

ANDRÉIA MÁRCIA DE OLIVEIRA SILVA



**TOY ART: CONCEITOS, CONTEXTUALIZAÇÃO E PRODUÇÃO NUMA  
TEMÁTICA INSPIRADA NA CULTURA INDÍGENA BRASILEIRA**

GOVERNADOR VALADARES

2014

ANDRÉIA MÁRCIA DE OLIVEIRA SILVA

**TOY ART: CONCEITOS, CONTEXTUALIZAÇÃO E PRODUÇÃO NUMA  
TEMÁTICA INSPIRADA NA CULTURA INDÍGENA BRASILEIRA**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientador: Henrique Augusto Nunes  
Teixeira

GOVERNADOR VALADARES

2014



**Universidade Federal de Minas Gerais**  
**Escola de Belas Artes**  
**Programa de Pós-graduação em Artes**  
**Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais**

Monografia intitulada: *Toy Art: conceitos, contextualização e produção numa temática inspirada na cultura indígena brasileira*, de autoria da pós-graduanda Andréia Márcia de Oliveira Silva, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

---

Henrique Augusto Nunes Teixeira - EBA/UFMG – Orientador

---

Natália Martins Carneiro - EBA/UFMG - Examinadora

---

Evandro José Lemos da Cunha  
Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Artes: Licenciatura  
EBA/UFMG

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, que me sustentou e iluminou esta caminhada proporcionando-me coragem e força.

Aos meus pais e a toda minha família pelo apoio, pois não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa de minha vida.

Aos tutores, professores e coordenadores do curso pela contribuição para a minha formação acadêmica.

Ao orientador Me. Henrique Teixeira que participou, de forma mais direta, direcionando-me e incentivando-me em cada etapa deste trabalho.

Aos amigos e colegas, pelo incentivo e pelo apoio constantes.

## RESUMO

Esta pesquisa é resultado de inquietações a respeito do trabalho de Arte Contemporânea no Ensino de Artes Visuais. Percebi que o movimento *Toy Art* é algo novo no Brasil e pouco conhecido, até mesmo, pelos profissionais do Ensino de Artes Visuais. É um tema bastante interessante para ser desenvolvido em sala de aula, pois possibilita ao aluno um contato direto com a arte, não apenas através de sua visão, mas também através de sua experimentação e de sua produção. O que propicia ao educando maior estímulo ao seu processo de aprendizagem.

A pesquisa se propôs a conhecer a história do movimento do *Toy Art* e suas peculiaridades, a levantar as várias possibilidades de materiais para a criação de um *Toy*, bem como a apresentar um plano de aula de forma interdisciplinar, para o Ensino Fundamental II. Plano que contempla as etapas da *abordagem Triangular*, sistematizada por Ana Mae Barbosa, buscando despertar no aluno o interesse pela Arte Contemporânea.

O trabalho se baseou em pesquisas bibliográficas – tanto de livros já publicados, quanto de arquivos eletrônicos de trabalhos acadêmicos –, em consulta a *sites* referentes ao tema, em visita técnica a *Limited Edition/SP* – uma loja, que comercializa *toys* –, e ainda na participação de um *workshop* no Estúdio *Factotum* para sua produção. Também foi realizada pesquisa de campo: junto à aldeia indígena Geru Tucumã da Tribo Pataxós; junto ao proprietário da *Limited Edition* (mediante entrevista) e junto a uma jornalista (mediante repostas a questionário formulado). Buscou-se elaborar um plano de aula para trabalhar o tema *Toy Art* de forma interdisciplinar, através de um diálogo com a cultura indígena brasileira, mediante a produção, pelos próprios alunos, de *toys* inspirados nessa temática, tomando-se como ponto de referência a produção do artista Walde- Mar.

Palavras-chave: Arte, *Toy Art*, Cultura Indígena, Walde-Mar.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – Michael Lau.....	20
Figura 02 – Exemplo de <i>toys</i> na decoração.....	23
Figura 03 – <i>Diy</i> .....	24
Figura 04 – <i>Customs</i> .....	24
Figura 05 – Séries.....	25
Figura 06 – <i>Blind Box</i> .....	26
Figura 07 – <i>Open Box</i> .....	26
Figura 08 – <i>Ratio</i> .....	27
Figura 09 – <i>Chases</i> .....	27
Figura 10 – Grafite personagem Bicudo.....	28
Figura 11 – Bicudo – primeiro <i>toy</i> de vinil do Brasil.....	29
Figura 12 – <i>Toys</i> de vinil.....	29
Figura 13 – Variedades de <i>toys</i> de vinil.....	30
Figura 14 – <i>Toys</i> de feltro.....	30
Figura 15 – <i>Toys</i> de feltro.....	31
Figura 16 – <i>Toys</i> de feltro.....	31
Figura 17 – <i>Toys</i> de papel.....	32
Figura 18 – <i>Toys</i> de papel.....	32
Figura 19 – <i>Toys</i> de cerâmica.....	33
Figura 20 – <i>Toys</i> de cerâmica.....	33
Figura 21 – <i>Toys</i> de papel machê.....	34
Figura 22 – Fachada loja <i>Limited Edition</i> .....	35
Figura 23 – Proprietários da <i>Limited Edition</i> .....	36
Figura 24 – Visita à loja <i>Limited Edition</i> /SP.....	37
Figura 25 – <i>Toys</i> - loja <i>Limited Edition</i> .....	38
Figura 26 – <i>Workshop Cria Toys</i> - teoria.....	39
Figura 27 – Chapas de poliestireno.....	40
Figura 28 – <i>Workshop Cria Toys</i> - prática.....	41
Figura 29 – Processo de produção dos <i>toys</i> – enchimento do molde.....	42
Figura 30 – Processo de produção dos <i>toys</i> – retirando a peça do molde.....	42
Figura 31 – Aplicação de <i>primer</i> .....	43
Figura 32 – Protótipo produzido por Andréia Oliveira no <i>Workshop Cria Toys</i> .....	44

Figura 33 – Atividade recreativa com as crianças da aldeia.....	47
Figura 34 – Sequai – administradora – Aldeia Geru Tucumã.....	49
Figura 35 – Grafismos.....	49
Figura 36 – Oficina de pintura.....	50
Figura 37 – Costumes.....	51
Figura 38 – Obra de Walde-Mar.....	54
Figura 39 – Obra de Walde-Mar.....	55
Figura 40 – Artista Walde-Mar.....	55

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>CONTEXTUALIZANDO ENSINO DE ARTES VISUAIS .....</b>	<b>11</b>
1.1	O LUGAR DO ENSINO DA ARTE NAS ESCOLAS .....	12
1.2	A ABORDAGEM TRIANGULAR .....	14
1.3	ARTE CONTEMPORÂNEA .....	15
<b>2</b>	<b>O TOY ARTE SUA TRAJETÓRIA .....</b>	<b>19</b>
2.1	ORIGEM.....	19
2.2	DEFINIÇÃO.....	21
2.3	TERMOS UTILIZADOS NO <i>TOY ART</i> .....	23
2.4	<i>TOY ART</i> BRASILEIRO.....	28
2.5	EXEMPLOS DE <i>TOYS</i> .....	29
2.5.1	<i>Toys</i> de Vinil .....	29
2.5.2	<i>Toys</i> de Feltro.....	30
2.5.1	<i>Toys</i> de papel .....	32
2.5.2	<i>Toys</i> de Cerâmica.....	33
2.5.3	<i>Toys</i> de Papel Machê .....	34
<b>3</b>	<b>CONHECENDO E PRODUZINDO TOYS.....</b>	<b>35</b>
2.6	VISITA TÉCNICA - LOJA <i>LIMITED EDITION</i> .....	35
2.7	<i>WORKSHOP</i> CRIA <i>TOYS</i> .....	39
<b>3</b>	<b>A CULTURA INDÍGENA BRASILEIRA .....</b>	<b>45</b>
3.1	VISITA À ALDEIA GERU TUCUMÃ .....	46
<b>4</b>	<b>PROPOSTA DE TRABALHO.....</b>	<b>52</b>
4.1	WALDE-MAR.....	53
4.2	REFLEXÕES SOBRE O PLANO DE AULA .....	57
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>60</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>61</b>
	<b>ANEXO A.....</b>	<b>64</b>
	<b>ANEXO B.....</b>	<b>65</b>



## INTRODUÇÃO

Desde a metade dos anos 1990, um novo tipo de brinquedo vem tomando proporção no mercado. Trata-se dos chamados *Toy Art*, ou seja, brinquedos destinados à decoração e ao colecionismo. Esse tipo de brinquedo difere dos brinquedos tradicionais pelo conteúdo artístico significativo que apresenta – o *design* dos *toys* está relacionado a temas que retratam a sociedade, a política, a cultura, entre outros –, por ser produzido em menor escala e por incorporar padrões estéticos que fogem aos convencionais.

Considerando a constatação acima, esta pesquisa se propôs a desenvolver um trabalho de Arte Contemporânea como parte da matéria de Artes Visuais, cujo tema seria o conhecimento e a produção de *Toy Art* com um *design* inspirado na cultura indígena brasileira. Nesse sentido, apresenta uma proposta de plano de aula com possibilidades que contemplam o Ensino de Artes Visuais de forma interdisciplinar, buscando, assim, a ampliação e a valorização de outras culturas brasileiras.

Visto que o movimento *Toy Art* é ainda algo novo Brasil, a proposta busca desenvolver uma prática que desperte o interesse pela Arte Contemporânea de forma investigativa e reflexiva, através do estímulo ao processo produtivo e cognitivo dos alunos.

O referencial amparou-se em pesquisas bibliográficas, em pesquisas virtuais, pesquisas de campo, *workshop* e em entrevista. Tais procedimentos foram fundamentais para sustentar a proposta para o projeto apresentado. O tema da pesquisa abrange áreas que envolvem Ensino/Aprendizagem de Artes Visuais, Arte Contemporânea, *Toy Art* e sua Trajetória, e Cultura Indígena brasileira. Vale ressaltar que a maioria das pesquisas relacionadas ao *Toy Art* foi realizada em *sites* do meio eletrônico, devido à escassez de livros publicados sobre essa temática em língua portuguesa.

O primeiro capítulo contextualiza o Ensino/Aprendizagem de Artes Visuais mediante o conceito de Arte segundo Janson e Janson (2010) e apresenta algumas breves reflexões sobre a educação em Arte, baseando-se nos Parâmetros Curriculares

Nacionais (terceiro e quarto ciclo do Ensino Fundamental). Discute a importância do Ensino de Arte, bem como o espaço que ocupa nas escolas brasileiras e a Abordagem Triangular, sistematizada por Ana Mae Barbosa. A pesquisa também apresenta alguns conceitos ligados à Arte Contemporânea de forma sucinta.

O segundo capítulo diz respeito ao *Toy Art* e sua trajetória, refletindo sobre sua origem, trazendo definições e termos utilizados nesse movimento da Arte Contemporânea ainda pouco divulgado no Brasil. Relata a respeito de uma visita técnica realizada à loja que comercializa *toys*, a *Limited Edition*, situada em São Paulo. Descreve as etapas do *Workshop Cria Toys* desenvolvido no Estúdio Factotum em São Paulo.

No terceiro capítulo encontra-se um breve referencial sobre a cultura indígena brasileira, bem como um relatório de uma visita à comunidade indígena da aldeia patão Geru Tucumã, pertencente à tribo indígena dos Pataxós, próxima à região de Açucena/MG.

O quarto capítulo desenvolve uma proposta de trabalho, através de um plano de aula, a ser aplicado no terceiro ciclo do Ensino Fundamental. Em seguida, apresenta o artista brasileiro Walde-Mar como referência de arte relacionada à cultura indígena brasileira.

As considerações finais retomam as questões abordadas anteriormente nesta monografia. Nessa perspectiva, constata que o *Toy Art* pode ser trabalhado no Ensino de Artes Visuais de forma interdisciplinar, de acordo com a proposta da Abordagem Triangular que diz respeito à apreciação, à contextualização e à experimentação em Arte.

## 1 CONTEXTUALIZANDO ENSINO DE ARTES VISUAIS

O ensino de Artes Visuais tem como objetivo permitir ao educando adquirir conhecimento e, ao mesmo tempo, criar sua própria arte, contribuindo, assim, para o desenvolvimento de potencialidades individuais e coletivas.

