

## UMA COLEÇÃO INCRÍVEL DE BRINQUEDOS QUE FIZERAM HISTÓRIA

*Cecília Aflalo*

São mais de 1000 brinquedos que compõem o acervo de brinquedos antigos de **Roberto Stickel**, (Neco, 50 anos) arquiteto e projetista de aviões. Mais do que uma coleção, diríamos, é uma paixão. Muitos dos itens fizeram parte da infância de Neco que com os anos além de brincante se tornou colecionador de preciosidades.

“Eu tinha guardado todos os meus brinquedos principalmente os trenzinhos elétricos e todos aqueles cenários de bonequinhos, teleféricos que passavam por cima dos trilhos, pontes, onde tudo funcionava de verdade. A uma certa altura comecei a comprar peças para refazer e ampliar o mundo dos trens; foi quando entrei em contato com o universo dos brinquedos antigos.”

Entre eles está a pérola de sua coleção, um brinquedo que se constitui na representação de uma aldeiazinha medieval onde há o castelo do Sr. Feudal, onde os bonequinhos ainda se movem, as luzinhas se ascendem, tudo isto movido a vapor.



“Este brinquedo foi feito na Alemanha por volta de 1880, um dos primeiros a ser fabricado em série por artesãos que antes trabalhavam individualmente e se juntaram numa primeira fábrica. Ele é o mais antigo da minha coleção, uma raridade, provavelmente o único exemplar que restou da série, pois ele só existe em desenho num catálogo antigo. Esta primeira fábrica, no entanto quebrou, e a Märklin, aproveitando os artesãos já reunidos funda a sua indústria que existe até hoje, famosa pela perfeição de seus trens. Isto aconteceu por volta de 1890 e marca início da história do brinquedo na Europa. Um início tardio já que nos Estados Unidos temos registros de alguns brinquedos a partir de 1700.”

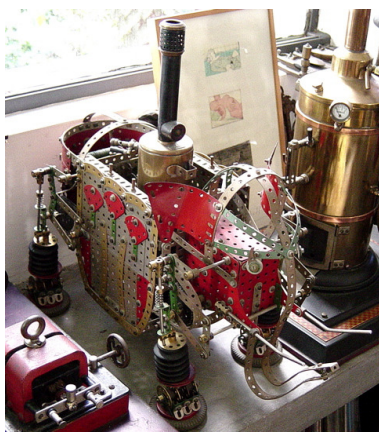
Novidades a partir de 1900, aproximadamente, eram as miniaturas chamadas de Penny Toys, nos conta Neco, ao apontar para um naviozinho e um pequeno balão.



“Estes brinquedinhos de lata, litografados, foram a primeira tentativa de se fazer brinquedos em massa. Eles custavam um penny (aproximadamente um centavo) e eram usados como troco nas padarias. Embora produzidos em grandes quantidades, no período da guerra muitos foram derretidos e

hoje, os poucos que restaram, valem uma fortuna.”

Neco nos mostra, também, exemplares de brinquedos de construção em peças metálicas da marca Meccano, criada na Inglaterra no início dos anos 1900 e muito conhecida até hoje no mundo todo. Alguns destes brinquedos fizeram parte da sua própria infância outros, conta ele, foram adquiridos de outro colecionador, o argentino Miguel Viglioglia que desde muito cedo já brincava com o Meccano.



“Ele resolveu um problema que há 50 anos ninguém conseguia. Fez com que um desses objetos construídos, neste caso um elefante de 50X 30X 20cm se movimentasse a partir da força de uma maquininha a vapor construída pela Märklin. Um trabalho super sofisticado e complexo, pura engenharia.”

O colecionador apontou para o fato de que este tipo de brinquedo era muito mais para os pais ou adultos, mas que as crianças que tinham contato com ele podiam se divertir muito e aprender muitas coisas.

“Além disso, eu gostava muito de montar aviões; eu comprava bombinha de São João colocava dentro deles só para vê-los explodirem no ar! Parece loucura

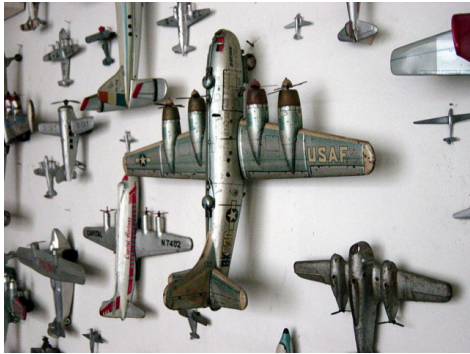
mas eu aprendi bastante com todas estas experiências. Como um avião voa, porque voa, porque não está voando bem, este tipo de coisas me ajudaram muito nos projetos de aviões mais para frente.”

Em cada canto do apartamento de Neco um encanto:

“Eu gosto muito dos brinquedos que têm um bom design, dos brinquedos espaciais como estes que representavam, na década de 1920/1930, as histórias de ficção científica como as do Flash Gordon. São foguetes, robôs de um futuro que nunca existiu.



Há também o bonequinho com uma hélice nas costas, o primeiro conceito de Super Homem. As armas futuristas a partir de 1950 passam a ser feitas de plástico. Elas fazem barulho, disparam flechas com ventosas ou água numa boa velocidade. É o máximo para uma criança poder brincar de acertar o outro. Esta pistola aqui é diferente; tem uma luz dentro que projeta um filme que também é colocado dentro dela. Apontada contra uma parede, a cada tiro, ela projeta um quadro do filme, muito legal.”



Por outro lado, fazem parte deste acervo fascinante, exemplares que são réplicas perfeitas de objetos reais:

“Estes aviões de brinquedo japoneses surgem no pós – guerra, aproximadamente, por volta de 1950. Quando a indústria bélica japonesa foi impedida de produzir, muitos de seus engenheiros migraram para as fábricas de brinquedos e a partir daí começaram a fazer produtos incríveis a preços bem acessíveis.

Estava sendo criado, nesta época, um novo conceito de brinquedos o dos que fazem várias ações, movidos à bateria. Um exemplo famoso é o do avião que reproduzia o modelo do B 29 – Enola Gay. Restava a dúvida se ele iria vender, pois este foi o modelo de avião que soltou as bombas atômicas em Nagasaki e Hiroshima matando milhares de pessoas. Qual a surpresa, a sua reprodução em brinquedo foi um sucesso de vendas no próprio Japão.”

Resta ainda falar sobre as bonecas e bonecos japoneses de celulose que não puderam mais ser fabricados por serem inflamáveis; sobre os inúmeros brinquedos de comunicação por fio ou por transmissão de luz captada por um sensor de bateria solar já naquela época; sobre a corrida de cavalos da Estrela que por volta dos anos 60 chegou a ser uma das maiores fábricas de brinquedos do mundo, e sobre tantos outros.

“Para entender este aqui, por exemplo, imagine um cenário onde as figuras andam e você tem que atingir um alvo. Ele é precursor do vídeo-game. É fascinante para uma criança porque faz barulho, atira, acerta o objetivo. Eu adorava isto!”



O mais incrível nesta coleção que a primeira vista, tal qual outras coleções é formada de objetos interessantes, mas que ali estão estáticos, é o entusiasmo com que Neco descreve cada um deles. Mais do que tudo, o que nos prende mais a atenção é a intensidade da sua imaginação de menino que permanece com ele até hoje, que dá vida e encantamento a cada luzinha que se ascende, a cada trem que se movimenta, a cada robô que cai ferido e se levanta, a cada seta disparada que atinge seu alvo.