

BONECAS DE PANO: REPRESENTATIVIDADE E RESSIGNIFICAÇÃO POR MEIO DO DESIGN DE SUPERFÍCIE

Rag dolls: representativity and resignifying trough surface design

Santos, Emanuel Godoi; Pontifícia Universidade Católica do Paraná¹
(emanuel.godoi@outlook.com)

Gomes, Khetlin Karla; Pontifícia Universidade Católica do Paraná²
(khetlingomes@gmail.com)

Grupo de Pesquisa Tendências em Design (CNPq; DGP)
Bolsa PIBIC (Fundação Araucária)

Resumo: Este artigo é o resultado da junção de um trabalho de conclusão de curso e uma iniciação científica desenvolvidos pelos autores, o intuito é abordar questões referentes à representatividade brasileira por meio do design de superfície, tendo como objetivo final a criação de uma coleção de bonecas de pano confeccionadas com reuso de tecidos, que simbolizem múltiplas características étnicas.

Palavras chave: Boneca de pano; design de superfície; representatividade; redirecionamento de tecidos.

Abstract: This article is the result of the addition of a graduation paper and a scientific initiation project developed by the authors, aiming to address issues related to Brazilian representativeness through surface design, with the final objective being the creation of a collection of ragdolls made with tissue reuse, which symbolize multiple ethnic characteristics.

Keywords: Rag dolls; surface design; representativeness; tissue reuse.

Introdução

O presente artigo foi desenvolvido a partir da junção de um trabalho de conclusão de curso que tem como objetivo o desenvolvimento de uma coleção de bolsas e calçados upcycled com foco criativo no design de superfície e um projeto de iniciação científica que baseia seu estudo na pesquisa da importância do artesanato têxtil enquanto patrimônio imaterial brasileiro desenvolvidos pelos autores no curso de Design de Moda pela PUCPR. O projeto tem como objetivo final a elaboração de uma coleção de bonecas de pano desenvolvidas a partir do reuso de tecidos de descarte provenientes de indústrias de vestuário da cidade de

¹ Graduando do curso de Design de Moda (PUCPR, 2017); Aluno de Iniciação Científica PIBIC na PUCPR (bolsista pela fundação Araucária; 2017); Técnico em Biotecnologia (SENAI 2013).

² Graduanda do curso de Design de Moda (PUCPR, 2017); Pesquisadora e praticante de técnicas artesanais.

Curitiba, tendo como foco analítico os pontos principais de pesquisa e aplicação voltadas às áreas de design de superfície, reaproveitamento de tecidos e questões pertinentes à representatividade étnica brasileira. Essas bonecas estimulam e promovem a interação sensório-motora que está atrelada com o desenvolvimento tátil da brincadeira e do objeto utilizado no processo, e ao vínculo afetivo por tratar-se de itens que simulam a realidade em menores proporções (MICHELET, 2017).

Como estratégia para melhor aprofundamento do tema, foi desenvolvido um estudo bibliográfico acerca de autores que tratam desta problemática e pontos abordados neste âmbito. A partir disto, delimitou-se a construção sequencial das etapas por meio de uma divisão lógica de processos que garantem o bom fechamento deste artigo.

O brinquedo e sua construção simbólica

A criança tem o ato de brincar como um meio de representar sua vivência, tornando-se uma narrativa estimulada pelo cenário em que está inserida, segundo Vygotsky (1998) desta forma o brinquedo traduz elementos lúdicos e do imaginário mesclando a fantasia e a realidade que contribui para o desenvolvimento individual e coletivo da criança enquanto pertencente à uma sociedade.

O brinquedo é a atividade principal da criança, aquela em conexão com a qual ocorrem as mais significativas mudanças no desenvolvimento psíquico do sujeito e na qual se desenvolvem os processos psicológicos que preparam o caminho da transição da criança em direção a um novo e mais elevado nível de desenvolvimento. (LEONTIEV, 1980 p.122)

