

Resinas de Brincar
Figuras articuladas personalizáveis

Índice de ilustrações

Venus de Willendorf. Fonte: Enciclopédia Britannica.....	18
Boneca articulada grega. Fonte: Museum of Fine Arts Boston.....	19
Imagem do Menino Jesus. Fonte: Dolls, Puppets, Sculptures and Living Images	20
Menino Jesus em vestes natalinas tradicionais mexicanas. Fonte: AlejandroLinares Garcia, Wikimedia Commons.....	21
Niño Dios de las Suertes, México. Fonte: Alejandro Linares Garcia, WikimediaCommons.....	22
Imagem de Roca. Fonte: Museu de Arte Sacra de SãoPaulo, Brasil.....	23
Imagem de vestir - Senhor dos Passos. Fonte: Museu de Arte Sacra de SãoPaulo, Brasil.....	24
Manequim Articulado em madeira, .1580. Fonte: Wikimedia Commons.....	25
Boneco anatômico educacional. Fonte: https://www.amazon.com/Ynybusi- Educational-Learning-Assembly-Preschool/dp/B09L4SWWRR?th=1	26
Boneco Terapêutico para pacientes de Oncologia. Fonte: http://claudiapspedagogiahospitalar.blogspot.com/2011/01/ensino.html	27
Boneca Lady Clapham, 1690-1700. Fonte: Victoria and Albert Museum.....	28
Boneco Lord Clapham, 1690-1700. Fonte: Victoria and Albert Museum.....	29
Gosho Ningyo. Fonte: Ningyo The Art of the Japanese Doll.....	30
Gosho Ningyo. Fonte: Ningyo The Art of the Japanese Doll.....	31
Gosho Ningyo. Fonte: Ningyo The Art of the Japanese Doll.....	32
Hina Ningyo. Fonte: Ningyo The Art of the Japanese Doll.....	33
Isho Ningyo. Fonte: Ningyo The Art of the Japanese Doll.....	34
Qee, da Toy2R. Fonte: http://toy2r.com/?q=collection/transparent-qee	35
Dunny, de Paul Budnitz. Fonte: https://www.kidrobot.com/collections/dunny	36
Be@rbrick, da medicom. https://mct.tokyo/en/collections/bearbrick/products/4530956606996	37
Super Dollfie - Chii. Fonte: http://www.angelden.net/volks/sd10/images/chii10.jpg	38
Dollfie - Modelos. Fonte: https://dollfie.volks.co.jp/27cm_dollfie/	39
Super Dollfie, Ariel. fonte: https://www.instagram.com/volks_superdollfie/ . 40	
Ritxoko representando os membros de uma família Karajá. Fonte: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN).....	42
Ritxoko tradicionais. Fonte: Bonecas Karajá: arte, memória e identidade indígena no Araguaia.....	43
Ritxoko moderna. Fonte: Bonecas Karajá: arte, memória e identidade indígena no Araguaia.....	44
Carocho, de Rosa Ramalho. Fonte: Vídeo Visita Guiada - Rosa Ramalho.....	45
Cabeçudo. Fonte: Museu de Olaria de Barcelos.....	46
Homem com Arado. Fonte: Google Arts&Culture.....	46
Onças Atacando. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural.....	47
Retirantes. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural.....	48
Rádio PRA8. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural.....	48
Protótipo Garden(Palmer). Fonte: https://www.instagram.com/michaellau/ 49	
Maxx Headroom. Fonte: https://www.instagram.com/michaellau/	50
Respa, da série Gardener. Fonte: https://www.instagram.com/michaellau/ . 50	
Animal Crossing. Fonte: Nintendo.....	51
Animal Crossing. Fonte: Nintendo.....	52
Desenho de proporções e articulações – Modelo feminino de 40 cm.Fonte: A Autora.....	54
Desenho de proporções e articulações - Modelo de 27 cm. Fonte: A Autora. 55	
Esquema de elásticos e ganchos no modelo de 27cm. Fonte: A Autora.....	55
Processo de escultura do corpo. Fonte: A Autora.....	56
Processo de escultura do corpo. Fonte: A Autora.....	57
Teste com elásticos. Fonte: A Autora.....	58
Estudos de cabeça – 1. Fonte: A Autora.....	59
Estudos de cabeça – 2. Fonte: A Autora.....	60
Estudo de cabeça – 3 Fonte: A Autora.....	60
Estudo de Cabeça - 4.....	61

