

O RESGATE CULTURAL POR MEIO DO DESENVOLVIMENTO DE UMA COLEÇÃO DE BRINQUEDOS

Valéria Ramos Friso¹

João Carlos Riccó Plácido da Silva²

Paula da Cruz Landim³

Luis Carlos Paschoarelli⁴

Resumo

Os brinquedos são indubitavelmente uma ferramenta importante para o desenvolvimento infantil saudável. Os designers, como criadores de brinquedos, devem ter bases teóricas multidisciplinares para poder definir os problemas envolvidos com clareza e segurança. Analisar o que torna o brinquedo eficiente e presente na rotina da criança é crucial para definir essa problemática. Para tanto é preciso sondar seu universo e encontrar caminhos para que os produtos sejam bem recebidos nele. Este trabalho discorre sobre os temas relacionados ao mundo dos brinquedos e descreve um projeto desenvolvido com essas bases que valorizam a cultura nacional.

Palavras-chave: design; brinquedos; crianças

Abstract

Toys are undoubtedly an important tool for healthy child development. Designers, as toys creators need to get theoretical bases of multidisciplinary to be able to define the issues around them with clarity and certainty. To analyze what makes the toy be efficient and present on child's routine is crucial to define this problem. To this end we need to probe his universe and find ways to turn the products more attractive to him. This paper discusses issues about the toy's world and describes a project developed in its bases that must value the national culture.

Keywords: *design; toys; children.*

1 Graduada em Design - Design/UNESP – Bauru – valeriafriso@yahoo.com.br

2 Doutorando - PPG Design/UNESP – Bauru – joaocarlos_placido@hotmail.com

3 Livre Docente - PPG Design/UNESP – Bauru - paula@faac.unesp

4 Livre Docente - PPG Design/UNESP – Bauru -

1. Introdução

O objetivo desse trabalho é criar brinquedos que reproximem a criança de suas origens culturais e dos elementos físicos que os cercam. O brinquedo atualmente tem sido criado com grande enfoque comercial. Não que isso o diferencie de outros produtos, porém, a criança é mais vulnerável a comprar por impulso, pois ainda esta aprendendo os conceitos que regem as relações econômicas, e a conhecer os próprios desejos, e assim, se apresenta menos exigente quanto aos futuros benefícios que aquele poderá trazer. Isso, entretanto, não influencia na forma como a criança brinca, pois ela é bem capaz de ignorar aqueles brinquedos que, apesar de belos, não correspondem às atividades que deseja realizar, e utilizar apenas tampas de panelas que a mãe não usa mais. Porém, precisamos considerar que o brinquedo interfere na formação da ideia de consumo, e que sendo um objeto de grande interesse da criança, pode ser um bom veículo para novos conhecimentos.

A princípio, foi avaliado o papel do designer no desenvolvimento de brinquedos. Qual a contribuição, que cabe ao designer nesse processo? Conhecer o consumidor, determinar suas necessidades, e supri-las através da estética, da forma e do conceito são os objetivos desse projeto. Foi feito então um cruzamento de dados entre teorias de pedagogia, psicologia infantil e design, que culminaram nas diretrizes para criação do produto final.

O produto foi desenvolvido seguindo etapas da metodologia proposta por Bruno Munari (2002). Foi feita a princípio uma análise de textos sobre o assunto abordado, que trouxesse o maior número de informações necessárias para a elaboração do projeto. Essa análise permitiu que um problema fosse definido e determinados posteriormente suas componentes. Então foi feita uma coleta de dados referentes ao problema, os quais foram analisados. A partir desse panorama inicial foi criada uma proposta de produto. Estudaram-se então suas possibilidades técnicas, de materiais e produção. Esses foram testados, e assim confeccionou-se um modelo. O modelo foi aplicado em teste de campo para análise, e, mostrando-se seu funcionamento satisfatório, e o objetivo alcançado, foi feito o detalhamento técnico.

2. O Brinquedo na História

Segundo Raquel Zumbano Altman (2004) os pequenos índios aprendem as funções que exercerão quando adultos brincando com miniaturas daquelas que serão suas ferramentas, e assim, surgem grande parte de seus brinquedos. Outros surgem da experimentação de sementes, madeira, palha, e diversos outros elementos encontrados ao acaso na natureza.

A criança tem seu lugar como categoria social reconhecido entre os séculos XIII e XVII. Até então era considerada apenas um adulto em formação, um ser incompleto. Em Nuremberg, no século XVIII começam a ser produzidos objetos em miniatura, direcionados a adultos, porém que já começam a cair nas graças das crianças. Logo, no século XIX começam a serem produzidas peças maiores voltadas, agora para crianças, como bonecas de porcelana, carrinhos de madeira e soldadinhos de chumbo. Entretanto, com esses produtos sofisticados também surge um novo consumidor, reforçando o desejo de posse da criança. O brinquedo que antes era simples e de curta

vida útil, que se quebraria logo, e faria com que ela desenvolvesse outro, agora virava um elemento de distinção social.

