

# 1 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)

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 ecoambiente.

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.brinquedos.nom.br](http://www.fofitos.brinquedos.nom.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.

As 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 inutilidade. 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 sessão 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 brinquedo 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. Cócio 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 Popular”.

O capítulo terceiro entrou pelos caminhos da indústria do brinquedo 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.