que era tão complicado.

**Pergunta 5: Eu não acho que a embalagem do seu brinquedo seja frágil em relação às outras que estão no mercado.**

**Resposta:** Ela é de plástico. Meu projeto de embalagem foi premiado e ganhou prêmio de ecodesign porque ela é reutilizável. Ela faz parte da brincadeira, uma parte se encaixa na outra e você encaixa as peças na embalagem. Ao invés de você jogar no lixo, a embalagem se transforma em um objeto de construção, onde a criança vai se desenvolver. Eu pensei nisso depois de estudar e observar as crianças. Muitas vezes, a criança ganha um brinquedo e deixa de lado para brincar com a embalagem, transformando-a em garagem, casinha etc.

Então, por que não transformar a embalagem num brinquedo também?

**Pergunta 6: o IGO é o único brinquedo que você comercializa atualmente?**

**Resposta:** Atualmente, sim, porque, como é uma produção independente, eu não tenho como produzir mais... Até tenho outras idéias... mas é complicado.

## Conclusão

O brinquedo tem passado por grandes transformações ao longo da história. Inicialmente, ele tinha estreita relação com a cerimônia religiosa e comunitária. Essa relação foi se desfazendo, e o brinquedo foi perdendo seu caráter comunitário para se tornar um artefato exclusivo do universo infantil, durante a época marcada pelo aparecimento das primeiras noções de infância no ocidente. O período marcado pelo “aparecimento da infância” é seguido por diversos estudos que valorizam o brinquedo e o brincar, principalmente no campo da pedagogia e do desenvolvimento da psicanálise infantil. É também nesse mesmo período que o desenvolvimento do capitalismo começa a transformar os brinquedos em produtos de consumo, e o potencial de consumo da criança passa a ser disputado no mercado em ascensão. O brinquedo, então, rompe definitivamente com suas funções de origem. O surgimento das primeiras idéias sobre a infância e os novos avanços da tecnologia foram responsáveis pelo início da produção em série de brinquedos e pelas profundas transformações no seu *design*. As fábricas de brinquedos proliferaram nos países que tinham seu processo de industrialização mais avançado, e passaram a lançar um número incontável de produtos nas grandes feiras internacionais de brinquedos dos principais centros de comércio mundial. No final do século XX, registra-se um novo *boom* no setor de brinquedos, provocado pelo aparecimento dos jogos eletrônicos, que incorporaram os novos recursos da alta tecnologia.

A televisão comercial e os jogos eletrônicos entraram maciçamente no cotidiano da criança, ganhando cada vez mais força na sua preferência. Inaugura-se um período em que o brinquedo tradicional começa a perder espaço no mundo infantil. Apesar do crescente fascínio das crianças pelos jogos eletrônicos, as bonecas, trenzinhos, e jogos de tabuleiro não desapareceram, permanecendo ainda populares, mostrando que, apesar do temor de extinção, os brinquedos tradicionais têm mantido seu espaço e público cativo. Até quando esse espaço será reservado à criança é difícil prever, pois essa ameaça de extinção dos brinquedos tem vindo acompanhada de estudo que preconizam o desaparecimento da infância nos dias atuais. A crescente influência da televisão e dos jogos eletrônicos tem, muitas vezes, substituído junto às crianças o ato de brincar e o brinquedo, provocando na infância o problema da exclusão social. A criança se torna um ser solitário, e o consumismo e a tecnologia servem como base para todas as suas propostas lúdicas. Isso significa um prejuízo muito grande para o desenvolvimento intelectual e físico da criança.

Por essa razão, o espaço da infância, que garante o tempo das brincadeiras e do brincar, deve ser preservado e protegido, sendo esse um direito fundamental da criança que não pode ser ameaçado de desaparecimento.