Estudos de cabeça -5.....	61	Modelo final 1.....	76
Modelo 1 de cabeça.....	62	Modelo final 1.....	77
Modelo de cabeça 2.....	62	Modelo final 2.....	78
Modelo de cabeça 3.....	63	Modelo final 2.....	79
Modelo de cabeça 4.....	63	Modelo final 2.....	80
Modelo de cabeça 5.....	64	Modelo final 2.....	81
Preparação de moldes de bloco.....	65	Modelo final 2.....	82
Execução dos moldes de bloco em silicone.....	66	Modelo final 3.....	83
Moldes em bloco concluídos.....	67	Modelo final 3.....	84
interior de um molde de bloco.....	67	Modelo final 3.....	85
Preparação de um molde bipartido.....	68	Modelo final 3.....	86
Moldes bipartidos parcialmente concluídos.....	69	Acessórios esculpidos em massa polímera.....	87
Moldes bipartidos concluídos.....	69	Modelo final de cabeça 1.....	88
Cópia de cabeça em resina.....	70	Modelo final de cabeça 1.....	89
Comparação entre a cópia e o original.....	71	Modelo final de cabeça 4.....	90
Peças em resina recém-curadas.....	71	Modelo final de cabeça 4.....	91
Modelo final 1.....	73	Modelo final de cabeça 5.....	92
Modelo final 1.....	74	Modelo final de cabeça 5.....	93
Modelo final 1.....	75		

Resumo

O seguinte trabalho acadêmico tem como tema a criação de uma figura antropomórfica articulada para a personalização por parte do usuário, com elementos visuais inspirados nos *Designer Toys* e das *Ball Jointed Dolls* asiáticas. Foram abordados os aspectos conceituais da relação psicológica e simbólica que as pessoas têm com os objetos que as cercam e dos motivos para criarmos laços emocionais com alguns destes. Também foram abordados os aspectos históricos e culturais da representação de formas humanas como objetos artísticos, religiosos e lúdicos, em especial, encontram-se os chamados *Designer-toys*; movimento artístico e criativo de produtos voltados ao público colecionador adulto, cuja estética remete a estilos artísticos contemporâneos, à cultura pop de consumo e a produtos voltados a colecionadores e público infantil. A seguir foram analisados cinco exemplos estéticos e culturais de figuras, quatro delas em mídias físicas e uma em mídia virtual, suas características e a forma como influenciaram a definição das diretrizes estéticas e conceituais do projeto. Por fim foi documentada a execução completa do projeto, registrando todas as etapas de produção dos protótipos, desde a conceituação por desenhos até a execução e finalização dos modelos.

Palavras-Chave: Figuras Humanas, Designer-Toys, Brinquedo; Customização.

Abstract

The following academic work has as its theme the creation of an articulated anthropomorphic figure aimed at customization by the user, with elements inspired by *Designer Toys* and *Asian Ball Jointed Doll* typologies. Conceptual aspects of the psychological and symbolic relationship that people have with the objects that surround them and the reasons for creating emotional ties with some of these were the main themes addressed. The historical and cultural aspects of the representation of human figurines as artistic, religious and recreational objects were also addressed, especially the so called *Designer Toys*, an artistic and creative movement of products aimed at adult collectors, whose aesthetics refer to contemporary artistic styles, consumer pop culture and products aimed at collectors and children. Next, five aesthetic and cultural examples of human figures were analyzed, four of them in physical media and one in virtual media, their characteristics and the way in which they influenced the definition of the aesthetic and conceptual guidelines of the project. Finally, the complete execution of the project was documented, recording all stages of production of the prototypes, from conceptualization through drawings to the execution and finishing of the final models.

Keywords: Human Figures, Designer-Toys, Toy, Customization.

Sumário

Resumo.....	5
Abstract.....	6
1. Introdução.....	9
1.1 Tema.....	9
1.2 Objetivos gerais.....	9
1.3 Objetivos específicos.....	10
1.4 Justificativas	11
2. Conceitos.....	12
2.1 As relações entre pessoas e objetos.....	13
2.1.1 Objeto.	13
2.1.2 Por que criamos laços emocionais com objetos?.....	15
2.1.3 O Brinquedo	16
2.2 Bonecas e Figuras Humanas.....	17
2.2.1 Pré-História e Antiguidade Ocidental.....	18
2.2.2 Bonecos Sagrados Na Tradição Católica.....	20
2.2.3 Figuras do Menino Jesus na baixa Idade Média.....	21
2.2.4 Imagens de Roca e Imagens de Vestir.....	23
2.2.5 Manequins.....	25
2.2.6 Bonecos Terapêuticos e pedagógicos.....	26
2.2.7 Pandoras – Bonecas-mostruário de moda.....	28
2.2.8 Ningyos.....	30
2.2.9 Designer Toys.....	35
2.2.10 Ball Jointed Dolls.....	38
3. Estudos de Caso	41
3.1 O Povo Karajá / Iny e suas Rit(x)oko.....	42
3.2 Rosa Ramalho.....	45
3.3 Mestre Vitalino.....	47
3.4 Michael Lau.....	49
3.5 Animal Crossing.....	51
4. Desenvolvimento do Projeto.....	53