Como embasamento para o projeto vigente, tem-se o estudo realizado pela mestra em educação Fernanda de Moraes desenvolvido no ano de 2009 em diferentes escolas do Brasil, que teve como objetivo compreender a relação das crianças com bonecos de diferentes representações de biótipos e compreensão dos conceitos de corpo, raça e gênero dentro do âmbito das brincadeiras. De acordo com a autora, por meio da interação com o brinquedo a criança desenvolve uma análise de questões pertinentes ao seu corpo e dos demais ao seu redor, criando ligações e associações que permitem compreender a existência e

características alheias. A Figura 1, apresenta os registros de uma entrevista realizada neste estudo qualitativo com crianças em idade escolar, apresentando diferentes bonecos de várias etnias do mundo que foram coletados em viagens realizadas pela autora afim de compreender a representatividade em outros países. Nesta etapa da pesquisa, foi possível observar que as crianças imediatamente faziam relações das bonecas com as pessoas que conhecem, seja em função da cor da pele, cabelo, corpo e demais características, além de definir os objetos como “feios ou bonitos”.

Figura 1: Estudo de percepção



“– Eu não acho feio, porque esse cabelo é parecido com o do meu irmão.”

(Figura 11. Menino de 6 anos, Escola Estadual A)

“– Ele é careca e preto. Meu avô também é careca. Eu acho isso feio.”

(Figura 12. Menino de 6 anos, Escola Estadual A)

“– É bonita por causa que ela é da minha cor. (disse passando a mão no próprio braço)”

Fonte: Moraes, 2009, p.57.

A criança busca nos elementos da boneca, características físicas que possuem relação visual com os indivíduos do seu convívio, seja família, amigos, professores, entre outros e assim, o ato de brincar se torna mais verossímil pois desenvolve associações reais do seu cotidiano. Esta afirmação também é embasada por Pedrosa (1996, p.56), que afirma por meio de seus estudos que a criança sintetiza e apoia seus sentimentos e comportamentos nos sujeitos e objetos ao seu redor, uma vez que esta recebe uma informação, a processa e responde mediante a estes estímulos externos.

As crianças possuem um corpo para o qual olham, mas também se relacionam e observam as diferenças e semelhanças entre seus corpos e de seus pares, entre os seus corpos e de seus pais, entre os seus corpos e das que vêem, nos diferentes ambientes que circula. Assim como convivem com “corpos humanos”, as crianças, por terem a elas dedicados os brinquedos e bonecas possuidores de corpos, convivem com estes “corpos de bonecas/os”. Por haver essa intensa relação, estas não ficam aprisionadas apenas ao olhar as/os bonecas/os, mas o que vêem, também circula nas formas como as crianças olham os seus e os outros corpos. (MORAIS, 2009, p.56)

Como afirma Cruz (2011), as bonecas são produtos que podem ser identificados como artefatos que representam uma cultura, em associação com práticas sociais que refletem um determinado grupo de pessoas, lugares, identidades e perfis sociais, como formas de ressignificação cultural, deste modo, “os corpos dos bonecos e bonecas fabricam modos de subjetivação que produzem ‘verdades’ sobre como deve ser o corpo, o comportamento e as atitudes normais” (CRUZ, 2011, p.1).

Todos estes conceitos abordados anteriormente, são subprodutos que estão atrelados aos discursos de representatividade por meio do empoderamento de movimentos sociais na discussão que permeia a igualdade racial e de gênero. Como efeito dessas intervenções, pode ser citado o caso da campanha “Cadê nossa bonece?” da ong brasileira Avante, que tem por finalidade estimular a doação e criação um acervo de bonecas que representem a diversidade da população negra brasileira, de acordo com Marques (2016). Outro exemplo, é o da loja Preta Pretinha que identificou uma necessidade de criar bonecas com diferentes características físicas das muitas etnias do Brasil, como pode ser visto na Figura 2. A marca desenvolve bonecas de pano com particularidades físicas e vestimentas identitárias destas culturas.

Figura 2: Bonecas da marca Preta Pretinha



Fonte: Preta Pretinha, 2017.

Com base nesta análise apresentada, é possível concluir que por meio do Design de Superfície há uma representação visual dos elementos que designam uma estética ou conceito, tornando-se uma plataforma de experimentação e propagação de ideias.

Design de superfície e a interface criativa

O Design de Superfície é o campo do design destinado a criar imagens, texturas, cores e acabamentos diversos para as superfícies. Esta nomenclatura pesquisa como os componentes táteis e visuais de um produto de design interferem no modo de percepção do seu usuário (e/ou observador), ou seja, qual a relevância e quais aspectos podem ser explorados e melhorados para que os projetos desenvolvidos ganhem ainda mais significado. “É uma atividade em que se desenvolvem projetos de constituição e/ou revestimentos de superfícies, conferindo qualidades estéticas, funcionais e estruturais a um objeto” (RUTHSCHILLING, 2008).