E a partir disso as manufaturas de brinquedo se espalham pelo mundo. O comércio de brinquedos tomou tal dimensão que hoje a cada segundo duas bonecas “barbies”, um dos brinquedos de maior sucesso na história, são vendidas no mundo, segundo a fabricante MATTEL.

Hoje, entretanto, ainda é muito comum encontrarmos muitos produtos e materiais alternativos ao se analisar caixas de brinquedos de crianças, o que demonstra como o fato de existirem brinquedos industrializados não elimina a criatividade das crianças que se utilizam daqueles como brinquedos também.

2.1. Análise de Caixas de Brinquedo

A análise foi realizada por meio de observação de três caixas de brinquedo na busca de objetos que não são considerados brinquedos, por não serem fabricados para este destino, no meio de outros que são fabricados para este fim. Foram escolhidas três crianças sendo que estas análises foram realizadas em duas cidades em Bauru e em de Ribeirão Preto ambas no estado de São Paulo, dividindo em duas e uma consecutivamente. As crianças escolhidas têm idades diferentes, sendo uma de 3 anos, uma de 6 e uma de 9. O gênero não foi considerado como fator relevante para a observação, já que ela visa confirmar a existência de objetos não produzidos para serem brinquedos, mas utilizados em conjunto para se criar novas formas de interação da criança com este objeto em seu universo lúdico.

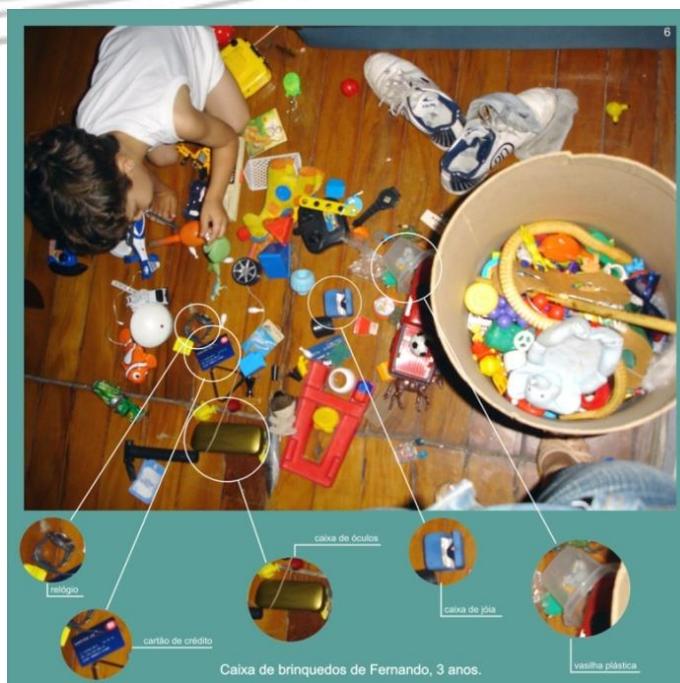
No primeiro caso foi observada a caixa de brinquedo de uma criança de 3 anos, como mostrado na Figura 01. A análise foi feita na casa da criança simulando o ambiente que a criança brinca para não haver alteração na caixa de brinquedos, evitando que os pais retirem estes objetos. No primeiro objeto de estudo, foi escolhido a caixa de uma criança de 3 anos, se verificou vários objetos como um relógio, um cartão de crédito, uma caixa de óculos, uma caixa de joias e uma vasilha plástica que é utilizado com interação com os outros brinquedos se tornando parte daquele universo.

Para as outras duas situações foi utilizada a mesma metodologia. No segundo objeto de estudo, figura 02, foi selecionada uma criança de seis anos. Em sua caixa de brinquedo puderam ser encontrados mais produtos que não brinquedos do que na anterior. Verifica-se uma peça de regador, uma peça de bicicleta, um prendedor de roupas, uma garrafa pet, um rolo de pintura e um cone de sinalização.

No terceiro objeto de estudo, figura 03, optou-se por uma criança de 9 anos, utilizando o mesmo método das análises anteriores. Nesta caixa se observa cinco objetos sendo eles um prendedor de roupa, um celular, uma pilha, uma caixa de madeira e uma lata de achocolatado.