Sobre o significado da Arte e do que ela representa, faz-se necessário refletir sobre pensamento de Janson e Janson:

A arte representa a compreensão mais profunda e as mais altas aspirações de seu criador. Ela, por si só, pode ser considerada simplesmente uma forma de expressão da cultura humana e dentro dela se engloba a arquitetura, a escultura, a música, a pintura, o artesanato, a poesia, o teatro, como também, através dela, muitos artistas contam a história e trazem as características culturais de determinada época. (JANSON E JANSON, 1996, p. 6).

Nesse sentido, percebe-se que a arte vai além das atividades técnicas e de cópias, ela é expressão do criador, e por isso se apresenta cheia de significados, num determinado tempo e espaço.

O ensino de Artes Visuais busca desenvolver no aluno a competência para criar e interpretar arte, além de refletir sobre ela e sobre o mundo em que se manifesta. Nessa perspectiva, é uma área de conhecimento transdisciplinar, ou seja, está em constante diálogo com o mundo e suas diversas áreas de conhecimento e pode proporcionar ao educando a aquisição de várias habilidades e competências.

A educação em arte propicia o desenvolvimento do pensamento artístico e da percepção estética, que caracterizam um modo próprio de ordenar e dar sentido à experiência humana: o aluno desenvolve sua sensibilidade, percepção e imaginação, tanto ao realizar formas artísticas quanto na ação de apreciar e conhecer as formas produzidas por ele e pelos colegas, pela natureza e nas diferentes culturas. (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: ARTE, 1997, p. 15)

Assim, cabe ao arte/educador desenvolver um trabalho que possibilite a conquista de tais objetivos.

De acordo com Barbosa: “Hoje, a aspiração dos arte/educadores é influir positivamente no desenvolvimento cultural dos estudantes por meio do conhecimento de arte que inclui potencialização da recepção crítica e a produção.” (BARBOSA, 2010, p. 98). Dessa forma, a contribuição para a formação do educando torna-se mais significativa, permitindo que ele conheça arte, analise arte e produza arte.

### **1.1 O lugar do Ensino da Arte nas Escolas**

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte em sua proposta geral: “[...] Arte tem uma função tão importante quanto à dos outros conhecimentos no processo de ensino e aprendizagem. A área de Arte está relacionada com as demais áreas e tem suas especificidades.” (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS DE ARTE, 1997, p. 19). O que evidencia a valorização da Arte, firmando sua importância de igual para igual com as outras disciplinas que compõem o currículo escolar.

Essa consideração, no que diz respeito ao Ensino das Artes, só foi possível após muitos debates e manifestações de educadores sobre a formação e desenvolvimento de crianças e jovens. Debates e manifestações que propiciaram sua inclusão como componente curricular obrigatório da educação básica.

No ensino fundamental, a Arte passa a vigorar como área de conhecimento e trabalho com as várias linguagens e visa à formação artística e estética dos alunos. A área de Arte, assim constituída, refere-se às linguagens artísticas, como as Artes Visuais, a Música, o Teatro e a Dança. (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS/ARTE, 1998, p. 19).

Nesse sentido, percebe-se que enquanto disciplina do currículo escolar, a Arte vem ganhando seu espaço, pois ao invés de ser uma simples ferramenta no processo de aprendizagem, passa a ser vista como potencial nas áreas do conhecimento.

A importância do ensino de Arte é enfatizada pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), nos seguintes termos:

Produzindo trabalhos artísticos e conhecendo essa produção nas outras culturas, o aluno poderá compreender a diversidade de valores que orientam tanto seus modos de pensar e agir como os da sociedade. Trata-se de criar um campo de sentido para a valorização do que lhe é próprio e favorecer o entendimento da riqueza e diversidade da imaginação humana. Além disso, os alunos tornam-se capazes de perceber sua realidade cotidiana mais vivamente, reconhecendo e decodificando formas, sons, gestos, movimentos que estão à sua volta. O exercício de uma percepção crítica das transformações que ocorrem na natureza e na cultura pode criar condições para que os alunos percebam o seu comprometimento na manutenção de uma qualidade de vida melhor. (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: ARTE, 1998, p. 19).

Mesmo com a divulgação desses documentos que elevam o lugar do Ensino da Arte nas escolas, este ainda tem sido visto por alguns profissionais apenas como momento de atividades para aliviar nos alunos a tensão das disciplinas consideradas mais “sérias”. Decorre daí a necessidade de que o Ensino de Artes Visuais ocupe lugar de destaque na educação, pois a posição cultural da escola é a de que a Arte é para ser vista e reproduzida e não algo para se estudar, viver e fazer.

As aulas de Arte precisam proporcionar aos alunos, momentos para que eles possam aplicar suas vivências na construção do fazer artístico, contribuindo, assim, para eliminar aquele conceito de ensino de Arte enquanto relaxamento, lazer, entretenimento. Portanto, é fundamental que o professor de Arte tenha uma postura de artista e pesquisador, pois é através da sua própria prática que conseguirá resultados positivos enquanto área de conhecimento. Nessa perspectiva, cabe ao profissional da disciplina, estar disposto a sair das normas e práticas pré-estabelecidas, pois o Ensino de Artes requer muito mais. É uma construção diária de conhecimentos aprendidos e apreendidos.

## 1.2 A Abordagem Triangular

Os resultados referentes à disciplina de Artes Visuais são consequências de fatores diversos, como a história de vida do aluno e o conhecimento anterior que ele já traz consigo. Para falar sobre o Ensino de Artes Visuais se faz necessário refletir também sobre o papel do professor enquanto arte/educador, pois a forma de conduzir as aulas influencia nos resultados a serem obtidos nessa disciplina.

O Ensino da Arte na escola passou por transformações com a Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa<sup>1</sup>, sistematizada em 1980. O que antes era apenas técnica, produção solta, reprodução e cópia passa a ter uma nova orientação que propicia ao aluno reflexões, percepções e a produção de forma contextualizada.

Os fundamentos dessa proposta dizem respeito a três processos indispensáveis ao Ensino da Arte: a experimentação, a fruição e a contextualização da obra no tempo e no espaço. Baseando-se nessa proposta, a escola precisa propiciar aos alunos a oportunidade para fazer arte, ver arte e contextualizar arte. Nessa proposta, a sequência não precisa necessariamente obedecer a essa ordenação, pois não existe uma hierarquia, o importante é que todos possam usufruir e entender a arte.

A Contextualização é momento para discussão, a conversa em sala de aula. Nessa etapa faz-se necessário levar em conta as ações dos diferentes contextos da arte, tais como: a história, a cultura, as circunstâncias, estilos e movimentos artísticos. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte (PCNs)

Contextualizar é situar o conhecimento do próprio trabalho artístico, dos colegas e da arte como produto social e histórico, o que desvela a existência de múltiplas culturas e subjetividades. [...] Assim a contextualização está relacionada à pesquisa e refere-se ao domínio reflexivo pessoal e compartilhado no qual o aluno dialoga com a informação e percebe que não aprende individualmente, e sim em contextos de interação. (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: ARTE, 1998, p. 50)

---

<sup>1</sup> É a principal referência no Brasil para o ensino da Arte nas escolas, tendo sido a primeira brasileira com doutorado em Arte-educação, defendido em 1977, na Universidade de Boston. Autora de diversos livros e artigos fundamentais para o estudo nesta área. Fonte: [http://artesjosepagano.blogspot.com.br/2014\\_03\\_01\\_archive.html](http://artesjosepagano.blogspot.com.br/2014_03_01_archive.html). Acesso em: 18 mar. 2014.

Nessa perspectiva, o arte/educador proporcionará a construção de conhecimento, possibilitando ao aluno raciocinar, bem como pensar em Arte.

Segundo Ana Mae Barbosa, “Contextualizar é estabelecer relações. Neste sentido, a contextualização no processo ensino-aprendizagem é a porta aberta para a interdisciplinaridade” (BARBOSA, 1998, p.38). Tendo em vista que a interdisciplinaridade é uma proposta dos PCN’s, é através dela que o educador conseguirá diminuir a fragmentação existente entre as disciplinas, buscando relacioná-las e proporcionando um diálogo entre elas para a compreensão da realidade.

A fruição diz respeito à apreciação, ao conhecimento, às percepções que o aluno adquire diante do mundo que o cerca, bem como ao que ele assimilou do tema proposto em sala de aula. Esse processo, conseqüentemente, influenciará a maneira pela qual o aluno irá expressar sua arte. De acordo com Barbosa (1998, p.39), “O erro mais grave é o de restringir o fazer artístico, parte integrante da triangulação, à realização de obras”, ou seja, preconizar a ideia de que apenas a produção é atributo desejável à expressão individual.

A Experimentação da expressão artística ocorre na hora da criação, ou seja, na etapa em que o aluno vai construindo a sua própria Arte, levando em consideração suas experiências e os materiais disponíveis para a produção.

Cabe ao professor do Ensino de Artes Visuais, organizar laboratórios de criação para que os alunos possam fazer experimentações e colocar em prática os conhecimentos adquiridos através de suas produções. Dessa forma, estará possibilitando experiências e vivências significativas ao educando e influenciando positivamente no desenvolvimento cultural dos estudantes por meio do conhecimento de arte.

### **1.3 Arte Contemporânea**

De acordo com informações do site INVESTART,

Por definição, contemporâneo é o que ou aquele que é do mesmo tempo, da mesma época, especialmente da época em que vivemos. A arte contemporânea é sempre um assunto momentoso e recorrentemente debatido em todos os simpósios e bienais sobre arte. Provavelmente, é isso que a alimenta em todo o mundo.<sup>2</sup>

No contexto escolar, o trabalho com Arte Contemporânea possibilita situações de aprendizagem numa realidade mais próxima no tempo e no espaço, fazendo com que o aluno também seja despertado para a criação e não apenas para contemplação e releituras de obras distantes. A Arte Contemporânea apresenta possibilidades para explorar todos os sentidos e pode, até mesmo, exigir do público uma participação ativa para que a obra se realize. Portanto, vale ressaltar a importância da Arte Contemporânea no Ensino de Artes Visuais, visando à formação integral do aluno.

Em resposta a uma enquete do site Itaú Cultural<sup>3</sup> a respeito da definição de Arte Contemporânea, Ana Mae Barbosa esclarece que não tem como defini-la numa só característica devido à pluralidade que domina o nosso tempo. Nesse sentido, cita uma série de qualidades que, a seu ver, compõem esse universo contemporâneo:

- Consciência da morte da autonomia da obra ou do campo de sentido da arte em prol da contextualização.
- Metalinguagem: reflexão sobre a própria arte.
- Incorporação de matrizes populares na arte erudita.
- Preocupação em instaurar um diálogo com o público e levá-lo a pensar.
- Tendência ao comentário social.
- 'Interritorialidade' das diversas linguagens.
- Tecnologias digitais substituindo a vanguarda.

A autora ainda ressalta: "O que mais me tem chamado atenção é a confirmação do comentário de Arthur Danto, de que sob a designação de arte contemporânea temos

---

<sup>2</sup> SANTOS, João Carlos Lopes dos. **Arte contemporânea: afinal, o que é isso?** Disponível em: <http://www.investarte.com/consultarte/scripts/acompanhando/67.asp>. Acesso em: 9 fev. 2014.

<sup>3</sup> VERUNCHK, Micheliney. **Afinal, o que é arte contemporânea?** Disponível em: <http://novo.itaucultural.org.br/materiacontinuum/marco-abril-2009-afinal-o-que-e-arte-contemporanea/>. Acesso em 24 jan. 2014.



muitas vezes a continuação da arte moderna. Isso é verdade especialmente no Brasil, que é muito apegado ao modernismo.”

A Apostila de Artes Visuais<sup>4</sup>, organizada pela Prof.<sup>a</sup> Greice Cohn traz alguns conceitos sobre arte na contemporaneidade, no que diz respeito:

**a) Ao público**

Na Arte contemporânea, o espectador deixa de ser um contemplador passivo do estético, para se tornar um agente participante, um leitor ativo de mensagens. Muitas vezes a obra só se realiza na sua presença e com a sua participação. O que nos leva à conclusão de que: sensibilizar o espectador é menos importante do que fazê-lo refletir.

