



Gramado – RS

De 30 de setembro a 2 de outubro de 2014

FABRINCANDO: o registro de tecnologias empregadas no design de brinquedos populares

Tamires Maria Lima Gonçalves Santos

tamilima.santos@gmail.com

Universidade Estadual de Feira de Santana

Mestranda em Desenho e Cultura do Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade

Resumo

Este artigo discute o registro de tecnologias empregadas na produção de brinquedos populares, como forma de fortalecimento da identidade cultural local, perenização de saberes populares e conhecimento sobre formas alternativas de design. Para tanto, apresenta o exemplo do projeto intitulado “Fabrincando”, que prevê a desconstrução estrutural e reconstrução de brinquedos populares oriundos fundamentalmente da região Nordeste do país, utilizando materiais reaproveitados e reciclados, apresentando um manual impresso com instruções simplificadas de execução para crianças, estimulando a criatividade e contribuindo para preservação dos saberes artesanais populares.

Palavras-chave: brinquedos populares, identidade cultural local, reaproveitamento de materiais, design vernacular, Fabrincando.

Abstract

This paper discusses the register of technologies used in the production of spontaneous toys as a way of strengthening the local cultural identity, perpetuation of knowledge and alternate ways of design. In this sense, the paper presents the example of the project titled "Fabrincando", which provides the structural deconstruction and reconstruction of spontaneous toys from the Northeast region of Brazil, using recycled and reused materials, presenting a printed manual with draws and instructions to execution by children, stimulating creativity and contributing for preservation of spontaneous craft knowledge.

Keywords: *Spontaneous toys, local cultural identity, reuse of materials, design manual, Fabrincando.*

1 INTRODUÇÃO

O brinquedo é um objeto para divertimento, crescimento social e psicológico do ser humano, utilizado predominantemente pelas crianças de forma individual ou coletiva (SESC, 1983). Criado para comercialização ou uso recreativo, quando tratamos do brinquedo popular, referimo-nos àquele feito de forma artesanal e espontânea, com a transformação de materiais acessíveis, reaproveitados e/ou reciclados, criatividade e inventividade, revelados, comumente, a partir de uma dinâmica de enfrentamento da escassez. Na condição de um artefato que é fruto da cultura material, podemos percebê-lo como produto gerado de uma relação entre design, enquanto projeto, arte, enquanto expressividade, e cultura popular, enquanto materialização de objetos.

Registrar e difundir o saber artesanal do fazer brinquedos se faz importante por reconhecer uma parte tão criativa da cultura de um país. Tal registro é necessário para preservação de um patrimônio cultural, material e imaterial, e para o reconhecimento de tecnologias desenvolvidas localmente, observando-se que existe uma supervalorização de tecnologias estrangeiras que não foram criadas e nem atendem com total eficiência às necessidades locais.

Desta forma, a produção de brinquedos populares pode ser percebida como um ressignificado para materiais de descarte, utilizados muitas vezes por serem mais acessíveis economicamente ao produtor. Feitos para suprir necessidades, são exemplos de resistência, expressão e identidade. Negando a condição de apenas consumidor dos bens culturais, o produtor que vem do povo “apropria-se, ressignifica, e devolve sua interpretação do cenário cultural, buscando através dessa resistência, colocar sua identidade e se colocar também como produtor de cultura” (ANDRADE, 2009, p. 33).

Com o aspecto artesanal que lhe é conferido, também é produto de design já que em seu projeto, entre a preocupação com o material utilizado, técnicas empregadas, público-alvo e apelo estético, envolvem ainda que empiricamente, aspectos funcionais, técnicos e semânticos para torná-los viáveis à comercialização.

Atualmente, com o investimento do marketing maciço sobre os brinquedos industrializados, o brinquedo popular têm perdido espaço no imaginário das crianças e, conseqüentemente, no mercado. Atrélendo novas funcionalidades, como por exemplo: objeto decorativo, religioso ou ferramenta de trabalho, vide os famosos carrinhos de café, apenas é possível encontrá-lo para comercialização em feiras de artesanato e em pontos itinerários das ruas.