O Resgate Cultural por Meio do Desenvolvimento de uma Coleção de Brinquedos

Figura 1: Caixa de Brinquedo Fernando



Fonte: Foto do autor

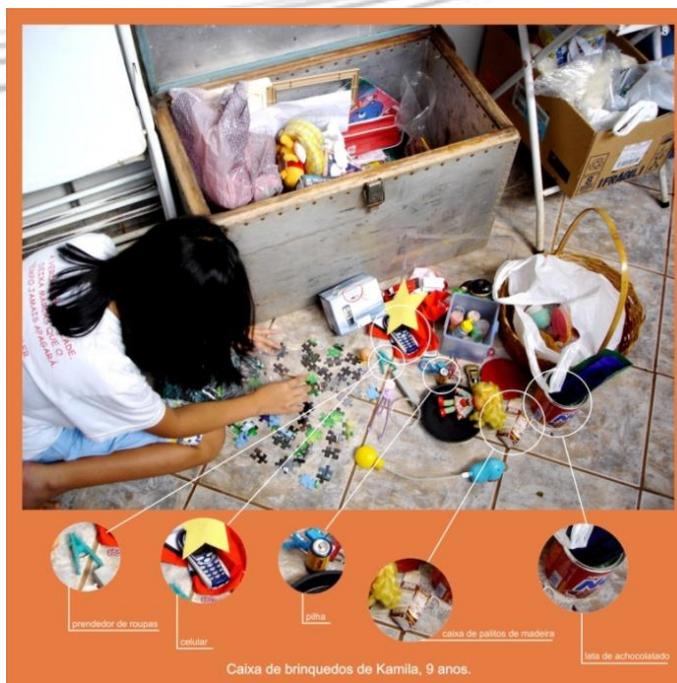
Figura 2: Caixa de Brinquedo Diogo



Fonte: Foto do autor

Figura 3: Caixa de Brinquedo Kamila

O Resgate Cultural por Meio do Desenvolvimento de uma Coleção de Brinquedos



Fonte: Foto do autor

Com essas observações pode-se confirmar a existência de produtos alternativos nas caixas de brinquedos de crianças que se encontram na faixa de 3 a 9 anos. Foram observados vários objetos diferentes e de diversos tamanhos que, mesmo não tendo sua produção voltada para o fim de serem utilizados como brinquedo, são incorporados nesse universo pela própria criança.

3. Teorias Psicopedagógicas sobre o Brinquedo

A preocupação dos profissionais quanto ao brinquedo ideal para as crianças gera muita discussão, quanto à necessidade de educar ou não, o seu fator violento, a cultura agregada, o desenvolvimento que deve proporcionar etc. Entretanto, sua pretensão os faz esquecer que é a criança que faz seu próprio brinquedo, e decide como aquela peça que esta em suas mãos vai se comportar, ignorando muitas vezes as determinações daqueles que a criaram a partir de tanta discussão.

3.1. O brinquedo e o desenvolvimento

Gilles Brougère (2004), ao buscar a definição para o objeto brinquedo, usa como exemplo a representação do habitat. Acredita que a casa de brinquedos pode ser apenas transmissora de imagem ou suporte real da brincadeira. Entretanto, afirma que a imagem não necessariamente é isolável da função, como exemplifica através de uma casa de bonecas. Há ainda aquelas casas em que o objeto casa não é simples representação, nem função central do brinquedo, por exemplo, quando inserida em um cenário, como elemento reforçador do realismo. Descreve por fim o caso em que a casa é colocada como representação por trás do modelo, como no brinquedo de construção,

em que o resultado dependerá da interpretação do construtor. “No mundo do brinquedo, a casa se submete às funções do brinquedo, e não o contrário.” (Gilles Brougère, 2004)

Segundo Walter Benjamim (2002), os brinquedos “tanto mais verdadeiros quanto menos dizem aos adultos”. Isto é, quanto mais sofisticados e prontos, menos servem como instrumento para brincadeira. Daí podem se tirar dois questionamentos: Porque os adultos não sabem reconhecer um bom brinquedo? Porque as crianças consomem esses brinquedos pouco funcionais?

A criança se atrai pela beleza e o mundo fantástico que os brinquedos vendem, e brinquedos sofisticados despertam seu desejo por descobertas, segundo Raquel Altman, porém na ausência de um brinquedo ela ainda é capaz de criá-lo ainda que apenas na imaginação.

A ausência de mecanismos simples nos objetos que as rodeiam pode frustrar as crianças, que não conseguem suprir suas necessidades de entendimento quando, por exemplo, se deparam com o funcionamento de um vídeo game com sensores, um conceito distante até da maioria dos adultos. Elas então podem começar a perder a curiosidade, que antes não fora respondida, e estabelecer uma relação apenas superficial com o brinquedo e com o mundo. Uma espécie de comodismo na infância.

Ainda segundo Benjamim, os antigos brinquedos foram impostos como objetos de cultos às crianças, e se tornaram brinquedos graças a sua imaginação. As crianças desenvolvem sua percepção de sentidos e formas, e são capazes de redefinir as coisas, dando-lhes nova configuração. Assim, qualquer objeto pode se tornar um brinquedo.

Hoje, os brinquedos infantis, principalmente as boneca, se voltam cada vez mais para o mundo adolescente e menos para atividades adultas, como se pode ver ao longo da história. Os pais ficam muitas vezes atônitos com essa realidade. Entretanto, os adultos buscam cada vez mais a jovialidade. Esses objetos servem exatamente como uma ponte entre a infância e a adolescência. Segundo Tânia Fortuna (2005), o desejo de crescer, ser adulto, permanece na brincadeira infantil, como na teoria de Freud (ed. orig. 1907), porém, o resultado é que a criança quer ser jovem, assim como o adulto quer ser jovem.