**b) Ao artista**

Este, além de ser um criador, passa a ser um propositor de ideias e/ou experiências, um manipulador de signos.

**c) À originalidade e a autoria**

A apropriação de objetos do cotidiano questiona o conceito de originalidade. A terceirização de etapas de construção da obra questiona o conceito de autoria.

**d) Às relações entre as obras e o tempo**

Obras efêmeras são criadas, fazendo-nos pensar sobre o conceito de obra-prima, que “dura para sempre”.

Para introduzir estudos sobre Arte Contemporânea na escola, faz-se necessário possibilitar o acesso dos alunos a produções de artistas contemporâneos, bem como a discussões sobre essas obras no intuito de que percebam as singularidades das mesmas. Essas discussões podem girar em torno dos procedimentos empregados, dos materiais utilizados, elementos constitutivos, poética e conceitos.

---

<sup>4</sup> Apostila de Artes Visuais para a 1A Série do Ensino Médio - Elaboração: equipes de Artes Visuais / Unidades Centro e São Cristóvão III - Org. profa. Greice Cohn. Disponível em: <http://jucienebertoldo.files.wordpress.com/2013/01/apostila-de-arte-contemporanea.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2014.

Nesse sentido, a ideia do plano de aula apresentado nessa pesquisa, busca desenvolver no aluno a capacidade de se expressar em Arte Contemporânea de forma contextualizada, tendo em vista a criação dos *toys*, embasada numa temática voltada para a cultura indígena brasileira.

## 2 O TOY ARTE SUA TRAJETÓRIA

A escolha do tema dessa pesquisa surgiu da necessidade de desenvolver um trabalho de forma interdisciplinar, buscando despertar nos alunos o interesse pela Arte Contemporânea de forma investigativa e reflexiva. Nesse sentido, o trabalho gira em torno da história do surgimento do *Toy Art*, da sua definição e da sua trajetória, bem como da sua produção na sala de aula. Sendo o *Toy Art* algo ainda novo Brasil, torna-se fonte com possibilidades significativas para que o professor do Ensino de Artes Visuais possa ministrar suas aulas.

### 2.1 Origem

Depois da Segunda Guerra Mundial, o cloreto de polivinilo<sup>5</sup>, que é um plástico derivado do petróleo, mais conhecido pela sigla PVC, tornou-se disponível em escala industrial. A economia estava em ascensão e o plástico era de baixo custo e bastante flexível, permitindo as mais diversas possibilidades para trabalhar. Com esse material é possível conseguir diferentes formas e dimensões reproduzindo fielmente qualquer objeto projetado sem as limitações das formas geométricas.

De acordo com Phoenix (2006 *apud* OFUGI 2009), inicialmente, as empresas norte-americanas e europeias começaram a fabricar cabeças e mãos de bonecos de plástico para utilização em corpos de madeira, os quais eram guarnecidos com roupas de tecido. Em seguida, personagens famosos de desenhos animados e quadrinhos foram licenciados por grandes empresas fabricantes de bonecos, sendo a televisão o principal meio de disseminação da cultura popular, exercendo grande influência no gosto do público.

Nesse contexto, os países ocidentais passaram a importar os brinquedos japoneses e chineses, cuja variedade de formas e *designs* se aliava ao baixo custo. Exemplo desses brinquedos, que ainda são comercializados hoje, são os *Model Kits*, ou seja, kits de plástico contendo personagens para montar e ou pintar com os quais nasceu

---

<sup>5</sup> Palavra derivada do inglês *Polyvinyl chloride*.

a cultura do colecionismo desse tipo de brinquedo. Assim, personagens de *animes*, de *mangás*<sup>6</sup> e de filmes com efeitos especiais começaram a ser reproduzidos e vendidos pela *Kayodo*, uma gigantesca empresa de brinquedos que cresceu juntamente com a economia japonesa do pós-guerra.

Na década de 50, no Japão, que sofria os efeitos da Segunda Guerra Mundial, houve uma busca por uma maneira de levantar o ânimo da população e renovar a cultura e o mercado. Assim, surgia uma geração de ilustradores, artistas, produtores de cinema e de desenhos animados que passou a criar heróis, os quais fariam parte da história de muitas culturas. (Barboza 2009, p. 22).

Conforme informações do *site art/ref*<sup>7</sup>, o *Toy Art* começou a ser produzido com uma visão mercadológica em 1998, quando o artista chinês Michael Lau fez uma exibição em uma feira de brinquedos chamada *Toycom*, em Hong Kong na China.

Michael Lau produziu 101 figuras customizadas para essa feira, as quais fizeram muito sucesso e hoje são muito valiosas. Ele apresentou bonecos dos Comandos em Ação, originalmente industrializados, estilo *Falcon*, customizando-os com roupas urbanas em estilo *hip hop*. As cabeças dos bonecos foram modificadas causando grande repercussão. Assim, originava-se uma tendência que seria conhecida como *Toy Art*. Michael Lau – ao lado de James Jarvis, Eric So, Bounty Hunter, Tim Tsui, Jakuan e outros – ficou conhecido por ter feito os bonecos personalizados, sendo citado sempre que alguém se refere ao movimento do *Toy Art*.



**Figura 1** - Michael Lau  
**Fonte:** [maengatoys.blogspot.com.br](http://maengatoys.blogspot.com.br)<sup>8</sup>

<sup>6</sup> Desenhos e quadrinhos japoneses.

<sup>7</sup> <http://arteref.com/movimentos/toy-art-1998-arte-contemporanea/>

<sup>8</sup> <http://maengatoys.blogspot.com.br/>

De acordo com a pesquisa realizada no site da *Kidrobot*<sup>9</sup>, a carreira do *designer* Paul Budnitz<sup>10</sup>, criador de brinquedos de arte, tomou outro rumo no ano de 2002, quando se deparou com imagens de brinquedos de vinil vindos da China e do Japão. Tais brinquedos incluíam peças em vinil, baseadas em personagens de marcas de cereais, além de bonecos GI-Joes<sup>11</sup>, alterados e customizados por Michael Lau. Budnitz reconheceu nos brinquedos a presença de muitas influências de que ele gostava, como grafite, quadrinhos, moda, música e artes plásticas, que os diferenciavam como autênticas obras de arte moderna.

Devido ao interesse que demonstrou pelo *Toy Art*, Budnitz vendeu sua antiga empresa, a Minidisco, pois acreditava nas infinitas possibilidades comerciais desses bonecos. Assim, fundou a *Kidrobot* numa garagem da Califórnia em 2002 e, em 2003, mudou a nova empresa para Nova Iorque. Hoje, *Kidrobot*<sup>12</sup> é uma das maiores fabricantes de *Toy Art* da atualidade, consolidando e moldando o conceito desse movimento com produtos que possuem características únicas.

## 2.2 Definição

Segundo informações do zoo blog<sup>13</sup>, *Urban Vynil*, *Art Toy*, *Designer Toy* são outros nomes para designar *Toy Art*, ou seja, “brinquedos de arte”, feitos para não brincar. São produtos da arte contemporânea com a finalidade de colecionismo e decoração de ambientes. Sua produção segue a filosofia da colaboração, contando com o talento de renomados artistas internacionais de diversas áreas, como grafite, passando pelas artes plásticas, moda, *design* industrial, *design* gráfico, ilustração e música.

---

<sup>9</sup> <http://www.kidrobot.com/AboutPaulBudnitz.html>

<sup>10</sup> Paul Budnitz é o fundador da *Kidrobot*, criador da *Premiere* mundial de brinquedos de arte, vestuário e acessórios de moda. Estudou fotografia, escultura e cinema na Universidade de Yale, recebendo honras e uma licenciatura em Artes em 1990. Seus dois primeiros filmes, 93 milhões de quilômetros do Sol e Ultravioleta ganharam prêmios em Berlim e foram distribuídos em todo o mundo.

<sup>11</sup> G.I. Joe – conhecidos no Brasil como bonecos *Falcon*.

<sup>12</sup> *Kidrobot* mantém um site e lojas de varejo em Nova York, Los Angeles, San Francisco, Miami e Londres. A empresa produz aproximadamente 60 projetos novos de *Toys* a cada ano, vendidos em milhares de lojas ao redor do mundo.

<sup>13</sup> <http://zooart-zooblog.blogspot.com.br/2009/06/toy-art-artistas-vertentes-e-algo-sobre.html>

O *Toy Art* funciona também como suporte para que esses profissionais possam se expressar em uma mistura de arte e *design*. Geralmente são manufacturados em edições limitadas dentro dos mais diversos temas: personagens, heróis, infantil, meigos, violentos, eróticos, políticos, cômicos.

De acordo com informações do blog *maengatoys*<sup>14</sup>, qualquer material pode ser utilizado para se fazer um *toy art*. Podem ser feitos e ou encontrados nos mais diversos tipos de materiais, tais como: plástico, vinil, madeira, metal, resina, tecido, papel, entre outros. Os nacionais são geralmente de tecido por serem de fácil manufatura e acesso. Já os importados costumam ser de vinil ou materiais plásticos, de processos bem mais caros e industriais.

O *Toy Art* comporta-se como um meio alternativo de transmitir uma identidade, um movimento, que mescla diferentes culturas, oferecendo ao público consumidor brinquedos colecionáveis de *design*. Por ser um produto tão diversificado, possui características dos mais distintos grupos, ganhando seu espaço no mercado com um público bastante segmentado, Segundo Ofugi (2009).

Conforme Vartanian (2006, p. 06), *apud* Abreu e Mafra (2010), “*Toy Art* são, essencialmente, brinquedos feitos para todas as idades com o intuito de colecionar. Podem ser projetados, manufacturados, produzidos e até mesmo distribuídos por artistas ou *designers*”.

Porém, de acordo com a pesquisa no *site arteref.com*<sup>15</sup>, observa-se que na prática não são brinquedos, pois brinquedos, geralmente, são produzidos em grande escala e suas séries podem ser relançadas de acordo com a demanda.

A produção de *Toy Art* lida com uma tiragem limitada, numerada ou assinada, e dificilmente será relançada, exceto se for criada nova versão de grafismo. Nesse sentido, o *Toy Art* pode ser considerado exemplo de uma nova visão das pessoas em relação ao universo dos brinquedos.

De acordo com informações do blog *Orange Design*<sup>16</sup>, numa casa dos anos 70 no Kansas, morava a ilustradora/designer-gráfico Sara e seu marido Jason. Como se

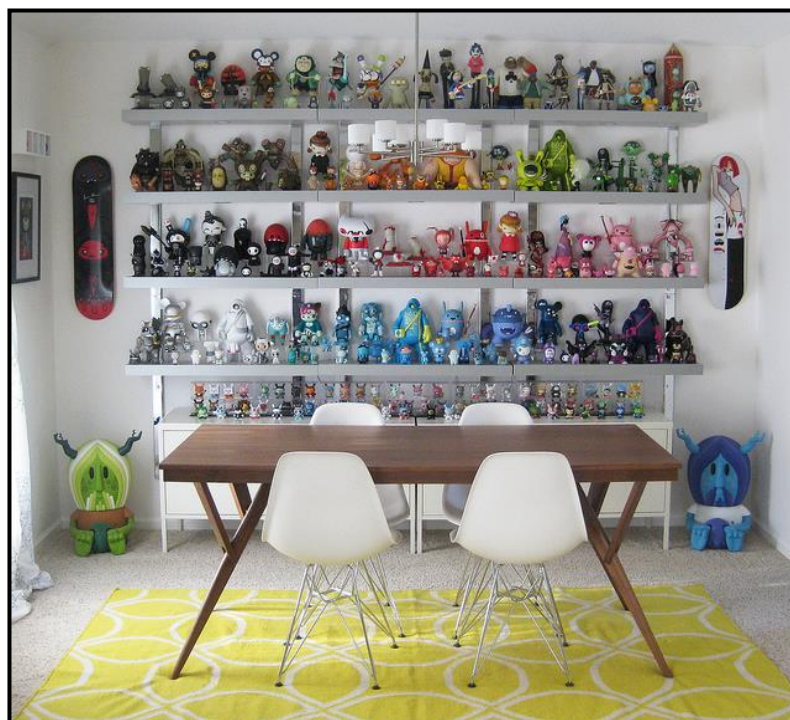
---

<sup>14</sup> <http://maengatoys.blogspot.com.br/>

<sup>15</sup> [arteref.com](http://arteref.com) - referência e notícias em arte contemporânea.