Algumas fábricas têm achado saídas para preservar o brinquedo. Elas conseguiram, por meio de soluções criativas, conciliar a nova tecnologia com os brinquedos garantindo que certos brinquedos estejam sempre na moda. É o caso dos piões, malabares e iô-iôs, que a cada relançamento aparecem incrementados com materiais mais sofisticados, luzes e música, mantendo seu uso tradicional. Um bom exemplo da confluência de tecnologia com um brinquedo tradicional é a crescente popularidade dos io-iôs entre as crianças de hoje, representando um aumento de 36% só nas vendas entre o período de 1998 e 1999. Este é um dos brinquedos mais antigos que existem e há três mil anos, na China, já havia io-iô de pedra. No século XVIII, nas cortes européias, os iô-ios eram decorados com jóias e padrões geométricos, e, quando girados, seus desenhos formavam figuras. Atualmente, o *design* do io-iô praticamente não mudou, ou seja, neles foram introduzidos elementos de tecnologia mais avançada, resultando que, ao brincar fazendo o movimento clássico de girar o io-iô, diversos efeitos visuais são desencadeados, deixando crianças e adultos fascinados.

Isso demonstra um dos lados do mercado: certos brinquedos permanecem, por mais que os tempos mudem; nesse caso foi a reformulação e adaptação do seu *design* que garantiu sua permanência até os tempos atuais.

Apesar de os brinquedos tradicionais estarem até o momento sobrevivendo às ameaças de extinção, os empresários do setor manifestam um crescente descontentamento em relação à retração no consumo e à estagnação da produção industrial. Um dos principais entraves para o crescimento das grandes indústrias do mundo foi a entrada no mercado dos brinquedos provenientes de países como a China, que detém, aliás, o posto de principal exportador para a maior parte dos países. É muito difícil competir com o mercado chinês, que faz uso de alta tecnologia aliada a baixíssimos salários. Uma hora de trabalho na linha de produção da Playmobil alemã, por exemplo, custa ao empregador 22 euros, enquanto nas fábricas chinesas o salário não chega a 1 euro por hora de trabalho.

A indústria de brinquedos no Brasil é bem recente se comparada àquelas dos países que deflagraram o processo industrial, mas se tornou num importante parque industrial na América Latina. O mercado nacional é igualmente atingido pela concorrência dos brinquedos chineses e ainda enfrenta inúmeras outras dificuldades, como a pirataria, o contrabando, a alta carga tributária, as altas taxas de juros praticadas pelos bancos. Porém o mais grave de todos problemas reside

no fato de que a maioria das crianças brasileiras não possui poder aquisitivo para comprar brinquedos industrializados o que impede a expansão das indústrias no mercado interno. Essa pesquisa comprovou que grande parte das crianças brasileiras trabalha durante toda infância em atividades agrícolas, trabalhos domésticos ou em subempregos. Sem proteção social e jurídica, estando por vezes sujeitas à exploração, aos abusos sexuais e à violência essas crianças são privadas da frequência à escola, do contato com a família, da convivência com outras crianças da mesma idade. Com o direito à infância negado, os aspectos relacionados ao brinquedo são muito desvalorizados, pois a brincadeira nem sempre é reconhecida como uma necessidade humana.

Nos segmentos da população que estão inteiramente excluídos do mercado de consumo dos brinquedos industrializados, predomina a tradição de confeccionar brinquedos artesanais. A oficina de construção de brinquedos e as entrevistas realizadas no Colégio Cécio Barcellos para a presente dissertação elucidaram questões relacionadas com o brinquedo artesanal popular e a situação da criança pobre brasileira, possibilitando a comprovação das técnicas artesanais de construção de brinquedos levantadas pela pesquisa bibliográfica realizada. Permitiram também conhecer melhor a realidade da atividade artesanal de brinquedos em diversos cantos e contextos do Brasil, por meio do trabalho de recuperação das lembranças de migrantes brasileiros moradores do Rio de Janeiro. O presente estudo registrou que o artesão herda de seus familiares a sabedoria de fazer brinquedos que são, em grande parte, portadores de inquestionável riqueza, seja por sua forma estética, seja pelo contexto sociocultural em que são produzidos. O *design* do brinquedo artesanal popular está sempre passando por constantes renovações, incorporando às técnicas e saberes herdados de gerações passadas novos materiais, estratégias e temáticas.