Adriana Klisys (2007) acredita que o adulto deve proporcionar as crianças espaços para que as brincadeiras ocorram de maneira rica, com materiais versáteis, que possam prestar a diferentes modos de uso. Segundo ela criar cenários para as brincadeiras é algo importante para potencializá-las. Expõe assim as vantagens da criação de um contexto para as brincadeiras, e a necessidade desses espaços serem criados e recriados constantemente. Atenta-se ainda que a criança deva participar diretamente, quando se coloca como personagem, e indiretamente, através de manequins maquetes, cenários entre outros.

Segundo a Toy Industry Foundation de Nova Iorque, brincando as crianças desenvolvem:

- Habilidades físicas.
 - aprendem a procurar, rastrear, andar, correr, subir, saltar, lançar, capturar e de equilíbrio.

O Resgate Cultural por Meio do Desenvolvimento de uma Coleção de Brinquedos

- finas habilidades motoras (o uso de mãos e dedos), conforme lida com brinquedos pequenos.
- aptidões mentais, através do jogo que encoraja.
- solucionar problemas e demonstrações de causa e efeito
- competências linguísticas, que aflora quando uma criança interage com os outros e usa palavras para seus brinquedos e atividades favoritos.
- habilidades sociais, que são dominadas pela aprendizagem de seguir direções, cooperar, revezar e acatar as regras.
- Competências emocionais, como experiência de prazer da criança, relacionamentos, e trabalho de sentimentos durante jogos.
- Autoestima, tão crucial para um longo prazo da felicidade e sucesso, reforçados quando as crianças alcançar objetivos através do jogo.
- Criatividade e imaginação; quando uma criança para fingir ser um médico, um professor, um pai, ou um bombeiro, ele ou ela aprende que a vida é cheia de possibilidades e oportunidades.

3.2. O Brinquedo Violento

Existe uma grande polêmica que envolve os brinquedos, e em especial os jogos que podem ser considerados violentos. Viviana Martinez (2005), coordenadora do Laboratório de Psicanálise e Civilização da UEM (Universidade Estadual de Maringá) acredita que esses jogos podem levantar questionamentos importantes, como preconceito e violência, que discutidos junto com a criança, colaboram na formação e seus princípios, e no entendimento do mundo a sua volta.

Gerald Jones (2004) afirma que a violência é um aspecto a ser explorado pela criança, assim como todos os outros que ajudarão a formar sua compreensão do mundo.

“As crianças sabem muito bem que é briga de faz de conta. Nelas exercitam a competição, experimentando lidar com as situações de oposição” (BROUGERE 2004).

Assim, nosso projeto terá como foco o divertimento através do maior número de interpretações possíveis do brinquedo, buscando gerar vivências diversas de faz de conta.

3.3. A criança e o consumo

As crianças brasileiras influenciam 80% das decisões de compra de uma família (TNS/InterScience, outubro de 2003).

Em texto publicado no site do Instituto Alana, de São Paulo, encontramos o termo consumismo definido como uma ideologia que se tornou uma das características culturais mais marcantes da sociedade atual, atingindo gêneros, faixas etárias, nacionalidades, crenças ou poderes aquisitivos diversos. Considera as crianças mais vulneráveis ao consumo inconsequente, devido à sua fase de desenvolvimento, levando à obesidade infantil, erotização precoce, consumo precoce de tabaco e álcool, estresse familiar, banalização da agressividade e violência, entre outras.

Segundo o censo do IBGE publicado em 2007, 28% do total da população brasileira têm menos de 14 anos. Para trinta e cinco milhões de crianças até dez anos de idade (22% da população), há um mercado que já movimenta cerca de 50 bilhões de reais. Países como Suécia e Noruega e a província canadense do Quebec proíbem completamente a publicidade voltada à criança, e a Grécia veta o anúncio de brinquedos, ainda que seja veiculado em programas adultos.

De acordo com a coordenação do Projeto Criança e Consumo, as crianças de até 6 anos não possuem a representação simbólica necessária para o entendimento do valor do dinheiro e não são capazes de distinguir o que é caro ou barato, pois a sua capacidade de entender os símbolos está em formação. Ainda não há também defesa quanto ao o caráter persuasivo dos anúncios, que tem como finalidade última vender um produto ou um serviço.

Segundo Maria Helena Masquetti (2008), a mídia busca satisfazer de várias formas os desejos infantis, que se convertem em necessidades através de manobras persuasivas.

As crianças absorvem facilmente a ideia de que os prazeres se compram o que prolonga a imaturidade, acentua frustrações e produz, no futuro, adultos infantilizados.

Os brinquedos simples de antigamente já não surtem o mesmo efeito, e a criança já não se reconhece neles. Já não se pergunta como funciona, pois nenhum mecanismo ou funcionamento novo a perturba.