4.1 Diretrizes.....	53
4.2 Desenho.....	54
4.3 Desenvolvimento.....	56
4.4 O protótipo de corpo.....	57
4.5 As Cabeças.....	59
4.6 Moldes.....	65
4.7 Casting e acabamento.....	70
4.8 Acessórios e Customização.....	72
5. Conclusão.....	94
Referências.....	95

1. Introdução

Os bonecos são objetos lúdicos e simbólicos presentes em diferentes culturas desde a Antiguidade, também com uso religioso e educativo.

Este trabalho tem como objetivo a criação de um boneco personalizável com vista a uma possível reinterpretação destes brinquedos, que permita novas representações e significados. Para isto, pretende-se estudar mais especificamente os chamados Designer Toys, brinquedos criados por artistas e produzidos em pequenas séries, tanto na literatura, entrevistas e investigação de produtos existentes, verificar as possibilidades e significados recorrentes e quais caminhos ainda são sub-explorados.

1.1 Tema

O tema deste estudo é a criação de uma figura antropomórfica articulada voltada à personalização por parte do usuário, com elementos inspirados na tipologia dos *Designer Toys* e das *Ball Jointed Dolls* asiáticas. Nesta investigação foram abordados os aspectos históricos e conceituais da representação de formas humanas como

objetos artísticos, religiosos e lúdicos. Também foram investigados os chamados Designer-toys, uma movimento artístico e de produtos voltados ao público colecionador adulto, cuja estética remete a estilos artísticos contemporâneos, à cultura pop de consumo e a produtos voltados a colecionadores e público infantil.

1.2 Objetivos gerais

Este trabalho acadêmico tem como objetivo desenvolver uma base conceitual e tipológica para criar uma figura articulada customizável. Para isto, foram estudados conceitos ligados à semiótica, psicologia e design emocional, como forma de adquirir um melhor entendimento sobre a relação que os seres humanos possuem com os objetos ao seu redor e assim, desenvolver as diretrizes teóricas do projeto.

1.3 Objetivos específicos

Este trabalho acadêmico será composto por três etapas de estudo, sendo duas delas de caráter teórico e uma de caráter prático, dispostas na seguinte ordem:

O Capítulo 2 engloba a revisão literária que formou o embasamento deste projeto, sendo subdividido em duas partes. Sua primeira parte apresenta uma pesquisa bibliográfica que define as bases conceituais deste trabalho acadêmico, a partir das obras *The Meaning of Things*, de Mihaly Csikszentmihalyi e Eugene Halton, *Product Experience*, de Hendrik N. J. Schifferstein, Paul Hekkert e *Emotional Design*, de Donald A. Norman. Já a segunda parte apresenta um panorama histórico e diferentes tipologias de figuras humanas em miniatura, com ênfase especial na Europa e no Japão, com suas diferentes funções, simbolismos, materiais e produção, assim como sua influência na produção dos *Designer-toys* contemporâneos.

O Capítulo 3 aborda os estudos de caso que formaram principalmente as inspirações visuais e conceituais deste projeto, onde buscou-se estudar exemplos de criação figurativa escultórica, de mídias digitais e na produção industrial de brinquedos e Designer-Toys.

O Capítulo 4 apresenta o desenvolvimento e produção dos protótipos, em um processo que ilustra desde a concepção visual através de esboços, da etapa de criação e modelagem das peças até o produto final desta proposta, concluindo com exemplos de acessórios e de customizações executadas em cima dos protótipos.

1.4 Justificativas

O uso de figuras antropomórficas e zoomórficas como objetos lúdicos é registrado desde os primórdios da humanidade; como elas ainda atraem as pessoas e instigam a imaginação tanto de crianças quanto de adultos? - A antropologia e a pedagogia mostram que os seres humanos usam os brinquedos como forma de aprendizado, por meio da imitação, da representação e do simbolismo. Mas além da função de brinquedos, as figuras humanas continuam a fazer parte da vida das pessoas, na forma de representações artísticas ou religiosas, como objetos de contemplação e de ação.