A industrialização do brinquedo exerce influência sobre esse artesanato. Sua estética formal e temática é, muitas vezes, inspirada pelo brinquedo industrializado e vice-versa. Esse tipo de atividade artesanal geralmente não é valorizado pela sociedade brasileira, e são poucas as iniciativas institucionais ou particulares que lutam para preservar essa memória popular. Nesse sentido, torna-se importante a realização de projetos que o incluam aspectos da cultura popular no desenvolvimento do *design* de brinquedos além de dirigir esforços para a criação de brinquedos voltados especialmente para o atendimento desse segmento da população que não tem acesso ao brinquedo. Isso também acarreta o aumento do índice de nacionalização dos projetos de brinquedos brasileiros, possibilitando a consolidação do *design* nacional. Projetar novos brinquedos e aprimorar o *design* de brinquedos no Brasil têm o objetivo não só de concorrer com a importação

no mercado interno, como também de abrir espaços para a exportação.

A criação de mecanismos que promovam o desenvolvimento do *design* de brinquedos acarreta mudar a mentalidade predominante no empresariado nacional, que tem uma forte resistência em assumir os riscos decorrentes de investimentos em novas idéias ou em projetos que não estejam diretamente vinculados aos lançamentos da mídia internacional. Além disso, a maioria dos brinquedos lançados é proposta e desenvolvida pelos próprios donos das fábricas ou pelo departamento de marketing que geralmente apresenta idéias importadas dos países que detêm a hegemonia da indústria cultural. No Brasil, historicamente, predomina uma cultura que valoriza o brinquedo importado em detrimento do nacional. A idéia dos consumidores de que os produtos estrangeiros têm qualidade superior aos brasileiros é encontrada também entre os empresários brasileiros para o desenvolvimento de produtos. Como decorrência dessa cultura de dependência, a adoção de certas estratégias, tais como a espera pelo sucesso do lançamento de produtos dos competidores ou mesmo a adoção da cópia de produtos, está enraizada nas empresas líderes do setor de brinquedos.

Daí serem poucos os brinquedos industrializados totalmente desenvolvidos no Brasil. Esse fato é mais bem explicado nas entrevistas realizadas no Capítulo 4, especificamente na concedida pelo *designer* Marcio de Carvalho. Os empresários do setor de brinquedos consideram ser menos arriscado importar idéias, fazendo pequenas adaptações para o Brasil e pagando direitos autorais, do que investirem em profissionais brasileiros que elaborem projetos de brinquedos inspirados na cultura brasileira. Isso faz com que os novos lançamentos das grandes fábricas sejam pouco comprometidos com a cultura nacional e popular e com o conteúdo das suas propostas lúdicas.

É importante que sejam implementados pelo setor de produção de brinquedos brasileiros procedimentos visando à redução da dependência externa. Algumas tentativas tem sido feitas por pequenos fabricantes no sentido de romper com a crença de que apenas os brinquedos vinculados aos personagens e programas da mídia (Gugu, Harry Potter, Xuxa etc.) têm um grande potencial de vendas, e por isso merecem espaço exclusivo no varejo. É interessante constatar também o surgimento de um número cada vez maior de novas lojas especializadas na venda de “brinquedos educativos”. Elas têm se espalhado por todo o interior do Brasil, não só nos grandes centros urbanos. São lojas vendem basicamente brinquedos criados por profissionais que têm como ponto de partida por exemplo as novas teorias de educação e de desenvolvimento da criança, as propostas contemporâneas de visualidade, o resgate das tradições culturais ligadas aos brinquedos popula-

res, as questões de preservação do meio ambiente e muitas outras relevantes para a construção de uma infância saudável. Esses pequenos fabricantes juntamente com os lojistas especializados, não recebem absolutamente nenhum incentivo nem espaço promocional na mídia. Recentemente, sua união resultou na criação da Associação Brasileira de Brinquedos Educativos – Abrine, que tem por objetivo social assistir, orientar, congrega e instruir as empresas associadas, no que diz respeito às atividades da produção, divulgação e comercialização de brinquedos educativos e afins. No ano 2000, a Secretaria do Comércio Exterior – Secex, em conjunto com os empresários do setor industrial de brinquedos, elaborou inúmeras propostas visando a estimular as indústrias a desenvolverem projetos nacionais, porém poucos avanços foram registrados nesse sentido.