Gilles Brougère (2004) entende o brinquedo como um produto comercial que atinge seu objetivo proporcionando divertimento, bem como um a poltrona o faz proporcionando conforto. Isso, segundo sua visão o torna “um material cultural rico de significados integrados, que remetem a diferentes níveis, inclusive ao do marketing, do comercio e da economia” (BROUGERE, 2004).

Não podemos impedir o desejo de consumo das crianças, haja vista que elas são indivíduos completos e envolvidos no sistema econômico. Deve-se reforçar, entretanto, que seu entretenimento não deve provir exclusivamente dos brinquedos. Os brinquedos são muitas vezes ponte de estreitamento para os relacionamentos das crianças.

4. O Design de Brinquedos

É possível encontrar teorias sobre brinquedo por psicólogos, pedagogos, educadores físicos e historiadores como visto na revisão, porém, muito pouco se encontra no estudo de design. Muitas são as teorias, que tentam encontrar a origem, a influência desses no desenvolvimento das crianças, ou da sociedade. Essas teorias, apesar de muito importantes, são insuficientes para determinar os rumos do processo de desenvolvimento de um brinquedo. Esse é o papel principal do designer em todo o contexto. O design nasceu da necessidade de aproximar a produção em serie das necessidades marginais de seu consumidor final. Com brinquedos não pode ser diferente. A partir de uma observação própria, percebe-se que o designer ainda esta ausente nessa função.

A procura de novos produtos que atendam as necessidades das novas gerações é constante no mercado. Entretanto os melhores projetos permanecem e atravessam

O Resgate Cultural por Meio do Desenvolvimento de uma Coleção de Brinquedos

diversas gerações, seja esse industrializado ou artesanal. Os brinquedos clássicos, devido sua simplicidade de forma e conceito, são alvo de diversas releituras, que buscam aliar seus funcionamentos enquanto brinquedos às expectativas modernas das crianças. A curiosidade da criança a leva a um novo universo, e tudo o que puder ajudá-la a se inserir nesse é bem vindo. Uma capacidade não explorada de um novo super-herói, um acontecimento no espaço, ou até a descoberta de uma nova espécie animal podem despertar seu interesse, e o brinquedo, quando condiz com esse novo mundo imaginário da criança se torna mais interessante a esta. A criança se sente mais Homem aranha quando está vestido como tal, e as outras pessoas o reconhecem como tal. É uma forma que ela encontra de interagir com outras crianças e até mesmo com adultos.

O International Council for Children's Play e o Centre National d'Information du Jouet (França), dividem os brinquedos em 7 as famílias de brinquedos e cada uma delas em 112.sub-categorias .

Esta classificação foi estabelecida levando-se em consideração 4 valores fundamentais, que constam no Guia para criação e design de brinquedos:

- 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 frente a 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 sensório-motoras, construções, operações lógico-matemáticas, experiências científicas, didáticas ou culturais, criatividade.
- 3) O valor de estruturação - diz respeito a tudo que concorre à 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) O valor de relação - diz respeito à contribuição do brinquedo na relação com as outras crianças e com os adultos, através do estabelecimento de regras, de comportamentos “.

As sete famílias são:

- 1) Brinquedos para a Primeira Idade. Brinquedos para Atividades Sensório-motoras
- 2) Brinquedos para Atividades Físicas
- 3) Brinquedos para Atividades Intelectuais
- 4) Brinquedos que Reproduzem o Mundo Técnico
- 5) Brinquedos para o Desenvolvimento Afetivo
- 6) Brinquedos para Atividades Criativas
- 7) Brinquedos para Relações Sociais.

Além de ser funcional e viável de fabricação, o brinquedo deve seguir normas de segurança, e não pode oferecer riscos à saúde ou integridade física da criança.

A ABNT regulamenta a produção nacional através de trinta e sete Comitês, dois Organismos de Normalização Setorial e doze Órgãos Especiais, sendo um dedicado especialmente a segurança de brinquedos.

A norma ABNT-EB, de segurança do brinquedo garante a segurança dos brinquedos certificados, através de testes que simulam o uso e abuso que pode receber.

5. Coleção Rebolabola: uma Forma de Rever as Coisas

A classificação do Guia para criação e design de brinquedos diz como cada brinquedo deveria interagir com a criança. Entretanto, como designers não podemos esquecer que o uso desse consumidor em específico nem sempre é aquele a que o produto é destinado. Sendo assim, pode parecer pretensioso criar um brinquedo voltado para uma função específica. Proponhamos então, uma nova classificação, dessa vez considerando o interesse da criança antes da função do brinquedo.