<sup>16</sup> <http://www.blog-orangedesign.com/2012/04/decoracao-e-tal-casa-repleta-de-toy-art.html>

pode observar na figura 2, a seguir, o lugar abrigava uma coleção extensa de *Toy Arts* dos mais variados tipos e materiais, na sua maioria adquiridos na década anterior.



**Figura 2** - Exemplo de toys na decoração  
 Fonte: blog-orangedesign.com<sup>17</sup>

### 2.3 Termos utilizados no *Toy Art*

Segundo a pesquisa realizada no *site arte/ref*<sup>18</sup>, junto com o movimento *Toy Art* surgiram vários termos, que são comuns entre artistas, fabricantes e colecionadores<sup>19</sup>. São eles:

- a) **DIY: Do It Yourself**, ou “faça você mesmo”. São *toys* customizáveis, geralmente brancos, mas também existem coloridos sem desenho algum. São vendidos para quem quiser fazer a arte do seu jeito, criando um *design* exclusivo. Usam-se tintas, canetas especiais, tecidos, acessórios etc.

<sup>17</sup> <http://www.blog-orangedesign.com/2012/04/decoracao-e-tal-casa-repleta-de-toy-art.html>

<sup>18</sup> <http://arteref.com/movimentos/toy-art-1998-arte-contemporanea/>

<sup>19</sup> Termos transcritos do site arte/ref.



**Figura 3 – DIY**  
**Fonte:** [blogdebrinquedo.com.br](http://blogdebrinquedo.com.br)<sup>20</sup>

- b) **Customs** (ou customizações): são *toys* modificados por artistas a fim de obter um *design* exclusivo, tendo como base a produção e o formato já existentes nos *toys* da linha dos *DIY*. Vários artistas vivem exclusivamente de customizações, vendendo ou leiloando suas criações.



**Figura 4 – Customs**  
**Fonte:** [blogdebrinquedo.com.br](http://blogdebrinquedo.com.br)<sup>21</sup>

<sup>20</sup> - <http://blogdebrinquedo.com.br/tag/munny/>

<sup>21</sup> - <http://blogdebrinquedo.com.br/?s=customs>



- c) **Séries:** Uma série é uma linha de variações gráficas sobre um mesmo modelo de *toy*. Também podem ser vários *toys* de formas diferentes sobre um mesmo tema, ou variações de formas e/ou desenhos de um só artista. Uma série típica possui cerca de 10 a 15 *toys*, variações de *ratio* e *toys* secretos;



**Figura 5 – Séries**  
**Fonte:** [onthebrands.blogspot.com.br](http://onthebrands.blogspot.com.br)<sup>22</sup>

- d) **Blind Box:** São *toys* que vêm em pequenas caixas lacradas, o que impede que se conheça o conteúdo. A desvantagem é a de se comprar dois boxes e se obter uma duplicata do mesmo *toy*. A vantagem é a de que, em caso de sorte, pode-se tirar um item raro, cujo valor no mercado pode atingir centenas de dólares. Como estratégia, para evitar que antes que sejam vendidas, “espertinhos” abram as caixas e vejam o que há dentro, algumas empresas colocam seus *toys* em embalagens metálicas, que não revelam o conteúdo – nem através de Raio-X;

<sup>22</sup> - <http://onthebrands.blogspot.com.br/2013/02/toy-art-parte-i.html>



**Figura 6 – Blind Box**  
**Fonte:** toyartshop.com.br<sup>23</sup>

- e) **Open Box:** É uma *box* aberta. O comprador, nesse caso, já conhece o conteúdo ao comprar. Isso é bom pra quem não pode ou não quer comprar várias unidades fechadas pra tirar o *toy* que lhe agrada, ou do qual precisa completar sua coleção mais facilmente. Porém, o preço do *toy* varia conforme sua *ratio*, o que não acontece com a *blind box*, em que o preço é fixo;



**Figura 7 – Open Box:**  
**Fonte:** minhaamigamedisse.com.br<sup>24</sup>

<sup>23</sup> - [http://www.toyartshop.com.br/product\\_info.php?products\\_id=858](http://www.toyartshop.com.br/product_info.php?products_id=858)

<sup>24</sup> - <http://minhaamigamedisse.com.br/toy-art/#.Uvqw8PldWSp>

- f) **Ratio (razão):** Nas *Blind Boxes*, é a proporção em que você pode encontrar o *toy*. Por exemplo, se um *toy* tiver *ratio* de 2/25, você poderá encontrar dois iguais num lote de 25 boxes. Os mais raros são os 1/100, 1/400, por exemplo. Porém, existem casos em que mesmo sendo comuns, alguns *toys* se tornam raros, por serem mais procurados ou desejáveis;



**Figura 8 – Ratio**  
**Fonte:** [blogdebrinquedo.com.br](http://blogdebrinquedo.com.br)<sup>25</sup>

- g) **Chases:** Nas *Blind Boxes* (ou qualquer linha de *toys*), normalmente existem os *chases*, que são unidades secretas de uma série. Seu *ratio* é indeterminado e geralmente a figura não vem impressa na embalagem e não é divulgada logo de início. Também chamados de *mystery figures*. Porém, um *chase* não é necessariamente raro. A presença de um *chase* incentiva o colecionismo e influi no valor do *toy/série*.



**Figura 9 – Chases**  
**Fonte:** [vinylpulse.com](http://www.vinylpulse.com)<sup>26</sup>

<sup>25</sup> - <http://blogdebrinquedo.com.br/2008/07/17/kidrobot-transforma-os-simpsons-em-toy-art/>

<sup>26</sup> - [http://www.vinylpulse.com/scion\\_toy\\_of\\_the\\_week/](http://www.vinylpulse.com/scion_toy_of_the_week/)

Verifica-se, portanto, que o *Toy Art* é mais amplo que o entretenimento, pois incorpora valores e lembranças, estilos e comportamentos de diversas culturas, sendo um meio eficaz para profissionais, estudantes e entusiastas mostrarem, valorizarem ou criticarem elementos do homem, da sociedade e da cultura.

## 2.4 *Toy Art* brasileiro

De acordo com o *blogview*,<sup>27</sup> um personagem criado na década de 80, o ET amarelo, ocupou os muros de São Paulo, virou desenho animado, personagem de vídeo e, agora, é um *Toy Art*. Segundo informações do blog Y&R Brasil<sup>28</sup>, o primeiro *Toy Art* de vinil produzido no Brasil foi criado pelo grafiteiro Rui Amaral. Junto ao artista plástico Juan Muzzi eles reproduziram Bicudo, personagem muito conhecido do túnel da Av. Paulista e seu pré-lançamento aconteceu em agosto e setembro de 2007.



**Figura 10** – Grafite do personagem Bicudo.  
**Fonte:** [blogview.wordpress.com](http://blogview.wordpress.com)<sup>29</sup>

<sup>27</sup> <http://blogview.wordpress.com/category/toy-art/>

<sup>28</sup> <http://yrbrasil.com.br/2007/08/27/toy-art-bicudo/>

<sup>29</sup> <http://blogview.wordpress.com/category/toy-art/>



**Figura 11** - Bicudo – primeiro toy de vinil do Brasil  
**Fonte:** google.com/search

## 2.5 Exemplos de Toys

A produção de *toys* pode acontecer de forma industrial bem como de forma customizada. Podem ser feitos com diversos tipos de materiais, de acordo com a poética do artista.

### 2.5.1 Toys de Vinil



**Figura 12** – toys de vinil  
**Fonte:** madametrapo.com<sup>30</sup>

<sup>30</sup> <http://www.madametrapo.com/2009/05/como-fazer-um-toy-art/>



**Figura 13** - Variedades de *toys* de vinil  
**Fonte:** [estudomundoafora.blogspot.com.br](http://estudomundoafora.blogspot.com.br)<sup>31</sup>

## 2.5.2 Toys de Feltro



**Figura 14** – *toys* de feltro  
**Fonte:** [zig-stuff.blogspot.com.br](http://zig-stuff.blogspot.com.br)<sup>32</sup>

<sup>31</sup> <http://estudomundoafora.blogspot.com.br/2010/05/mickey-toy-art.html>



Figura 15 – toys de feltro  
 Fonte: zig-stuff.blogspot.com.br<sup>33</sup>



Figura 16 – toys de feltro  
 Fonte: designontherocks.com.br<sup>34</sup>

<sup>32</sup> <http://www.elo7.com.br/kit-vingadores/dp/1CE178>

<sup>33</sup> [zig-stuff.blogspot.com.br](http://zig-stuff.blogspot.com.br)

<sup>34</sup> <http://designontherocks.com.br/os-toys-de-feltro-de-megan-baehr/>

### 2.5.1 Toys de papel



Figura 17 – toys de papel.  
Fonte: feliz2012.wordpress.com<sup>35</sup>



Figura 18 – toys de papel.  
Fonte: mibo.co.uk<sup>36</sup>

<sup>35</sup><http://feliz2012.wordpress.com/tag/paper-toy/>

<sup>36</sup><http://www.mibo.co.uk/>



## 2.5.2 Toys de Cerâmica



**Figura 19** – toys de cerâmica.  
**Fonte:** [gulab.com.br/2013/01](http://gulab.com.br/2013/01)<sup>37</sup>



**Figura 20** – toys de cerâmica.  
**Fonte:** [colunas.revistaglamour.globo.com](http://colunas.revistaglamour.globo.com)<sup>38</sup>

<sup>37</sup><http://www.gulab.com.br/2013/01/achados-toy-art-momiji/>

<sup>38</sup><http://colunas.revistaglamour.globo.com/referans/2011/12/20/os-toy-art-de-porcelana-da-lladro/>

### 2.5.3 Toys de Papel Machê



**Figura 21** – toys de papel machê.  
**Fonte:** [babeldasartes.wordpress.com](http://babeldasartes.wordpress.com)<sup>39</sup>

<sup>39</sup><http://babeldasartes.wordpress.com/2009/07/15/a-alegria-do-papel-mache-marche-marche-pintado/gato-de-papel-mache/>

### 3 CONHECENDO E PRODUZINDO TOYS

Com o intuito de conhecer melhor o universo dos *toys* e aprender técnicas para sua produção, fiz uma visita técnica a uma loja que comercializa *toys* e também participei de um *workshop* na cidade de São Paulo. Tais procedimentos contribuíram de forma significativa para esta pesquisa.

#### 2.6 Visita Técnica - Loja *Limited Edition*

No dia 29 de julho de 2013, visitei a loja *Limited Edition*, situada no bairro Jardins, na zona oeste da cidade de São Paulo.



**Figura 22** - Fachada da loja Limited Edition/SP.

**Fonte:** [limitededition.com.br](http://limitededition.com.br)<sup>40</sup>

<sup>40</sup> Fonte: <http://www.limitededition.com.br/nossaloja.php>

A fim de obter informações para questões pertinentes ao projeto, realizei uma entrevista semiestruturada com Rodolfo Balestero Pranaitis, um dos proprietários da *Limited Edition*.

Criada em 2009 e planejada por colecionadores para outros colecionadores e fãs de todo o Brasil, a loja é iniciativa de Rodolfo Balestero Pranaitis, 24, formado em Educação Física, Stevin Parreira Zung, 35, psiquiatra, e Daniel Altavista, 34, publicitário, os quais observaram a carência de lojas desse seguimento no mercado brasileiro.



**Figura 23** - Zung (à esq.), Altavista (ao fundo) e Pranaitis (à dir.).  
**Fonte:** [http://www.limitededition.com.br/midia\\_view.php?id=28](http://www.limitededition.com.br/midia_view.php?id=28)

A *Limited Edition* é uma loja atraente, especializada em estátuas de personagens, "action figures" e réplicas, em escala, de veículos como o "tumbler" do Batman. De acordo com informações do site oficial<sup>41</sup> a loja vai muito além de artigos colecionáveis, ela percorre o mundo em busca das últimas novidades, e participa ativamente na produção de material destinado à cobertura de eventos sobre colecionáveis.