Percebe-se com a diminuição da produção de brinquedos populares que tais objetos se perdem na história, na memória de quem brincou e, também, de quem o fez. Assim, compreender a história dos brinquedos populares é compreender um patrimônio cultural relevante, capaz de revelar traços do comportamento social expresso por meio de uma relação lúdica com objetos.

Apresenta-se neste artigo o projeto intitulado “Fabrincando”, que trata de um registro das técnicas empregadas na confecção brinquedos artesanais brasileiros, particularmente alguns brinquedos oriundos da região Nordeste do país. Para tanto, foram selecionados cinco brinquedos para compor um livro que apresenta textos informativos sobre o brinquedo e os passos necessários para a construção dos brinquedos selecionados, culminando, na apresentação de um método de ensino do

fazer e a importância dessa atividade. O resultado gerado foi uma produção editorial destinado às crianças, público primordial na criação de um brinquedo.

2 PRODUÇÃO DE BRINQUEDOS POPULARES: RELAÇÕES COM O DESIGN

Apesar de ser uma prática mais recorrente de tempos passados, a atividade de produção de brinquedos populares sobreviveu aos tempos atuais, sendo hoje uma forma de resistência, expressão e identidade. De acordo com Oliveira (1989, p. 17), é também uma forma de inovação por utilizar técnicas anteriormente aplicadas a materiais tradicionais como madeira aos materiais de descarte mais viáveis para cada artesão. Materiais inesperados como a garrafa pet, a lata e diversos tipos de plástico estão em constante estado de renovação, gerando novas criações dependendo da demanda atual.

Esses produtos são ressignificadores do material utilizado e do ambiente que ocupam. Feitos para sobrevivência do produtor, o artesão se vale da sucata e de técnicas desenvolvidas empiricamente, e se coloca como produtor de cultura, refletindo sua identidade e luta, reagindo à condição marginalizada que lhe foi instituída.

Para o design, os brinquedos populares são um tipo de artefato, um objeto feito pelo homem a partir de técnicas e ferramentas mecânicas ou industriais (DENIS, 1998). E como produtos de design eles apresentam, mesmo que de forma inconsciente, um projeto para sua construção envolvendo aspectos funcionais, técnicos e semânticos que viabilizam sua existência.

Entre as várias áreas ocupadas pelo design, o brinquedo popular é considerado aqui participante do design vernacular. Design vernacular é aquele em que se projeta algo de forma não acadêmica, própria dos saberes de quem o cria, gerando um produto satisfatório às necessidades e anseios desejados (BOUFLEUR, 2006). Podemos caracterizar muito do que é produzido pelo povo dessa forma, abrangendo o chamado design popular, produção do povo, de acordo com o que sabem ou que aprenderam com familiares, para seu sustento (ANDRADE, 2009).

Relacionados ao conceito de “cultura material”, como um “conjunto de artefatos produzidos ou usados por determinado grupo ou determinada sociedade” (DENIS, 1998, p.19), vemos na produção de brinquedos o uso da chamada tecnologia apropriada, “tecnologia criada localmente, de preferência através de meios locais para necessidades locais”, citada por Bonsiepe (1983, p. 20). O autor defende o uso das soluções projetuais criadas na periferia para serem utilizadas em situações reais da nossa condição de país “subdesenvolvido” ou periférico em relação aos países centrais, assim denominados por deterem o maior controle das tecnologias avançadas.

Ao criar o nosso design desenvolvendo projetos baseados nas técnicas e soluções da produção local, poderíamos atender nossas necessidades específicas, por que o que fazemos é importar tecnologia que não satisfaz os verdadeiros problemas de design que temos. E, importando tecnologia nós não desenvolvemos todo o nosso potencial enquanto país, não exprimimos nossa identidade, e apenas nos comportamos como eternos dependentes dos ditos países centrais, economicamente e culturalmente.

Considerando também o conceito de tecnologia alternativa discutida por Moraes (2006), observa-se a importância de utilizar técnicas alternativas para se produzir algo, pondo em vista as opções vernaculares registradas por ele como soluções criativas.