Os brinquedos serão divididos em três grupos:

- 1) Brinquedos de contextualização
- 2) Brinquedos de desafio
- 3) Brinquedos Livres

Serão considerados brinquedos de contexto aqueles que servem de alguma forma para contextualizar a brincadeira. Ele seria a proposta de tema da brincadeira, em torno do qual a criança desenvolve sua imaginação. Se a criança tem uma panelinha de brinquedo ela exercita sua criatividade e imaginação quando recria todo o ambiente como cozinha e recolhe flores e folhas para usar como supostos mantimentos, ou ainda a coloca na cabeça e se faz de Menino Maluquinho¹. Ela utiliza o brinquedo como ferramenta para suprir seus anseios de parecer outra coisa, fazer de conta ser outra pessoa ou recriar sua realidade.

Brinquedos de desafio serão considerados aqueles que justamente propõem um desafio à criança. Pular mais alto, Encaixar, lançar, montar, enfim, brinquedos que desafiem algum sentido ou habilidade da criança.

Brinquedos Livres são aqueles que apenas se configuram brinquedos nas mãos das crianças, ou seja, são objetos universais, que tem usos diversos. São exemplos, bola, massa de modelar, material de pintura, etc. São como peças coringa no baú de brinquedo das crianças.

Essa classificação busca traduzir o que o brinquedo diz a criança, o que ele lhe oferece, o que nele lhes desperta interesse.

No caso desse projeto, o brinquedo deverá se encaixar em duas das categorias propostas, a de “contextualização” e a de “desafio”, de forma que se possa tirar o máximo proveito das peças.

As necessidades a serem supridas então são:

O Resgate Cultural por Meio do Desenvolvimento de uma Coleção de Brinquedos

- Interesse primário pelo objeto e funcionamento enquanto tal
- Identificação com a forma
- Estimulo a investigação e remontagem
- Reconhecimento de objetos corriqueiros como brinquedos em potencial
- Interação com o brinquedo de forma mais íntima, como extensão deste
- Extensão do limite de possibilidades

5.1. Componentes

Para resolver as questões levantadas, seriam necessários portanto:

- Mecanismos de simples funcionamento e montagem
- Formas simples, minimalistas, com o mínimo de elementos em relevo possíveis
- Formas de tamanhos diversos, diversas texturas, densidades e temperaturas
- Funcionamento que exija esforço por parte da criança
- Sugestão de remontagem e reconfiguração da forma e mecanismos.
- Abundância de elementos gráficos

Para determinar quais mecanismos seriam de aplicação interessante, e passíveis de substituição por objetos de uso corriqueiro, alguns foram analisados e testados. Grande parte desses foi encontrada em brinquedos populares, e outros em livros para criação de brinquedos de sucata.

Entre eles foram selecionados cinco mecanismos, demonstrados na figura 04:

- Hélice giratória
- Bilboquê
- Rodas por elástico
- Escalada
- Transmissão de movimento

Figura 4: Testes

O Resgate Cultural por Meio do Desenvolvimento de uma Coleção de Brinquedos

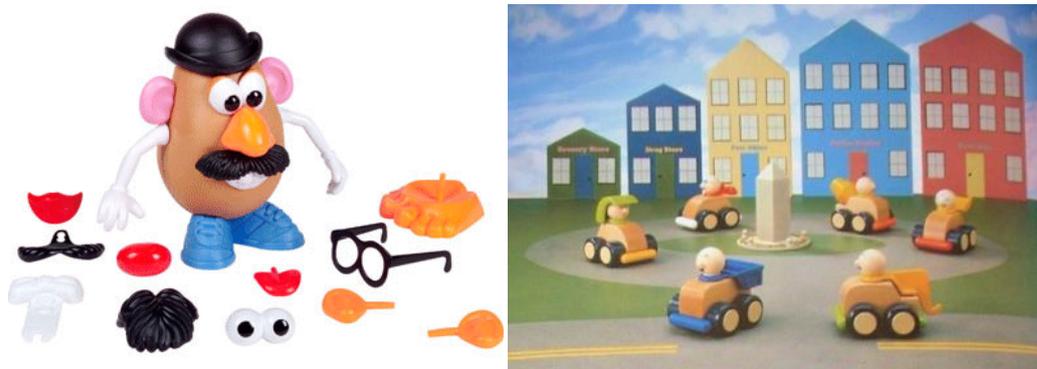


Fonte: Foto autor

5.2. Aplicações já Criadas

As características funcionais destacadas para alcançar os objetivos do projeto são possibilidade de remontagem e presença de elementos mecânicos. Foram analisados então produtos similares, figura 05, que contém funcionamento mecânico ou autômato, e possibilidades de montagem.

Figura 5: Aplicações



Fonte: Foto autor

6. O Produto Rebolabola

O Resgate Cultural por Meio do Desenvolvimento de uma Coleção de Brinquedos

Para despertar o interesse primário da criança, buscaram-se formas que supram as expectativas estéticas e temáticas dessas. O tema “Figurinhas do Brasil” foi selecionado para definição das formas, aplicação dos mecanismos, e proposta de tema para as brincadeiras. Dentro desse tema procuraram-se elementos conhecidos das crianças, mas nem sempre muito íntimos. Ainda houve a preocupação de atingir ambos os sexos, e de forma não direcionada.