<sup>41</sup> <http://www.limitededition.com.br/promocoos.php>

A loja possui um espaço virtual no *site youtube*<sup>42</sup>, onde apresenta os produtos e mostra os detalhes das embalagens e dos bonecos. Possui uma página no *facebook*,<sup>43</sup> a qual é também bastante visitada por colecionadores. É notícia na mídia desde a sua inauguração, sendo alvo de reportagens e participações em programas de TV. Durante a visita foi possível perceber que a loja atrai colecionadores de brinquedos para adultos e outras faixas etárias, como a dos adolescentes também se interessam pelos *toys*. Procuram produtos dos mais diferenciados preços e *design*, os quais são dispostos nas prateleiras de forma a permitir que o cliente fique à vontade para apreciação e escolha.



**Figura 24** - Andréia Oliveira – visita a loja *Limited Edition*.  
**Fonte:** Acervo da autora.

<sup>42</sup> <http://www.limitededition.com.br/projetoNovo/>

<sup>43</sup> <https://www.facebook.com/LojaLimitedEdition>

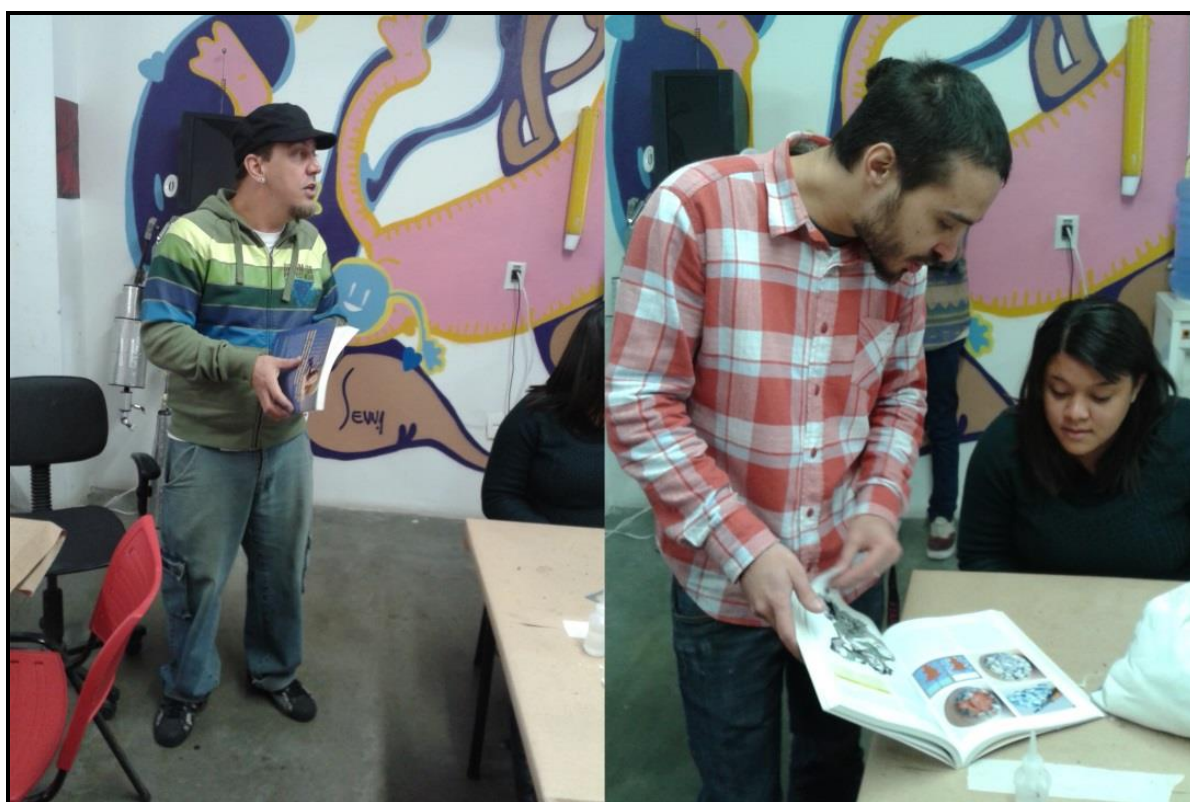


Figura 25 - Variedade de toys - loja *Limited Edition/SP*. Fotos: Andréia Oliveira.  
 Fonte: Acervo da autora.

## 2.7 Workshop Cria Toys

No dia 27 e 28 de julho participei do *workshop* Cria Toys,<sup>44</sup> promovido pela empresa IdeaFixa, em São Paulo – SP. Os integrantes do Estúdio Factotum<sup>45</sup>, Gustavo de Magalhães, Leonardo Muela e Marcelo AMP, nessa oportunidade, desenvolveram estudos a respeito da criação de *toys*, desde o *layout* até a finalização da peça.

O *workshop* contou com aula teórica, estudo de materiais e aula prática. A oficina teve como objetivo, mostrar as técnicas básicas utilizadas no processo para realizar uma ideia de *Toy Art* em resina, e contou com as seguintes etapas: desenho direcionado para a produção do *toy*, modelagem, confecção do molde, fundição em resina e mais algumas técnicas de acabamento e pintura.



**Figura 26 -** *Workshop Cria Toys* - teoria  
**Fonte:** Acervo da autora

<sup>44</sup> O *workshop* foi realizado em um espaço situado na Rua Dr. César Castiglioni Jr, 406 - Casa Verde, São Paulo – SP.

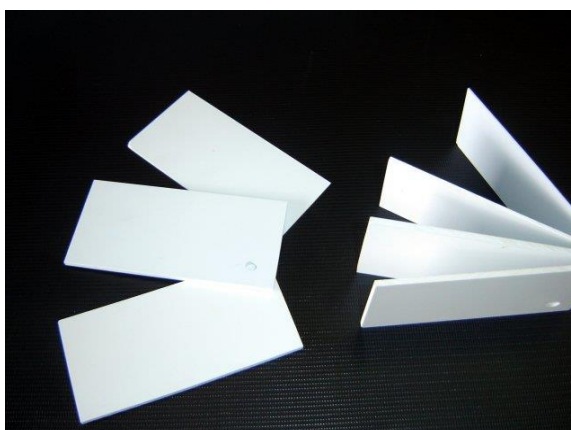
<sup>45</sup> <http://estudiofactotum.com.br/>

No curso, foi enfatizada a importância do desenho do *toy* em sua produção, ou seja, que as formas precisavam facilitar o desmolde, considerando a entrada e a saída de ar. Detalhes muito finos podem atrapalhar bastante, pois o silicone pode se ressecar nas partes finas e dessa forma o molde dura menos.

Devido ao curto espaço de tempo destinado à oficina, a medida do desenho do boneco desenvolvido foi de, no máximo, 8 cm de altura. Após o desenho pronto, fizemos o *model sheet*, ou seja, o desenho do personagem de corpo inteiro em, pelo menos, três posições, sendo elas: frente, lado e costas.

Para a modelagem do *toy* seguimos o desenho, observando os detalhes e as devidas proporções das formas. As partes foram modeladas separadamente levando em conta os volumes e depois fundidas. As impressões digitais e marcas de ferramentas e foram apagadas utilizando lixas e solventes.

Para o molde, foi importante, além de ter uma base firme e limpa, fixar a modelagem em uma chapinha de PS<sup>46</sup> de 2 mm. Logo após, as tiras de PS de 0,5 mm foram cortadas para fazer as paredes do molde de acordo com o tamanho que melhor servia à modelagem, deixando margem de cerca de 1 cm acima do topo. A seguir, colamos com cola quente cada parte da peça, vedando as bordas e deixando espaço suficiente em seu entorno, a fim de evitar que as peças tocassem a modelagem.



**Figura 27** - Chapas de poliestireno.  
**Fonte:** [shopsignsrs.com.br](http://shopsignsrs.com.br)<sup>47</sup>

<sup>46</sup> Chapas de plástico (poliestireno)

<sup>47</sup> <http://shopsignsrs.com.br/produtos/comunicacao-visual/rigidos/>



Após essa preparação, foi feita a mistura do silicone com o catalisador de acordo com a proporção indicada pelo fabricante. Em seguida, foi despejada a mistura sobre a peça, de forma lenta, tomando o cuidado para não formar bolhas de ar.



**Figura 28** - *Workshop Cria Toys* - prática  
**Fonte:** Acervo da autora.

Nessa etapa, observou-se que o tempo de cura do silicone varia de acordo com os componentes nele existentes e, também, de acordo com a temperatura do ambiente, sendo que as temperaturas mais altas aceleram sua cura.

A etapa seguinte foi a fundição da peça, agora, no molde de silicone obtido, para a qual foi utilizada a resina de PU (poliuretano) que não tem cheiro muito forte e copia bem os detalhes que se deseja reproduzir. Fizemos a mistura da parte A e da parte B para encher o molde, tomando o cuidado para não produzir bolhas.



**Figura 29** - Processo de produção dos toys – enchimento do molde  
**Fonte:** Acervo da autora

Após a retirada da peça do molde, verificamos suas condições quanto às rebarbas e marcas de digitais, cortamos e lixamos os excessos para dar o acabamento.



**Figura 30** - Processo de produção dos toys – retirando a peça do molde  
**Fonte:** Acervo da autora.

Depois do acabamento, removemos a oleosidade da peça com água e detergente e depois de seca, aplicamos o *primer spray*, que é rápido e prático, atendendo, assim às exigências para a oficina.



**Figura 31** – Aplicação de primer  
**Fonte:** Acervo da autora

A pintura foi realizada com tinta acrílica e pincel macio e de acordo com o gosto de cada participante. Algumas peças receberam a flocagem com o pó de cores variadas, agregando textura às peças.



**Figura 32** - Protótipo produzido por Andréia Oliveira. Fotos: Andréia Oliveira.  
**Fonte:** Acervo da autora.

### 3 A CULTURA INDÍGENA BRASILEIRA

Através de pesquisa bibliográfica<sup>48</sup> sobre a história do Brasil e dos povos indígenas brasileiros, verifica-se que os portugueses, quando chegaram às terras brasileiras no ano de 1500, chamaram equivocadamente de “índios” os nativos da terra pelo fato de os descobridores pensarem ter encontrado a terra das Índias. Era a época das grandes explorações marítimas, ocorrida entre os séculos XV-XVI.

Os grupos indígenas que ocupavam o território nacional dividiam-se em tribos, sendo que, na época do descobrimento, a principal tribo era a dos Tupinambás pertencente ao tronco linguístico tupi-guarani. A relação entre índios e colonizadores ao longo da história foi marcada por conflitos, oscilando entre o companheirismo e a escravidão, a miscigenação e a extinção. Hoje restam poucos grupos indígenas no Brasil, sendo que alguns deles são marginalizados, outros ainda sobrevivem mantendo a cultura, e alguns perderam o contato com a civilização, retornando ao estado selvagem. De acordo com os resultados do Censo Demográfico 2010<sup>49</sup> o total de população indígena residente no território nacional constava, nesse ano de 896,9 mil pessoas. Desses, 36,2% residiam na área urbana e 63,8% na rural. Enquanto a área urbana da região Sudeste detinha o maior percentual de indígenas (80%), a Região Norte, com 82%, detinha o maior percentual da área rural.

Considerados como um povo naturalista, os índios viviam do que a terra lhes fornecia. Mesmo com os acontecimentos históricos, independentemente de a qual tribo pertenciam, eles ainda possuem e carregam uma cultura muito diversificada. Usam principalmente materiais de origem vegetal como a madeira, o cipó, a palha e a resina na fabricação de objetos, cuja forma se define pela função que o mesmo desempenha. Os índios brasileiros desconheciam os metais, porém conheciam a cerâmica e utilizavam pedras e ossos para a produção de instrumentos a fim de facilitar suas tarefas no dia a dia da tribo.