Por isso é fundamental que o Governo e empresários voltem a se mobilizar para que consigam avançar na implantação da estratégia de desenvolvimento da indústria de brinquedos proposta pela Secex, por meio das suas linhas gerais de ação: criação de um *design* brasileiro, modernização e reestruturação da indústria de brinquedos com introdução de inovações tecnológicas e reorganização dos processos, e, finalmente, formação de recursos humanos e criação de cursos técnicos de *design* de brinquedos.

Para finalizar, é importante ressaltar a necessidade de que haja um maior incentivo às pesquisas sobre o brinquedo em um contexto que ele tenha sua problemática abordada separadamente. E é nesse sentido que a presente dissertação sugere o estudo de novos temas para futuras pesquisas sobre o *design* do brinquedo e suas implicações nos tempos atuais. Espera-se que o implemento à pesquisa sobre esse tema possa contribuir para que não se concretizem as previsões que anunciam o desaparecimento da infância e do brinquedo.

## Referências bibliográficas

- ABERASTURY, Arminda. *A criança e seus jogos*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.
- ALLUÉ, Josep M. *O grande livro dos jogos*. Belo Horizonte: Leitura, 1998.
- ALTMAN, Raquel. *Informações básicas para criação e design de brinquedos e jogos*. São Paulo: Abrinq – Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedos, 1991.
- ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. 2. ed. Rio de Janeiro, 1981.
- ATZINGEN, Maria Cristina Von. *História do brinquedo – para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem*. São Paulo: Alegro, 2001.
- BACHELARD, Gaston. *A poética do devaneio*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. Obras escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- \_\_\_\_\_. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus Editorial, 1984.
- BENGTSSON, Arvid. *Parques y campos de juego para niños*. Barcelona: Editorial Blume, 1973.
- BERGSON, Henri. *Matéria e memória*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 291 p.
- BONFIM, Gustavo A. Design e informação. In: *Design & interiores*, n. 49. São Paulo: Arco Editorial, 1995.
- BOSI, Ecléa. Cultura de massa e cultura popular: leitura de operárias. In: *Memória e sociedade: lembranças de velhos*. São Paulo: Cia. das Letras, 1984.
- \_\_\_\_\_. *O tempo vivo da memória*. São Paulo: Ateliê Editorial, [s.d.].
- BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- \_\_\_\_\_. (org.). *O brinquedo e a cultura*. São Paulo: Cortez, 1994.
- CASCUDO, Luis da Câmara. *Civilização e cultura*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1988. v. II, p. 300-303.
- \_\_\_\_\_. *Dicionário do folclore brasileiro*. São Paulo: Edusp, 1988.
- CUNHA, Nylse. Helena da Silva. *Brinquedo, desafio e descoberta, subsídios para utilização e confecção de brinquedos*. Rio de Janeiro: FAE, 1994.
- D'ALLEMAGNE, Henry René. *Histoire des jeux*. Paris: Hachette, [s.d.].