As figuras foram escolhidas ainda, de forma que, apesar de todas fazerem parte da cultura Brasileira, transmitissem uma ideia de diversidade. Essas foram: o avião “Demoiselle” de Santos Dumont, para aplicação da hélice giratória, “Carmem Miranda”, para aplicação do encaixe (bilboquê), o “Negrinho Pastoreio” para aplicação de roldana, o “Lampião” para aplicação do sistema de escalada, e o “Fusca” para aplicação da transmissão de movimento.

A estética deve ser minimalista, utilizando-se formas geométricas, e o mínimo de elementos volumétricos para caracterização do produto. Para tal, foram estudadas algumas formas encontradas em materiais cotidianos diversos que podem ser adaptados as brincadeiras das crianças. Já os elementos gráficos devem aparecer em abundância, pois esses já são íntimos as crianças, acostumadas a brincar e rabiscar seus brinquedos com canetas e tintas.

A forma não é fixa, e deve sugerir a desmontagem de forma simples, porém exigindo certa habilidade, através de amarrações e encaixes. Os mecanismos são bem simples, e dependentes de esforços por parte da criança, para que essa não fique passiva na brincadeira.

As possibilidades de uso são assim estendidas, pela possibilidade de testes de outros materiais interagindo com os brinquedos, levando a criança a recriá-los, a partir dos conhecimentos que esses propiciam.

6.1. Carmem Miranda

A imagem escolhida para estampar o bilboquê foi a Carmem Miranda, aproveitando seu clássico turbante para dar forma ao encaixe daquele. Para o corpo/pega, buscaram-se referências orgânicas, permitindo que essa tivesse uma forma ergonômica quanto a função e fluida quanto a imagem. O cordão do bilboquê feito de contas deu forma às varias voltas de colares da personagem. Uma argola no corpo e um furo passante na cabeça permitem a fácil montagem e desmontagem por amarração, bem como substituição das peças, Figura 06.

6.3. Lampião

Formas geométricas, com áreas planas e furos passantes foram escolhidas para formar o Lampião. Uma das lendas que rodeiam sua história é a de que ele nunca era pego por seus inimigos pois se escondia nas copas das árvores. Um mecanismo de escalada foi encontrado no livro Japonês de brinquedos de sucata, e além de interessar pelo seu funcionamento, se mostra versátil, sendo não exclusivo ao seu personagem, podendo ser adaptados a diversos outros durante a brincadeira. Ele acompanha a árvore, com base e folhagem encaixável, Figura 08.

Figura 8: Lampião



Fonte: Foto autor

6.4. Avião

Estrutura semelhante ao Demoiselle de Santos Dumont, feito em varetas, com uma hélice giratória agregada, que funciona por tensão de elástico. As rodas são removíveis e a asa é presa trançando-se linha de nylon, dando firmeza, e possibilidade de substituição, Figura 09.

Figura 9: Avião



Fonte: Foto autor

6.5. Fusca

Ganhou forma a partir da esfera, e foram agregados alguns volumes para ajudar à caracterização da figura. As rodas são cilindros e o volume deve permitir a ocupação da peça pelos outros personagens da serie. Como o fusca é um carro antigo, visto que não há produção desde 1996, usou-se o sistema de transmissão de movimento, como aqueles dos brinquedos tradicionais de animais com rodas que movimentam a cabeça, para criar um movimento do capô, simulando um carro instável, Figura 10.

Figura 10: Fusca



Fonte: Foto autor

Depois de realizado o estudo de forma, e uma definição de volumes, foi feito um estudo para criação de uma paleta de cores a serem aplicadas. Para o estudo, partiu-se de imagens criadas com o tema “Brasil”, ou outras que condizem com a cultura, e retiraram-se os tons de cores utilizáveis. Para simplificação das cores foi usado o comando do Photoshop “Stained Glass” com diferentes tamanhos de célula, até chegar a um numero reduzido dos tons principais. Entre esses foram selecionados tons próximos às cores primarias, branco e preto. O numero de cores envolvendo cada cor primária foi aproximadamente proporcional a variação de tons de cada cor na imagem. Por exemplo, o verde, que apareceu com mais frequência ganhou três representantes, e mais um intermediário entre esse e azul, Figura 11, e na Figura 12 as cores aplicadas.