Com o uso de materiais inovadores e economicamente mais viáveis, avaliamos aqui a importância da produção popular tanto de brinquedos quanto qualquer outra, como produtora de técnicas que podem ser inseridas no desenvolvimento de um design próprio de cada país que, focando-se nas necessidades locais poderia satisfazer problemas projetuais do país fazendo-o, desenvolver-se com menor dependência aos países centrais.

A inserção dessas técnicas nos meios de produção conhecidos, além de possibilitar um design autêntico, também é importante para o surgimento de técnicas inovadoras. O interessante dessas técnicas deve-se também pelo meio que foram alcançadas. Devido à restrição do acesso a matérias-primas mais eficientes, a produção popular ocorre a partir de materiais inesperados, por permitirem um interessante desenvolvimento criativo e, também, por serem economicamente viáveis.

2.1 Brinquedo é cultura

O brinquedo é o primeiro instrumento da vida humana e serve para ajudar a criança a desenvolver o corpo, o espírito e o sentimento. Desde os primórdios das civilizações, são encontrados registros dos brinquedos que acompanharam as crianças daquele tempo e, após transformações materiais e o surgimento da noção de infância em no século XIX, permanecem como um dos elementos mais importantes para o desenvolvimento do ser humano.

Existem registros de brinquedos existem há séculos e milênios de anos atrás, como o ioiô (500 a.C. Grécia) e as bolas de gude (1000 a.C. Egito). É possível perceber que esses objetos lúdicos fazem parte do imaginário do indivíduo e que se relacionam diretamente com o contexto cultural que está inserido. Segundo Laraia (2001, p.23):

O homem é o resultado do meio cultural em que foi socializado. Ele é um herdeiro de um longo processo acumulativo, que reflete o conhecimento e a experiência adquiridas pelas numerosas gerações que o antecederam. A manipulação adequada e criativa desse patrimônio cultural permite as inovações e as invenções.

Segundo a pesquisadora Ligia Mefano (2005, p.7) os primeiros brinquedos eram produzidos no meio familiar por adultos ou pela própria criança que aprendia observando como produzir seu brinquedo. Para tanto, eram utilizados materiais domésticos e mais acessíveis como latas, madeira, garrafas e tecidos. Devido à sua forma de produção manual, esses brinquedos são conhecidos como brinquedos artesanais.

Para a antropologia, cultura é tudo que se opõe à natureza humana, que não pertence ao comportamento inato "é toda atividade humana dotada de sentido ou comandada pelo intelecto (Sodré, 1998, p. 32)". A atividade de fazer brinquedos artesanais contém interpretações simbólicas referentes ao grupo que o indivíduo pertence e revela que na sua produção sempre estará impressa sua marca, seu pertencimento, ou seja, sua cultura. Pois, negando a condição de apenas consumidor dos bens culturais, o homem ressignifica, e devolve sua interpretação do cenário cultural, exprimindo sua identidade e se colocando como produtor de cultura.

2.2 Fabrincando: registro dos saberes populares

O livro impresso intitulado Fabrincando foi escolhido como vertente inicial para registro de tecnologias de fabricação de brinquedos, buscando-se registrar e difundir o saber popular de fazer brinquedos, instruir e conduzir uma prática lúdica, estimular a criatividade do público-alvo e se apresentar como objeto de estudo para a documentação da identidade cultural brasileira. O termo “Fabrincando” surge da combinação entre as palavras fabricar e brincar, estimulando o leitor a fazer seu próprio brinquedo, dentro da lógica da diversão. Partindo-se de instruções específicas para os brinquedos selecionados, o Fabrincando consolida o saber-fazer por meio de uma coletânea de desenhos, com textos informativos sobre cada brinquedo, a sucata, o artesão popular e a importância de se produzir seus próprios brinquedos, apresentando, por fim, os passos necessários para a construção de cinco brinquedos populares, construídos com uso de materiais reaproveitados. A Figura 1 apresenta o livro do projeto Fabrincando.



Figura 1: Livro Fabrincando. Fonte: Elaborada pelo autora, com base na pesquisa realizada.