- DEL PRIORI, Mary (org.). Apresentação. In: *História das crianças no Brasil*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2000.
- \_\_\_\_\_. *Ensaíos sobre literatura e história cultural*. Obras escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1985. v. I.
- \_\_\_\_\_. (org.). O comércio de brinquedos no Brasil. In: *História das crianças no Brasil*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2000.
- DENIS, Rafael Cardoso. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- \_\_\_\_\_. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. *Arcos: design, cultura material e visualidade*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 1998.
- FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1980.
- \_\_\_\_\_. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- FREIRE, Beatriz Muniz (org.). *Dim: as artes de um brincante*. Rio de Janeiro: Funarte/CNFC Popular, 1999.
- FREUD, S. *Obras psicológicas completas de Freud*. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- FREYRE, Gilberto. *Casa-grande & senzala*. 14. ed. Recife: Imprensa Oficial, 1966.
- FUNARTE/CNFCP. *O brinquedo que vem do Norte*. Pesquisa e texto de Luciana Gonçalves de Carvalho e Ricardo Gomes Lima. Rio de Janeiro, 2002.
- GUEDES, Ângela. Coleções de brinquedos no museu. In: BITTENCOURT, José Neves; FASSA, Sara; TOSTES, Vera (eds.). *História representada: o dilema dos museus*. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2003. 320 p.
- HESKETT, John. *Desenho industrial*. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1997.
- PROGRAMA Brasileiro de Design – PBD. Brasília: Ministério da Indústria, do Comércio e do Desporto, 1995.
- HOGAN, Elizabeth. *Children's rooms and play yards*. Massachussets: Sunset Books, 1974.
- KISHIMOTO, Tizuco Mochida (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- \_\_\_\_\_. *Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis: Vozes, 1993.
- KOCH-GRÜNBERG, Theodor. *Del Roraima al Orinoco*. Venezuela: Ediciones Del Banco Central de Venezuela, 1979. tomos I, II e III.
- LIMA, Ricardo Gomes. *O brinquedo no Ciro de Belém*. Rio de Janeiro: Instituto Nacional do Folclore, 1951.
- \_\_\_\_\_. *Brinquedos e brincadeiras, significados e contextos*. Artesanias de América. Rio de Janeiro: Ministério da Cultura/Funarte.
- LOJAS – brinquedos e puericultura. A revista do revendedor. São Paulo: Full Time Editora Ltda., n. 24, 25, 26, 27, 28, 87, 2002.

- LOWENTHAL, David. Como conhecemos o mundo. *Projeto História*, n. 17. São Paulo, 1998. p. 63.
- MAGALHÃES, Cláudio F. de. *Design estratégico: integração e ação do design industrial dentro das empresas*. Rio de Janeiro: Senai/DN; Senai/Cetiqt; CNPQ; Ibict; Padct; TIB, 1997. p. 32.
- MALLALLIEU, Huon. *História ilustrada das antigüidades*. O guia fundamental para todos os amantes de antiguidades e colecionadores. Portugal, 1999. p. 578.
- MEIRELES, Cecília. Artes populares. In: ANDRADE, Rodrigo M. E. de (org.). *As artes plásticas no Brasil*. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, 1968. v. III.
- MIL brinquedos para a criança brasileira. São Paulo: Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, 1982.
- OLIVEIRA, Paulo Salles de. *Brinquedo e indústria cultural*. Petrópolis: Vozes, 1986.
- \_\_\_\_\_. *Brinquedos artesanais e expressividade cultural*. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- \_\_\_\_\_. *O que é o brinquedo*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- NATHAN. Catálogo de Vendas de 1997, Materiel Educatif.
- PEREIRA, B. H. K. Costa. *Decisões estratégicas de marketing em ambientes turbulentos: um estudo exploratório no setor de bens de consumo não duráveis em 1981 e 1989*. Rio de Janeiro: Copped/UFRJ, 1992.
- PIAGET, J. *O julgamento moral da criança*. Trad. E. Lenardon. São Paulo: Mestre Jou, 1977 (original 1932).
- PORTO, Bruno; LINS, Letícia. Meninas domésticas. *O Globo*, Revista Megazine, 11.4.2004.
- PORTO, Cristina L. Brinquedo e brincadeiras na brinquedoteca. In: KRAMER, Sonia, Leite, A. E. (org). *Infância e produção cultural*. Campinas. Papiros, 1998.
- REVISTA Mundo Infantil. Dirigida a proprietários, diretores e compradores de lojas de brinquedos, magazines e atacadistas. São Paulo: Photon Ltda., ano 2, n. 11; ano 3, n. 16, 2001.