Geralmente, cada tribo possui uma organização e cada componente possui uma função dentro de padrões que podem estar ligados ao sexo ou à faixa etária. Exemplificando, as mulheres tinham a obrigação de desenvolver as atividades

---

<sup>48</sup> MONTEIRO, John Manuel. **Negros da Terra**: índios e bandeirantes nas origens de São Paulo. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

<sup>49</sup> Fonte: <http://censo2010.ibge.gov.br/>

agrícolas, fabricar peças artesanais, processar os alimentos e cuidar dos menores. Já os homens deveriam realizar o preparo das terras e as atividades de caça e pesca. Aos idosos ficava a responsabilidade de passar aos mais novos os conhecimentos relacionados à cultura e às histórias da tribo. Nessa organização, todos são guiados pela figura do cacique, o chefe da tribo, sendo que espiritualmente são guiados pelo pajé.

A cultura indígena vem sofrendo diversas mudanças por influência do homem branco e seus territórios vêm diminuindo, podendo até chegar à extinção se providências cabíveis não forem tomadas pelos órgãos responsáveis.

### **3.1 Visita à Aldeia Geru Tucumã**

Nesta pesquisa tomamos a cultura indígena brasileira como fonte de inspiração para a criação e produção de *Toy Art*, como um produto da arte contemporânea, que propõe temas carregados de significados.

No dia 14 de setembro de 2013, fiz uma visita à comunidade indígena da aldeia patão Geru Tucumã, pertencente à tribo indígena dos Pataxós, próxima à região de Açucena/MG. A visita teve o intuito de obter informações, referências e dados relevantes para o desenvolvimento do presente trabalho, sendo realizada em parceria com o Serviço Social do Comércio – Sesc, através do projeto Sesc na Aldeia.

Na entrada de acesso à aldeia, encontra-se uma placa de madeira com a mensagem: Taputá Tometô, que significa “Seja bem vindo!” De acordo com Flávia Carvalho dos Santos<sup>50</sup>, os grupos que representam as minorias, como quilombolas e indígenas, também se tornaram foco de atuação do Sesc, vislumbrando a democratização dos projetos e contribuindo para o desenvolvimento sustentável das comunidades.

A programação do evento foi dividida nas seguintes etapas:

1. Recepção / apresentação da tribo aos visitantes;

---

<sup>50</sup> Analista de Artes e Cultura - Sesc Governador Valadares.

2. Fórum de discussão entre os indígenas, profissionais do Sesc, alunos do Curso de Design Gráfico, do Curso de Jornalismo da UNIVALE e representantes de diferentes instituições;
3. Almoço feito pelos índios, buscando assim a interação cultural;
4. Oficinas de pintura em tecido, oferecidas pelos idosos do Grupo Vencedores do Tempo, do Sesc Governador Valadares;
5. Biblioteca Inusitada, com desenhos e afins para pinturas das crianças indígenas;
6. Oficina de escovação de dentes, oferecida pelas dentistas do Sesc;
7. Atividades, brincadeiras lúdicas e recreativas para as crianças.



**Figura 33** - Atividade recreativa com as crianças da aldeia. Fotos: Andréia Oliveira.  
**Fonte:** Acervo da autora.

O responsável pela tribo Geru Tucumã é o Cacique Baiara, ausente devido à viagem destinada a cuidar de assuntos de interesse da tribo. Na recepção os índios fizeram apresentações com danças e cantos para prestigiar os visitantes.

Antes do início do fórum proposto pela organização do evento, houve um momento para apresentação de todos os participantes, no qual cada um se apresentou dizendo seu nome, bem como o seu significado. Os indígenas daquela aldeia possuem dois nomes, um na língua de origem e outro na língua portuguesa, com exceção dos idosos, pois, na época em que nasceram, a lei não permitia registrá-los com nomes na sua língua materna.

Sequaí, uma jovem índia casada, formada em Administração pela Universidade Vale do Rio Doce (Univale) foi quem abriu as discussões do fórum expondo os problemas que se apresentam para manter a cultura de seu povo. Comentou sobre a necessidade de estudar e adquirir a graduação para o conhecimento de leis e políticas brasileiras, a fim de fortalecer a cultura Geru Tucumã na defesa de seus interesses. Durante essa programação ouvi um pouco das histórias e das dificuldades da vida naquela aldeia, principalmente pela falta de estrutura, como saneamento básico e energia elétrica.

A maioria dos índios ali presentes estava vestida com roupas da cultura indígena. Nesse sentido, Sequaí esclareceu que no cotidiano eles se vestem de acordo com a cultura dos “brancos” e que as vestimentas indígenas são utilizadas somente nos rituais, danças, comemorações e para receberem os visitantes. Esclareceu também que os integrantes da comunidade Geru Tucumã utilizam-se da língua de origem, o Patxohã do tronco linguístico Macro-jê<sup>51</sup>, bem como da língua portuguesa.

Quanto ao casamento indígena, informou-se que as moças se casam ainda na fase da adolescência, e, no ritual do casamento, o noivo só tem a permissão para a união caso consiga dançar carregando uma pedra com o peso referente ao mesmo peso da noiva.

O fórum também foi um momento para informações sobre a sobrevivência na aldeia. Sequaí explicou que a Terra onde habitam ainda não foi legalizada pelo governo, motivo pelo qual a comunidade não recebe ajuda das políticas públicas para os povos indígenas. Neste sentido, o Cacique Baiara viaja com frequência em busca de recursos para concretizar a legalização do espaço onde vivem. Atualmente os recursos dos quais sobrevivem vêm através da agricultura e do artesanato. Porém, observa-se que os Geru Tucumã passam por dificuldades relacionadas à estrutura

---

<sup>51</sup> <http://pataxomg.wordpress.com/lingua/> acesso em 18 de março de 2014.



da rede física da aldeia: suas casas são de barro e telhas de amianto e eles ainda carecem de energia elétrica.



**Figura 34** - Sequai – Administradora - Aldeia Geru Tucumã. Foto: Andréia Oliveira.

**Fonte:** Acervo da autora.

Os traços marcantes dos grafismos da tribo possuem significados que variam de etnia para etnia, pois cada uma tem suas próprias representações e simbologias. Essas representações podem estar voltadas para diferentes contextos ligados às comemorações, aos rituais sagrados, às mudanças temporais, às guerras, entre outros.



**Figura 35** – Grafismos. Fotos: Andréia Oliveira  
**Fonte:** Acervo da autora.

Observei a presença de grafismos em casas, árvores, pedras e também aplicados em artesanatos. Presenciei a pintura de grafismos em partes do corpo de alguns visitantes realizada por integrantes da comunidade indígena. Os Pataxós extraem do jenipapo<sup>52</sup> e da semente do urucum, muito usada na culinária, a base para as tintas empregadas nas pinturas dos grafismos.

Ao adotarem costumes que não possuíam antes da intervenção de outras culturas, os índios procuram adaptar-se de forma a não perderem a identidade original. Muitos deles estudam nas cidades e também na própria aldeia, onde existe um pequeno espaço/escola para as crianças, os adolescentes e os jovens, os quais são educados na língua de origem e estudam a própria cultura Pataxó para a preservação de suas raízes.



**Figura 36** - Oficina de pintura. Foto: Andréia Oliveira  
**Fonte:** Acervo da autora.

---

<sup>52</sup> Fruta muito apreciada pelos povos indígenas.



**Figura 37** – Costumes. Fotos: Andréia Oliveira.  
**Fonte:** Acervo da autora.

A população indígena brasileira vem passando por transformações, como a miscigenação, desde a colonização do Brasil. Procuram se adaptar às coisas do homem “branco” para sobreviverem, tentando ainda manterem suas raízes. E nessa adaptação, sofrem um processo de influência que os fazem despurificar a própria cultura. Tal processo pode ser denominado Semiotização, pois, o que era culturalmente periférico, ou seja, não pertencia à sua cultura, vai sendo aos poucos inserido no centro da cultura indígena. Nesse sentido, vão assimilando parte de outra cultura e o que era não cultural, aos poucos vai se integrado e passando a ser cultural.

A visita à aldeia Geru Tucumã possibilitou-me experiência de vida, trazendo informações sobre as raízes do povo brasileiro. Foi um momento que proporcionou-me reflexões sobre assuntos até então repassados somente através de informações de livros ou da mídia.

## 4 PROPOSTA DE TRABALHO

Sobre o planejamento das aulas de Arte no que diz respeito à arte contemporânea, Lima<sup>53</sup> descreve em resposta à entrevista do Boletim Arte na Escola<sup>54</sup> que:

É preciso planejar cuidadosamente a aula, cuidar da formulação de desafios que podem ser propostos tanto pela escolha de materiais disponibilizados quanto pela arrumação do espaço ou por uma questão sem, contudo, fechar as respostas num resultado ou objeto pré-determinado. Quando o professor trabalha a arte contemporânea na sala de aula, ele tem que estar preparado para o imponderável, para as respostas inesperadas dos alunos. O desafio que o professor propõe é a boia de salvação de todos. Porque é em torno deste desafio que a aula vai girar. Ao vivenciar a experiência de ser o autor de imagens e objetos, o aluno estabelece relações a partir do repertório dele, tanto nas suas pesquisas pessoais quanto para enfrentar desafios propostos pelo professor. É assim que ele passa por experiências artísticas. (ARTE NA ESCOLA – BOLETIM 68, 2013, P. 6)

O plano de aula de ensino/aprendizagem de Artes Visuais proposto para essa sistematização buscou contribuir para o enriquecimento do trabalho pedagógico, possibilitando aos alunos uma prática contextualizada.

Para Almeida (2001), as aulas de Arte precisam extrapolar o campo específico das artes, permitindo que os alunos tenham a oportunidade de contato com as mais diversas formas de expressão de várias culturas.

A pretensão da aplicação prática deste projeto de ensino/aprendizagem consistiu na produção de *toys* por meio da modelagem em biscuit<sup>55</sup>. O processo de criação dos bonecos pretendeu trazer como elemento de inspiração, a cultura indígena brasileira.

---

<sup>53</sup> Marcia Cirne Lima - Formada pela FAAP (1980) em Licenciatura plena em Arte, coordenou o projeto Fim de Semana na Escola da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo (1984/85) em que as escolas ficavam abertas para atividades planejadas com a comunidade, lecionou no Ensino Médio da Escola Vera Cruz em São Paulo, desenvolveu curso para professores e alunos em projeto do Instituto Tomie Ohtake. Já atuou como artista e desenvolve esporadicamente atividades de design gráfico. Foi coordenadora do núcleo de arte da Comunidade Educativa CEDAC orientando as oficinas que são realizadas em diversos programas de formação de educadores de redes públicas em Minas Gerais, Maranhão, Pará e Espírito Santo.

Fonte: <http://artenaescola.org.br/boletim/materia.php?id=70079>. Acesso em 03 mar. 2014.

<sup>54</sup> Disponível em: <http://artenaescola.org.br/boletim/materia.php?id=70079>. Acesso em 03 mar. 2014.

<sup>55</sup> “Biscuit ou porcelana fria é uma massa que permite a confecção de objetos delicados e duradouros”. A porcelana fria surgiu, tendo como base a cola branca, vindo para o Brasil na década de 80.

Nesse sentido, para a execução prática do projeto fez-se necessário um estudo teórico sobre a temática do universo indígena no que diz respeito aos mitos, lendas, suas características e simbologias.

O estudo também sugeriu uma pesquisa de referência sobre Walde-Mar, artista plástico renomado, que tem como característica em suas obras a representação do universo lendário indígena.

#### 4.1 Walde-Mar

Segundo informações do blog *ospenseurs*<sup>56</sup> sobre o artista, pode-se afirmar que Walde-Mar de Andrade e Silva (Timburi, 1933) é um ator, artista plástico, escritor e pesquisador brasileiro. Em 1966, cursou Artes Cênicas com o professor Eugênio Kusnet no Teatro Oficina em São Paulo. Interessou-se desde muito cedo pela etnologia, que iria permear toda sua produção artística e intelectual. Pesquisador da cultura indígena viveu, por vários anos com grupos étnicos no Parque Nacional do Xingu, com apoio dos irmãos Villas Bôas. Como escritor, publicou *Lendas e Mitos dos Índios Brasileiros*, editado na Alemanha e no Japão.