Para o desenvolvimento do livro foi necessário primeiramente escolher quais brinquedos forneceriam uma base segura para sua construção por uma criança, identificando, para tanto, quais habilidades seriam necessárias e que materiais proporcionariam os melhores resultados. Com base nestes critérios, foram selecionados os seguintes brinquedos: 1) aviõzinho, feito com pregador; 2) monstro, feito com bexigas de aniversário; 3) reco-reco, construído com garrafa pet; 4) cobra feita a partir de embalagem Tetrapak e 5) boneca de meia. A Figura 2 apresenta os brinquedos selecionados para o Fabrincando.



Figura 2: Brinquedos selecionados. Fonte: Elaborada pelo autora, com base na pesquisa realizada.

Visando uma atividade segura e eficiente, foi necessário o desmonte e remonte dos objetos, substituindo materiais e processos não adequados às crianças. Esta prática se baseia nos princípios da engenharia reversa (STOCK, 1992) e da análise do ciclo de vida dos produtos (ALLENBY, 1999), oferecendo uma fundamentação de projeto mais adequada e eficaz para se reproduzir objetos, cuja origem é desconhecida.

Após a etapa de seleção e aprendizagem, o passo-a-passo dos brinquedos foi fotografado para uso na forma de ilustrações no livro. Para explicar a importância do registro às crianças, um ponto forte do livro é a conscientização, apresentada através de textos informativos sobre o que é brinquedo e sua história, quem é o artesão, como vive, onde encontrá-lo e como seu trabalho é uma importante expressão de resistência e identidade. Dessa forma, a valorização do brinquedo e do produtor, unidos ao registro e ao ensino são o caminho para preservar essa produção. A Figura 3 expõe uma página de texto informativo do Fabrincando.



Figura 3: Página de texto informativo. Fonte: Elaborada pelo autora, com base na pesquisa realizada.

O projeto do Fabrincando separa as atividades práticas em cinco subcapítulos dedicados a cada um dos brinquedos. A primeira página de cada seção apresenta o brinquedo e os materiais necessários para execução, depois segue com páginas de passo-a-passo para confeccioná-lo e, ao final, apresenta-se o resultado do brinquedo, com uma fotografia e três ilustrações simulando outros resultados alcançáveis, incentivando o leitor a construir outros brinquedos, seguindo sua criatividade. A Figura 4 traz a página de apresentação do brinquedo, com um poema, o grau de dificuldade da atividade no campo superior e, na parte inferior, os materiais necessários para confecção.



Figura 4: Apresentação do brinquedo. Fonte: Elaborada pela autora, com base na pesquisa realizada.



Figura 5: Páginas de passo-a-passo da construção do brinquedo e o resultado final. Fonte: Elaborada pela autora, com base na pesquisa realizada.

A Figura 5 apresenta a página do Fabrincando, com o passo-a-passo necessário a construção do brinquedo e seu resultado final.



Figura 6: Página com ícones de ajuda. Fonte: Elaborada pelo autora, com base na pesquisa realizada.

Outro fator importante ressaltado no livro é o grau de dificuldade em cada brinquedo. Para tanto são utilizados dois ícones, apresentados na página inicial de cada subcapítulo, com indicações sobre o grau de dificuldade da construção do brinquedo, a necessidade de ajuda de um adulto e também o tempo necessário para a realização da atividade (Figura 6). A principal ferramenta de comunicação do projeto é o desenho por meio de ilustrações, vertente mais eficaz para atingir nosso público-alvo que são as crianças.

O ganho do Fabrincando para o design, enquanto proposta de estudo de uma vertente da cultura material, dá-se pelo fato de que poucos são, sob forma de documentação acadêmica, trabalhos relacionados à produção popular de brinquedos que ultrapassem o ato de catalogá-los e mostrá-los ao público. Desta forma, esse projeto, além de apontar a existência do objeto oriundo da cultura popular, visa registrar a tecnologia aplicada na sua confecção e perenizá-la através do ensino e da valorização dos artesãos.