Neste sentido, são inseridos aqui questões visuais e táteis que de acordo com Borges (1996), são complementares e interdependentes uma vez que uma intensifica a percepção da outra por meio da exploração sensorial. Em um primeiro momento, é por meio da visão que é processada a informação daquilo que se observa. Posteriormente, é por meio do tato, por exemplo, que

se pode compreender questões de tridimensionalidade, uma vez que as mãos da criança são uma ferramenta de absorção sensorial do mundo de maneira sistemática.

Considerações Finais

As metodologias de produção da coleção iniciaram-se pela triagem dos resíduos têxteis afim de selecionar materiais que obtivessem aplicabilidade na confecção das bonecas (corpo, roupas e demais características). Foi realizada uma pesquisa acerca das etnias (consequência da miscigenação) e características da população brasileira delimitando-se alguns grupos em específico. A partir disto executou-se a geração de alternativa para cada um dos atributos das bonecas com relação ao mix de tecidos destinados a representar pele, roupa, biótipo e cabelo para cada uma destas que foi fundamental para a representação da coleção final, que pode ser observada na Figura 3.

Figura 3: Coleção final de bonecas de pano



Fonte: Os autores, 2017.

O processo de confecção teve como primeira etapa a modelagem dos corpos, roupas e sapatos seguidos pelo encaixe e corte das peças que fizeram parte da composição do brinquedo. Desta forma iniciaram-se as fases de fechamento (costura) das peças que possibilitaram desenvolver uma visão processual que otimizou etapas garantindo melhores resultados ao projeto. O acabamento foi efetuado e configura-se como a aplicação do cabelo, feitiço de tranças e o desenho do rosto que foi posteriormente bordado. Por fim realizou-se a produção fotográfica da boneca confeccionada.

Figura 4: Boneca confeccionada



Fonte: Os autores, 2017.

Partindo dos resultados obtidos nos processos apresentados, pode-se compreender que métodos são mais assertivos para a execução dos produtos finais além de expandir as possibilidades de bonecas que podem ser produzidas. Os próximos passos pertinentes ao projeto se voltam a confecção de todas as bonecas propostas na coleção utilizando como base a boneca protótipo produzida.

Referências

CRUZ, Michelle Brugnera. **Bonecas, diversidade e inclusão: brincando com as diferenças.** Revista Psicopedagogia, São Paulo, V.28, 2011. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862011000100005 Acesso em: 30 jun. 2017.

GOMES, Khetlin Karla. **Design de bolsas e calçados upcycled com foco visual no design de superfície.** 2017. 76 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2017. Trabalho não publicado.

LEONTIEV, A.N. **Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil.** In: VYGOTSKY, L.S. et al. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1998a.

MARCA PRETA PRETINHA. **A marca.** Disponível em: <https://pretapretinha.wordpress.com/> Acesso em 30 jun. 2017.

MARQUES, Estela. **Cadê nossa boneca: campanha propõe maior produção de bonecas negras.** Disponível: <http://www.geledes.org.br/cade-nossa-boneca-campanha-propoe-maior-producao-de-bonecas-negras/> Acesso em 30 jun. 2017.

MICHELET, André. **Classificação de jogos e brinquedos: A classificação I.C.C.P.** Disponível em: <http://www.abrinquedoteca.com.br/pdf/47ain.pdf> Acesso em 30 jun. 2017.

MORAIS, Fernanda de. **Revirando malas: entre histórias de bonecas e crianças.** Set/200-. 136 f. Tese (Pós-Graduação em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2009.

Pedrosa, M.I. **A emergência de significados entre crianças nos anos iniciais de vida.** Em M.I. Pedrosa Org, Coletâneas da ANPEPP: Investigação da criança em interação social, 1 (4), 49-67. Recife: Editora Universitária da UFPE, 1996.

RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

SANTOS, Emanuel Godoi. **Artesanato têxtil brasileiro e sua influência na moda contemporânea.** 2017. 20 f. Programa de Iniciação Científica – Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2017. Trabalho não publicado.