No campo das artes visuais, a temática indígena e as paisagens naturais também servem de motivo central ao seu trabalho. Possui obras em acervos de diversas instituições nacionais e internacionais, como o Museu de Antropologia da Universidade Estadual de Indiana, Museu de Antropologia da Universidade Estadual de Michigan, Museu de Arte Contemporânea de Skopje, entre outros.

Fundou o Centro de Informação da Cultura Indígena e, em 2005, criou o Museu do Índio de Embu, com objetos de interesse artístico, histórico e etnológico, angariados durante sua estada no Parque Nacional do Xingu e em diversas visitas a grupos culturais indígenas das regiões Norte e Centro-Oeste do Brasil.

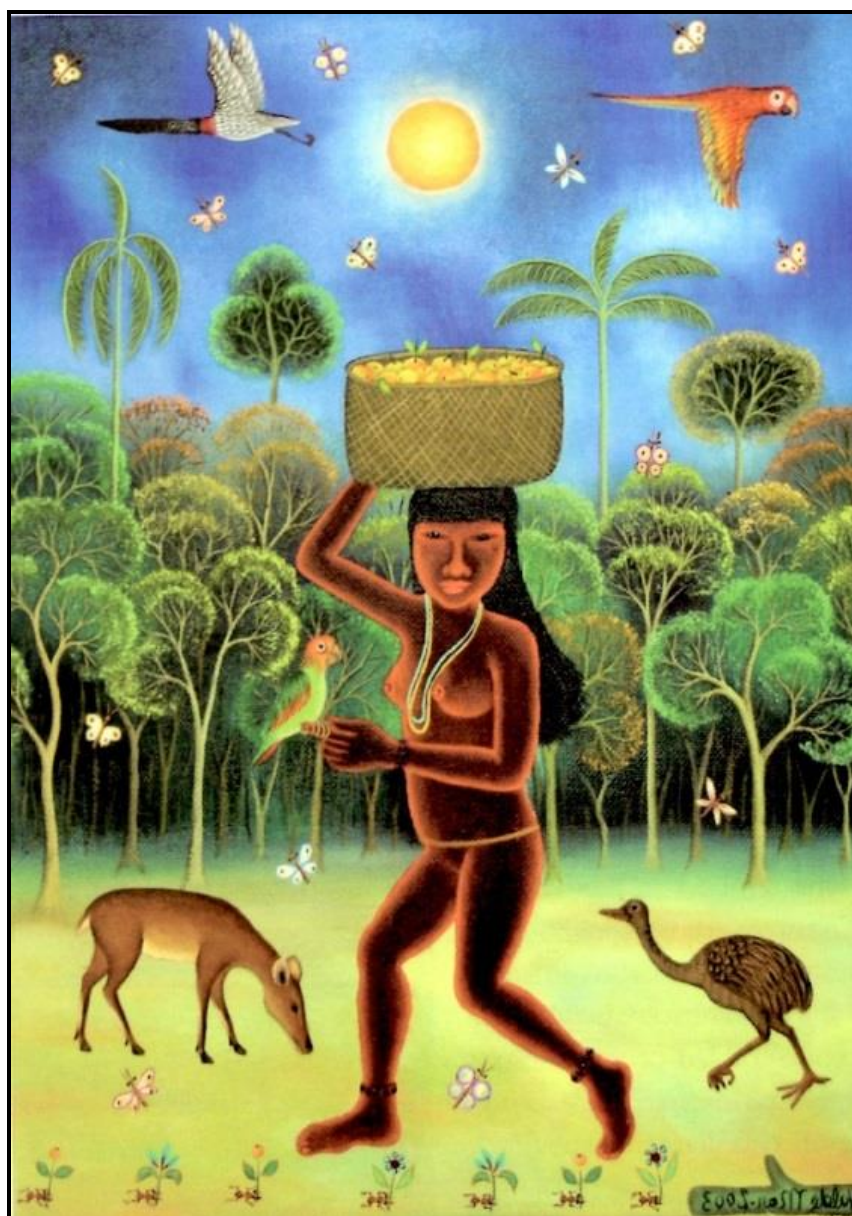
A imagem do índio brasileiro é o grande tema das exposições individuais e coletivas realizadas na Europa, nos EUA e no Brasil pelo pintor Walde-Mar, que é também fundador do Museu do Índio, localizado no Embu, SP – único da Grande São Paulo

---

<sup>56</sup> Disponível em: [http://ospenseurs.blogspot.com.br/2011/08/lancamento-de-livro-sobre-vida-de-walde\\_8559.html](http://ospenseurs.blogspot.com.br/2011/08/lancamento-de-livro-sobre-vida-de-walde_8559.html). Acesso em: 12 mar. 2014.

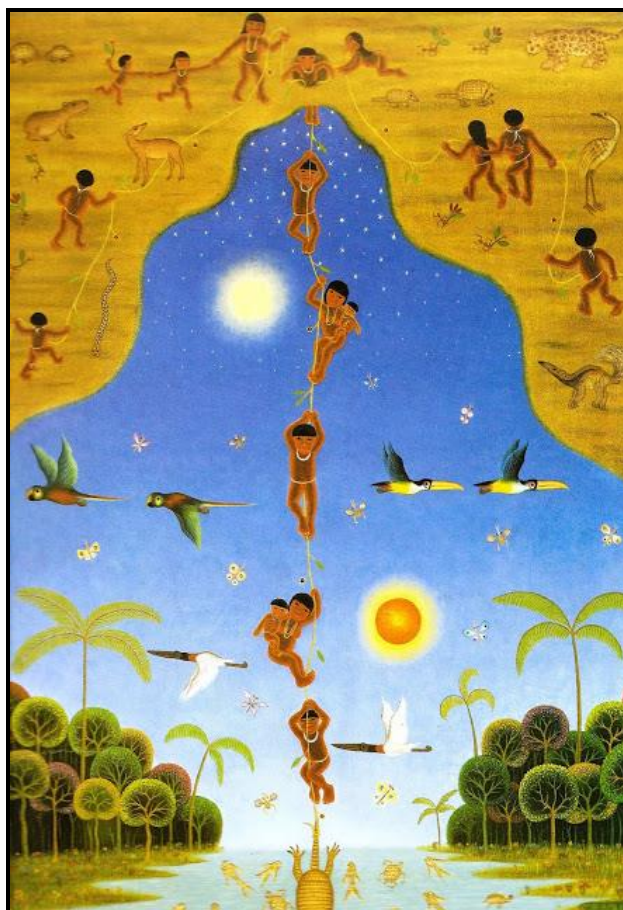
sobre o assunto. Ali, conserva, pesquisa e expõe um acervo de mais de 500 peças das mais importantes etnias dos índios brasileiros.

A dedicação de Walde-Mar à causa indígena faz dele um artista diferenciado, seja pela temática, seja pela forma como seu assunto aparece na pintura, marcada sempre por grande delicadeza, sensibilidade e profusão de cores, numa valorização da natureza e das lendas e costumes indígenas.



**Figura 38** – Obra de Walde-Mar.  
**Fonte:** monalisarte.wordpress.com<sup>57</sup>

<sup>57</sup> Disponível em: <http://monalisarte.wordpress.com/page/2/>. Acesso em 12 mar. 2014.



**Figura 39** – Obra de Walde-Mar.  
**Fonte:** monalisarte.wordpress.com<sup>58</sup>



**Figura 40** – Artista Walde-Mar em atividade.  
**Fonte:** embudasartes.sp.gov.br<sup>59</sup>

<sup>58</sup> Disponível em: <http://monalisarte.wordpress.com/page/2/>. Acesso em 12 mar. 2014.

<sup>59</sup> Disponível em: <http://www.embudasartes.sp.gov.br/JornalCidade/2.php?id=359>. Acesso em: 12 mar. 2014.

### **Plano de Aula**

**I. Dados de Identificação:**

**Professora:** Andréia Márcia de Oliveira Silva

**Disciplina:** Artes Visuais

**Turma:** Ensino Fundamental II

**Duração:** Quatro aulas

**II. Tema:**

O *Toy Art* como expressão da Arte Contemporânea.

**III. Objetivos:**

- a) Desenvolver a imaginação;
- b) Estimular a sensibilidade artística;
- c) Expressar-se e comunicar-se através das artes visuais;
- d) Compreender e saber identificar a Arte Contemporânea como fato histórico contextualizando-a através de diferentes culturas;
- e) Conhecer o universo do *Toy Art*;
- f) Criar *toys* inspirados na cultura indígena brasileira;

**IV. Conteúdo:**

- a) A arte como expressão e construção do conhecimento;
- b) Elementos básicos das formas artísticas, modos de articulação formal, técnicas, materiais e procedimentos na criação em arte;
- c) Produtores em arte: vidas, épocas e produtos em conexões;
- d) Diversidade das formas de arte e concepções estéticas da cultura regional, produções, reproduções e suas histórias;

**V. Desenvolvimento do tema:**

- a) Conversa com os alunos sobre o tema *Toy Art* para sondagem em relação ao conhecimento do tema;
- b) Aula teórica, apresentando conteúdo e imagens a respeito do universo do *Toy Art* e definindo-a como Art Contemporânea;
- c) Embasar a arte no contexto histórico, analisando os elementos da linguagem visual peças de alguns *toys*.
- d) Reflexão sobre a cultura indígena brasileira;  
Aula na sala de informática para pesquisa imagética referente à *toys* e cultura indígena;



- e) Consulta imagética a respeito da vida e obra do artista de Walde-Mar;
- f) Confeção de cartazes explicativos sobre a inspiração de cada boneco a ser desenvolvido;
- g) Criação dos *layouts* dos *toys*, observando tamanho padrão até 12 cm de altura, observando ponto, linha, forma e textura;
- h) Modelagem dos *toys* a partir dos desenhos, observando proporções e volumes;
- i) Pintura e acabamento dos *toys*;
- j) Exposição dos trabalhos desenvolvidos para a comunidade escolar.

#### **VI. Recursos didáticos:**

- a) Aula teórica - Arte Contemporânea, *Toy Art* e Cultura Indígena:
  - Computador, *data show*, quadro de giz, vídeo e *toys*;
- b) Criação do *layout* dos *toys*:
  - Papel sulfite, lápis para desenho, lápis de cor; borracha, apontador, régua;
- c) Modelagem dos *toys*:
  - Massa de biscui, ferramentas para biscui, tinta para tecido e tinta puff (cores variadas);
- d) Exposição das peças produzidas:
  - Mesas, toalhas de mesa brancas, fita adesiva.

#### **VII. Avaliação:**

- a) Avaliação de forma contínua, verificando o processo de desenvolvimento e avanços no ensino-aprendizagem.

## **4.2 Reflexões sobre o Plano de Aula**

Através da Arte Contemporânea é possível obter compreensão do mundo em que vivemos, portanto entende-se que este estudo é algo fundamental para abordagem em sala de aula.

O Plano de Aula apresentado possibilita uma discussão numa perspectiva voltada para a Arte Contemporânea, mais especificamente sobre o *Toy Art*. Nesse sentido, o aluno poderá apreender conhecimento, conceitos, definições e a própria forma de

expressão dentro desse movimento. O intuito do mesmo foi despertar no educando uma reflexão acerca da criação em arte, pois para criar é necessária a referência. É preciso ver arte, sentir arte, pensar em arte, uma vez que não criamos a partir do nada. Sempre haverá algo para mover a criação em arte.

Visto que os *toys*, geralmente, são criados tendo como base uma temática, nessa proposta para as aulas de Arte, buscou-se a interdisciplinaridade de forma a realizar um diálogo com outros campos, a exemplo da cultura indígena. Nessa perspectiva, o aluno poderá perceber a Arte como expressão e descobrir que a mesma pode ser cheia de significados e que através dela podemos conhecer conceitos e valores de uma cultura.

Percebe-se que a Abordagem Triangular sistematizada por Ana Mae Barbosa é de extrema importância para o desenvolvimento das aulas propostas, pois permite a integração do fazer artístico, da apreciação, bem como da contextualização histórico-social.

Ao conversar com alunos sobre o tema *Toy Art*, expondo os conceitos, a origem, mostrando imagens diversificadas, deixando-os mergulhar no universo da Arte Contemporânea, o professor poderá contribuir para ampliar o conhecimento da turma. Nesse processo, chamado de fruição, o aluno poderá apreciar e assimilar conteúdos e ideias que o levarão a pensar na construção de sua própria arte.