2.3 AS OFICINAS

Após a confecção do livro, foram realizadas duas oficinas com vinte e cinco crianças entre 6 e 12 anos, no III Encontro Estadual de Educação e Relações Étnicas e VIII Semana de Educação da Pertença Afro-brasileira, na UESB em 2012. Para realização de tal atividade foi necessária contarmos com a participação das crianças na coleta de alguns materiais necessários: a garrafa pet e galhos de árvore. O brinquedo escolhido foi o Berra-boi e foi observado o interesse crescente desde as crianças mais velhas até as mais novas, já que a atividade saiu do contexto de estar apenas na sala de aula. No momento da confecção foi preciso concentração das crianças para que a atividade fosse concluída e no momento da pintura decorativa viu-se que dominaram

com facilidade a técnica da tinta guache, provavelmente por já ter havido um contatos anteriores.

Na confecção da boneca de meia, o segundo brinquedo, viu-se atração da atividade por ambos os gêneros e percebeu-se que algumas crianças tiveram dificuldade para colocar os cabelos de mola nas bonecas, devido a utilização de meias com tramas muito apertadas. Dessa forma, percebeu-se que meias com tramas maiores propicia a realização mais eficiente do brinquedo. Os demais brinquedos do livro já foram testados em oficinas posteriores a essa, e todos os cinco brinquedos apresentaram êxito na confecção por crianças.



Figura 6: Brinquedos confeccionados. Fonte: Elaborada pelo autora, com base na pesquisa realizada.

3 CONCLUSÃO

Através do estudo foram destacados alguns pontos relevantes entre o design e a produção de brinquedos populares. Caracterizados como atividade lúdica e de sobrevivência, entende-se que os brinquedos são confeccionados de forma criativa através dos conhecimentos próprios ou adquiridos do artesão a partir de materiais reaproveitados, por serem economicamente mais viáveis. É preciso então, um reconhecimento como produtos de design, já que apresentam, ainda que empiricamente, etapas com aspectos funcionais, técnicos e semânticos de um projeto convencional.

Observando o emprego de soluções projetuais interessantes tanto pelas técnicas desenvolvidas quanto pela transformação de materiais, nota-se a importância de tecnologias desenvolvidas pelos artesãos e da necessidade de seu registro para gerações futuras.

Dessa maneira, expõe-se que o design pode se apresentar como forma relevante de registro e perenização de saberes populares. Amplia-se ao designer, um estudo acerca da importância dessas tecnologias, conhecimento sobre formas alternativas de projetar e sobre a utilização de materiais inesperados, atuando como ferramenta para o entendimento e valorização da cultura popular e práticas artesanais de construção de brinquedos.

REFERÊNCIAS

ALLENBY, Braden R. **Industrial ecology: policy framework and implementation**. New Jersey: Prentice-Hall, 1999.

ANDRADE, Erica Ribeiro de. **O balaio de difusão de design popular da Bahia**. Monografia para Especialização em Arte-educação. Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador: 2009.

BONSIEPE, Gui. **A tecnologia da tecnologia**. 1ª ed. São Paulo: Edgard Blucher, 1983.

BOUFLEUR, Rodrigo Naumann. **A questão da gambiarra**. 2006. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006.

DENIS, Rafael C. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. In **Arcos**, volume I, número único, 1998, p. 15-38. Disponível em: <[http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-02.artigo_rafael\(14a39\).pdf](http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-02.artigo_rafael(14a39).pdf)>. Acesso em: 19/06/2012.

LARAIA, Roque. **Cultura: um conceito antropológico**. 14ª Ed, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001

MEFANO, Ligia. **O Design de Brinquedos no Brasil: Uma arqueologia do projeto e suas origens**. 2005. 164 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Departamento de Artes & Design, Puc-rio, Rio de Janeiro, 2005.

MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Edgar Blucher, 2006.

OLIVEIRA, Paulo de S. **O que é brinquedo**. 2ª Ed, São Paulo: Brasiliense, 1989.

SESC. **Brinquedos tradicionais brasileiros**. 1ª ed, São Paulo, impresso pelo SESC, 1983.

SODRÉ, Muniz. **A verdade seduzida. Por um conceito de cultura no Brasil**. 2ª Ed, Rio de Janeiro: Ed Francisco Alves, 1998

STOCK, J. R. **Reverse logistics**. Illinois: Oak Brook, Council of Logistics Management, 1992.