

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



Ligia Mefano

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

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 do Centro de teologia e Ciências Humanas. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Professor Dr. Rafael Cardoso Denis

Orientador

Departamento de Artes & Design Puc- Rio

Professora Dra Rita Maria de Souza Couto

Departamento de Artes & Design Puc- Rio

Professor Dr. Daryle Williams

Universidade de Maryland

Professor Paulo Fernando Carneiro de Andrade

Coordenador Setorial do Centro de Teologia e Ciências Humanas – Puc-Rio

Rio de Janeiro, 25 de abril de 2005.

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador

Ligia Mefano

Graduou-se em 1985, em Licenciatura em Artes Plásticas pela Universidade Metodista Bennett . É professora concursada de Artes Plásticas da Secretaria Municipal do Rio de Janeiro, no Complexo Municipal Escolar de Ipanema, e também na escola de ensino noturno do Colégio Estadual Dr. Cócio Barcellos ..Desde 1989 tem atuado como *Designer* de Brinquedos, lançando linha de brinquedos voltados para o desenvolvimento sensório-motor de crianças a partir de 4 meses. (www.fofitos.brinquedos.nom.br) . Em 1999/2000 ganhou prêmio viagem para os EUA pelo Programa *Fulbright* de Estudos Sociais, na Categoria de Democracia, Cidadania e Exclusão, quando se filiou ao Instituto de Pesquisa Harvard Projeto Zero, da *Harvard Graduate School of Education*; Em 2001 ganhou nova viagem prêmio para os EUA pelo Programa *American Airline, Fulbright Commission, Ticket Grant* quando visitou e pesquisou a *Toy Design Department*, do *Fashion Institute of Technology*, NY.

Ficha catalográfica

Mefano, Ligia

O design de brinquedos no Brasil: uma arqueologia do projeto e suas origens / Ligia Mefano ; orientador: Rafael Cardoso Denis. – Rio de Janeiro : PUC-Rio, Departamento de Artes e Design, 2005.

163 f. il. ; 30 cm

Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Departamento de Artes e Design.

Inclui referências bibliográficas

1. Artes – Teses. 2. Brinquedo. 3. História. 4. Desing. 5. Indústria. 6. Artesanato. I. Denis, Rafael Cardoso. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700



Aos meus pais, Alberto e Mary, grandes colaboradores
Aos meus dois amores, Bárbara e Tomaz.
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.

Agradecimentos



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, a 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 Gouveia, 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, Ripper, Rita Couto e Margarida de Souza Neves, pelos cursos que ofereceram durante o mestrado, aos alunos da Escola Cício Barcellos, que participaram da oficina de brinquedos, às responsáveis pela filmagem e edição do DVD “Brinquedo Popular” Jéssica 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

Mefano, Ligia. ***O Design de brinquedos no Brasil: uma arqueologia do projeto suas origens***. Rio de Janeiro , 2005. 163p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

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

Mefano, Ligia. **Toy design in Brazil: an archeology its origins**. Rio de Janeiro , 2005. 163p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes & Design, Pontificia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

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 onto the economics, politics and cultural realities that define the contemporary world. The histories of toys and their use are embedded in the project of modernity originating in the Enlightenment. The current study treats the toy as an artifact, a product of human labor and an object suitable for analysis within the precepts of material culture and design. studies From this premise, a range of data about the toy's design 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 craft 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 producing 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 of 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

Toys, history, project, design, industry, handcraft

Sumário

1. Introdução	11
Capítulo 2. O brinquedo e a infância: uma construção histórica	18
2.1. Sobre as origens do brinquedo e suas transformações até os tempos atuais	18
2.2. Diferentes conceitos sobre a importância do brinquedo para o desenvolvimento da criança	29
2.2.1. Jean Jacques Rousseau – a natureza boa da criança	31
2.2.2. Friedrich Fröbel – brinquedos construtivos	32
2.2.3. Jean Piaget – a valorização do universo lúdico	33
2.2.4. Melanie Klein – brinquedos como fonte de conhecimento da criança	35
2.2.5. Lev Semenovich Vygotsky (1896-1934) – situações imaginárias das brincadeiras	35
2.2.6. Neil Postman – <i>O desaparecimento da infância</i>	35
2.3. O brinquedo e a infância no Brasil	38
Capítulo 3. Panorama do brinquedo popular no Brasil	40
3.1. Introdução	40
3.2. O brinquedo popular artesanal brasileiro	41
3.2.1. Pesquisa realizada pelo Sesc (Serviço Social do Comércio) sobre brinquedos artesanais	46
3.2.2. O brinquedo como expressão da cultura de um povo: os catálogos do Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular	54
3.3. Memória do brinquedo ou o brinquedo popular como memória da infância brasileira	64
3.3.1. Introdução	64

3.3.2. A infância no Brasil relacionada com o brinquedo popular artesanal	68
3.3.3. O brinquedo e o trabalho infantil no Brasil	70
3.3.4. Projeto: Brinquedo Popular	73
 Capítulo 4. A indústria de brinquedos no Brasil	 82
4.1. Introdução	82
4.2. Os primórdios da indústria de brinquedos no Brasil	85
4.3. Manufatura de Brinquedos Estrella Ltda. – o pioneirismo da maior indústria de brinquedos do Brasil	86
4.3.1. A chegada revolucionária do plástico	91
4.3.2. A administração de Mario Arthur Adler	92
 Capítulo 5. O <i>design</i> de brinquedos e a atividade de projetar brinquedos no Brasil	 99
5.1. Definição introdutória de desenho industrial	99
5.2. Considerações sobre o desenho industrial no Brasil	102
5.3. A atividade de <i>designer</i> de brinquedos	104
5.4. Entrevistas com seis <i>designers</i> de brinquedos brasileiros contemporâneos	107
 Conclusão	 151
 Referências bibliográficas	 157

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)