Para criar um *toy* numa temática voltada para a cultura indígena, faz-se necessário refletir sobre essa cultura e conhecer a respeito do modo de vida, dos costumes, mitos e lendas, entre outros. Esse é, ainda, o momento da fruição. Essa reflexão permitirá aos alunos extrair ideias para desenvolverem seus próprios *toys* com significados dentro de um contexto cultural, dessa forma, eles estarão passando pelo processo da contextualização.

O objetivo de refletir sobre a vida e obra do artista Walde-Mar é uma forma de incentivo aos alunos para que percebam que é possível criar numa temática cultural e dizer algo sobre aquela cultura de forma artística e prazerosa.

No momento da criação os alunos estarão colocando em prática o que abstraíram em relação ao conhecimento adquirido, levando em conta suas experiências, bem

como o material disponível para tal produção. A criação dos *layouts* dos *toys*, bem como a modelagem, propiciará aos alunos a aplicação de conceitos relevantes em Arte, como ponto, linha, forma, textura, volume, proporções e cor. Esse é considerado o processo da experimentação, no qual os próprios alunos se tornam os atores (os que atuam), ou seja, os próprios criadores de arte.

A exposição dos trabalhos desenvolvidos para a comunidade escolar vem ao encontro da aplicação à prática social. É o momento em que professor e alunos poderão compartilhar resultados de um trabalho em conjunto, demonstrando, assim, que são capazes de se comunicarem através da arte.

Esse plano de aula não tem por objetivo formar artistas, mas possibilitar aos alunos apreciar, contextualizar e experimentar arte de forma a entenderem o processo e ampliarem seus conhecimentos em arte.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente projeto se propôs a investigar a importância do trabalho da Arte Contemporânea no Ensino de Artes Visuais através do estudo sobre a técnica do movimento *Toy Art*, bem como a produção de *toys* com *design* inspirado na cultura indígena brasileira.

Os *toys*, como brinquedos de arte voltados para a decoração ou para o colecionismo, possuem características diferenciadas dos brinquedos tradicionais devido à função. Também é importante ressaltar que funcionam como suportes para que o artista possa transmitir suas ideias num determinado contexto.

Verifiquei que o *Toy Art* vai além do entretenimento e pode possibilitar a descoberta de valores e reminiscências, estilos e comportamentos de diversas culturas. É, também, um meio para profissionais, estudantes e admiradores da arte que almejam mostrar, valorizar ou criticar elementos do homem, da sociedade e da cultura.

Nesse estudo, observei que a criação de um *toy* requer do aluno mais que uma visão estética. Dessa forma, permite que ele crie algo mais que óbvio, ou seja, um boneco com *design* diferenciado, que contenha uma personalidade original e traga uma mensagem implícita ou explícita de seu criador.

Constatei que a cultura indígena brasileira pode ser fonte de inspiração para criação em arte, possibilitando, um trabalho interdisciplinar na sala de aula. Nesse sentido, a proposta do plano de aula apresentado permite ampliar os conhecimentos sobre diferentes culturas, contribuindo assim, para a valorização das mesmas.

A visita técnica à loja *Limited Edition*, a participação no *Workshop Cria Toys* e a visita à aldeia Geru Tucumã permitiram a ampliação dos meus conhecimentos em relação ao trabalho proposto para o Ensino de Artes Visuais. Dessa forma, sinto-me preparada para o desafio de desenvolver o projeto apresentado nesta monografia.

Através da pesquisa constatei que é possível aliar Arte e História, entre outras disciplinas, no intuito de ampliar conhecimentos dos alunos através da apreciação, da contextualização e da experimentação, objetivando, assim, a formação integral do educando.

## REFERÊNCIAS

- ARTE NA ESCOLA. (68) Abril, 2013. Disponível em:  
<http://artenaescola.org.br/boletim/materia.php?id=70082&#>. Acesso em: nov. 2013.
- AZEVEDO JUNIOR, José Garcia de. **Apostila de Arte – Artes Visuais**. São Luís: Imagética Comunicação e Design, 2007. Disponível em:  
 <<http://jucienebertoldo.files.wordpress.com/2013/01/apostila-de-artes-visuais.pdf>>. Acesso em: 12 mar. 2013.
- BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Arte/Educação Contemporânea – Consonâncias Internacionais**. 3. Ed. São Paulo: Cortez Editora, 2010.
- \_\_\_\_\_. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: C/ARTE, 1998.
- BARBOZA, Renata Andreoni. **Um estudo empírico sobre a construção da identidade social do consumidor de toy art**. 2009.135 f. Dissertação (Mestrado em Gestão Empresarial). Fundação Getúlio Vargas. Escola Brasileira de Administração Pública e de Empresas. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em:  
 <<http://www.tccdesign.com.br/tcc/2012/174-o-design-na-criacao-de-personagens-toy-art-que-representem-a-chamada-geracao-z>>. Acesso em: 16 mar. 2013.
- BLOG Orange *Design*. **Decorativo e Tal: casa repleta de Toy Art**. 21 abr. 2012. Disponível em: <<http://www.blog-orangedesign.com/2012/04/decoracao-e-tal-casa-repleta-de-toy-art.html>> Acesso em: 18 maio 2013.
- BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1997.
- BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1998.
- COHN, Greice. Apostila de Artes Visuais para a 1A Série do Ensino Médio - Elaboração: equipes de Artes Visuais / Unidades Centro e São Cristóvão III - Org. profa. Disponível em:  
<http://jucienebertoldo.files.wordpress.com/2013/01/apostila-de-arte-contemporanea.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2014.
- CRUZ, Paulo Henrique Alves da. **O design na criação de personagens toy art que representem a chamada geração Z**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design). Universidade do Oeste de Santa Catarina – Unoesc. Xanxerê, 2012. Disponível em: <<http://www.tccdesign.com.br/tcc/2012/174-o-design-na-criacao-de-personagens-toy-art-que-representem-a-chamada-geracao-z>>. Acesso em: 16 mar. 2013.
- FERREIRA, Irama Sonary de; OLIVEIRA, Livia Freire de. **Arte: conceito, origem e função**. Disponível em:  
 <<http://www2.ufersa.edu.br/portal/view/uploads/setores/241/texto%205.pdf>>. Acesso em 16 mar. 2013.

FUNAI. **Índios brasileiros**. Disponível em: < <http://www.funai.gov.br/portal/>>. Acesso em: 16 abr. 2013.

JANSON, H. W. e Janson. A. F. **Iniciação à História da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MAFRA, Jaison de P.; ABREU, Bento F. **Toy art**: o design de um personagem brasileiro. Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (9). São Paulo, 2010. Disponível em:

<<http://blogs.anhemi.br/congressodesign/anais/toy-art-o-design-de-um-personagem-brasileiro/>>. Acesso em: 16 mar. 2013.

MONTEIRO, John Manuel. **Negros da Terra**: índios e bandeirantes nas origens de São Paulo. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

OFUGI, Maria Bousquet. **Toy Art**: conceitos e contextualização dos brinquedos de design na esfera da arte e da indústria cultural. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda). Centro Universitário de Brasília – UniCEUB. Brasília, 2009. Disponível em:

<<http://repositorio.uniceub.br/bitstream/123456789/3041/1/20515745.pdf>>. Acesso em 16 fev. 2014.

PINTO, Paula Pereira. **O toy art e seus potenciais de crítica social e prazer**. Trabalho de Conclusão (Graduação em Artes Visuais). Centro de Artes – Universidade Federal de Pelotas. Disponível em:

<<http://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Arte/article/viewFile/1700/1579>>.

Acesso em 16 mar. 2013.

PORTAL Abril.com. **Toy Art**: Epidemia de plástico. 03 nov. 2009. Disponível em: [http://www.abril.com.br/noticia/diversao/no\\_259492.shtml](http://www.abril.com.br/noticia/diversao/no_259492.shtml)>. Acesso em: 08 mar. 2013.

PORTAL Academia Brasileira de Letras. Disponível em:

<http://www.academia.org.br/abl/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=23>. Acesso em: 15 maio 2013.

PORTAL *arteref.com* - referência e notícias em arte contemporânea. 30 maio 2012.

**Toy Art (1998) Arte Contemporânea**. Disponível em:

<<http://arteref.com/movimentos/toy-art-1998-arte-contemporanea/>>. Acesso em: 02 maio 2013.

PORTAL *Kidrobot.com*. **About Paul Budnitz**. Disponível em:

<<http://www.kidrobot.com/AboutPaulBudnitz.html>> Acesso em: 05 mar. 2013.

PORTAL Prática da Pesquisa.com.br. **Blog sobre Produção e Comunicação Científica**. Disponível em:

<<http://www.praticadapesquisa.com.br/2013/03/palavras-estrangeiras-e-expressoes.html>>. Acesso em: 15 maio 2013.

SANTOS, João Carlos Lopes dos. **Arte contemporânea: afinal, o que é isso?** Disponível em:

<http://www.investarte.com/consultarte/scripts/acompanhando/67.asp>. Acesso em: 9 fev. 2014.

VERUNCHK, Micheliny. **Afinal, o que é arte contemporânea?** Disponível em: <http://novo.itaucultural.org.br/materiacontinuum/marco-abril-2009-afinal-o-que-e-arte-contemporanea/>. Acesso em 24 jan. 2014.

ZUCATTI, André Fernando. **Um estudo sobre personagens *Toy Art* nas ações de comunicação.** Trabalho de Conclusão de Curso (Publicidade e Propaganda). Universidade Feevale. Novo Hamburgo, 2011. Disponível em: <http://ged.feevale.br/bibvirtual/Monografia/MonografiaAndreZucatti.pdf>. Acesso em: 16 mar. 2013.

## ANEXO A

### A - Entrevista a Rodolfo Balestero Pranaitis (proprietário da loja *Limited Edition*)

1) Qual o perfil dos clientes da *Limited Edition*?

R.: A *Limited Edition* tem um perfil de cliente com predominante do sexo masculino (cerca de 73%) com idade entre 20 a 40 anos, porém temos observado um aumento significativo do público feminino.

2) Que produtos são comercializados na loja?

R.: Figuras de ação, estátuas, bustos, réplicas, *blu-rays*, acessórios para escritório, cozinha etc...

3) Qual a variação média dos preços dos *Toy Art* comercializados na *Limited Edition*?

R.: Nós não temos muita coisa de *Toy Art* em estoque, essas estátuas, figuras de ação e outros colecionáveis que temos não são *Toy Art*. De *Toy Art* temos apenas uma coleção da fabricante Funko chamada POP, os preços variam de 70 a 85 reais.

4) Quais são os produtos mais vendidos?

R.: Os que mais vendemos são os personagens relacionados à Star Wars, Cavaleiros do Zodíaco, Batman e Homem de Ferro.

5) Qual a média de idade dos compradores de *toys*?

R.: A maioria dos compradores tem idade média de 20 a 40 anos.

6) Os proprietários da loja sabem da existência de *toys* com estampas indígenas?

R.: Sim, existe até um Batman vestido de índio que é comercializado na loja.



## ANEXO B

### **B - Questionário dirigido à jornalista Flávia Carvalho dos Santos** (analista de arte e cultura no SESC – GV)

1) Você já tinha conhecimento do que é um *Toy Art*?

R.: Por meio da minha formação profissional (jornalismo / área cultural) tenho um conhecimento básico sobre os diferentes trabalhos voltados para o mercado. No caso do *Toy Art* reconheço apenas a existência e aplicação internacional.

2) Conhece alguém que coleciona *toys*?

R.: Não.

3) Você compraria um *toy* com o *layout* (forma, cores, aparência) inspirado na cultura indígena brasileira?

R.: Sem dúvida. Acredito que um material desse seria excelente tanto para colecionar, quanto para decoração.

4) O que acha da divulgação e valorização da cultura indígena através de *Toy Art*?

R.: Imprescindível. Tenho certeza de que um projeto como esse terá retornos muito importantes para a comunidade indígena, tanto no nível nacional quanto internacional. Acredito ser uma proposta inovadora e com grandes perspectivas de mercado.