O Resgate Cultural por Meio do Desenvolvimento de uma Coleção de Brinquedos

Figura 11: Estudo de Cores



Fonte: Foto autor

Figura 12: Cores Aplicadas



Fonte: foto do autor

6.6. Materiais e tecnologias

O Resgate Cultural por Meio do Desenvolvimento de uma Coleção de Brinquedos

Os materiais utilizados são de diversas origens, despertando os sentidos da criança para as diversas texturas, densidades e temperaturas, envolvendo materiais mais elaborados e outros mais primitivos:

- Carmem Miranda: Mistura elementos plásticos injetados e madeira injetada, com pintura computadorizada.
- Fusca: Combina Injeção Plástica com metal e cartonado, e pintura computadorizada.
- Negrinho: Cabeça e corpo em plástico rígido injetado, braços em corda de cizal, e pés de madeira.
- Cavalo: Plástico injetado, elástico de látex e roda de metal.
- Lampião: madeira, chapéu cartonado e cordão de algodão.
- Árvore: Base de madeira, caule de plástico injetado e folhagem cartonada.
- Demoiselle: Estrutura de bambu e linhas de nylon, e elementos cartonados.

A madeira líquida a ser utilizada permite que se construa a partir de técnicas comuns de moldagem por injeção qualquer objeto.

6.7. Modelo

Os modelos foram confeccionados em escala real e com materiais e técnicas diversas, buscando reproduzir as formas e texturas, como visto na figura 13.

O cavalo, o fusca, a cabeça do negrinho e a esfera da Carmem foram esculpidas em poliestireno expandido P2, com acabamento de massa corrida (base acrílica) e pintura de tinta látex.

A estrutura do avião foi feita com varetas de bambu e linhas de nylon, de forma semelhante com que são confeccionadas pipas.

As asas e hélice do avião, bem como os galhos da árvore e chapéu e roda do lampião foram confeccionados com papel Paraná 2 mm, e pintados com látex.

O corpo da Carmem e Lampião foram feitos em madeira, e pintados com tinta látex.

O cordão da Carmem foi feito com fio de nylon e contas plásticas.

Figura 13: Protótipos



Fonte: Foto autor

7. Considerações Finais

O objetivo do projeto eram brinquedos que proporcionassem a criança um estímulo para a criação e a curiosidade, através de ferramentas semelhantes àsquelas que eram usadas nas brincadeiras mais primitivas. Foi visto que o design tem dito muito pouco ao setor, deixando que apenas pedagogos e psicólogos influenciem nas determinações para a criação de brinquedos.

A criança enquanto ser completo e envolvido em uma cultura também deve ser considerado consumidor, entretanto buscou-se desenvolver um produto que além de comercializável despertasse na criança outras possibilidades de interação com o meio, criando um senso de consumo responsável. Em vez de objetos complexos, que aproximam a criança através da representação de personagens, ou histórias conhecidas, peças de formas simples, e diversos elementos gráficos, resultaram em brinquedos que, através da semelhança com os outros objetos que a rodeiam, abrem um leque de percepção para a interação com outros produtos, permitindo assim uma exploração, mas eficaz desse mundo.

A temática conhecida, mas pouco explorada, é usada para familiarizar a criança com brinquedo, de forma que desperte interesses pela história dos personagens, reaproximando também adultos e crianças que podem discutir um mesmo assunto. A estimulação dos sentidos se faz presente nos mecanismos, e na montagem das peças, que exigem diferentes graus de habilidade das crianças, impedindo que essas

permaneçam passivas durante a brincadeira. Um brinquedo com pequena limitação de possibilidades, associado a uma temática de âmbito cultural, é o resultado do produto Rebolabola.

Referências

- IWAKURA, Mariana. Pais devem jogar e avaliar os games. In: **Folha Online**, set/2005. (<http://www1.folha.uol.com.br/folha/especial/2005/guiadobrinquedo/fo3009200502.shtml>).
- <http://www.alana.org.br/CriancaConsumo/ConsumismoInfantil.aspx>. Acessado em 9.11.08.
- <http://www.akatu.org.br/central/especiais/2007/2o-semester/criancas-e-consumo-uma-relacao-delicada?searchterm=rela%C3%A7%C3%A3o+delicada>. Acessado em 9.11.08
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Editora 34, 2002.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2004.
- JONES, Gerald. **Brincando de matar monstros**. São Paulo: Cortez, 2004.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- ALTMAN, Raquel Zumbano. Brincando na história. In: DEL PRIORE, M. (org.) *História das crianças no Brasil*. 4.ed. São Paulo: Contexto, 2004. p. 231-258.
- ABRINQ. Informações básicas para criação e design de brinquedos e jogos. In: **Abrinq**, Disponível em: <20http://www.abrinq.com.br/index.cfm?conteudo_ID=19>.
- FORTUNA, Tânia R. **A reinvenção da infância**. Pátio Educação Infantil, Porto Alegre, v.2, n. 6, p.18-21, dez. 2004/mar. 2005.
- KLISYS, Adriana. Faz-de-conta: invenção do possível. In: **Revista Criança** n.º 43 – MEC, ago/2007.
- MASQUETTI, Maria Helena. Em liquidação, a autoestima. In: **Lê monde Diplomatique – Brasil**, mar/2008 (<http://diplo.uol.com.br/2008-03,a2264>).
- MOSBERG, Stewart. **The Best of Children's Product Design**. Nova York: FBC International, 1988.