A ideia de desenvolvimento de um produto, a partir de uma base familiar, que é a figura humana veio de uma experiência pessoal, quando no ano de 2014, descobri por acaso as bonecas customizáveis da marca Volks, ao encontrar uma figura destas em branco à venda em uma loja de artigos japoneses na minha cidade, Curitiba. Depois desta aquisição, fui pesquisar mais a respeito destas figuras e encontrei todo um nicho de figuras e bonecos criados para a personalização, como as Ball jointed dolls, as Blythes, Pullips e Dollfies.

Na minha opinião como colecionadora e escutora, o que atrai neste tipo de figura é a infinidade de possibilidades de criação que elas proporcionam, através da pintura, da

modificação, dos acessórios e das vestimentas, que resultam em um objeto palpável que reflete as ideias e o gosto pessoal de quem o modificou, assim como o laço afetivo que o usuário possui com este objeto.

2. Conceitos

Esta primeira parte do trabalho acadêmico teve como objetivo realizar uma pesquisa bibliográfica buscando uma melhor compreensão das relações que as pessoas possuem com os objetos que as cercam, tais como as sociais, afetivas e de memória e de como os brinquedos e outros objetos lúdicos se enquadram nestas relações.

Em seguida, foram analisadas algumas tipologias de figuras humanas ou bonecos, desenvolvidos por diferentes culturas ao longo da história da humanidade, seus usos, sua fabricação e a sua importância nas culturas em que estão inseridos, com um destaque dado às tipologias das *Ball Jointed Dolls* e dos *Designer Toys* contemporâneos, por sua relevância na definição das diretrizes projetuais deste trabalho.

2.1 As relações entre pessoas e objetos

Como forma de exercício teórico e prático, este trabalho acadêmico voltou-se para criação de um *Designer Toy* como uma forma de experimentação criativa com os conceitos de semiótica e de semântica dos objetos. *Partindo do princípio do objeto como um elemento simbólico concreto e possuidor de significado*, foram definidas as seguintes questões que norteiam este capítulo.

1. Quais são as relações entre pessoas e objetos?
2. Por que criamos laços emocionais com os objetos?

A partir destas duas questões principais, buscou-se compreender as funções simbólicas, afetivas e de memória dos objetos que nos rodeiam e a relação que criamos com os chamados *objetos lúdicos*.

2.1.1 Objeto.

ob·je·to |ét|

(latim *objectus*, -us, ação de pôr diante, oposição, barreira, obstáculo, coisa que se oferece aos olhares)

substantivo masculino

1. Tudo o que é exterior ao espírito.
2. Coisa.
3. Assunto, matéria, causa, motivo.
4. Fim, escopo. (PRIBERAM, 2022)

Partindo da definição de objeto como sendo tudo aquilo que nos é exterior, pode-se dizer que além dos elementos que formam nosso meio natural, os humanos Os seres humanos são criaturas que propositalmente criam, transformam, e principalmente, se cercam de objetos em seu cotidiano. Apesar da maioria destes possuírem funções práticas em nosso dia a dia, tais como ferramentas, vestimentas ou veículos, ainda existem alguns cuja função em nossas vidas é muito mais subjetiva, mas cuja presença torna-se imprescindível para o nosso bem-estar psicológico ou emocional.

Barthes(1993), em sua obra *A Aventura Semiológica*, nos apresenta o objeto como algo além de uma manifestação física. Sobre uma abordagem semiótica dos objetos, o autor afirma:

“Geralmente definimos o objeto como 'alguma coisa que serve para alguma coisa'. O objeto fica por conseguinte, à primeira vista, inteiramente absorvido numa finalidade de uso, naquilo que chamamos de função. E, pelo fato mesmo, há, espontaneamente sentida por nós, uma espécie de transitividade do objeto: o objeto é o homem agindo sobre o mundo, modificando o mundo, estando no mundo e maneira ativa; o objeto é uma espécie de mediação entre a ação e o homem. Poderíamos observar neste momento, aliás, que não há por assim dizer, objeto para nada; existem por certo objetos apresentados sob a forma de bibelôs inúteis, mas esses bibelôs têm sempre uma finalidade estética. O paradoxo que eu queria apontar é que esses objetos que têm sempre, em princípio, uma função, uma utilidade, um uso [...] noutras palavras, o objeto serve efetivamente para alguma coisa, mas também para comunicar informações[...]” (BARTHES, 1993)

A semiótica é a ciência de estudo das linguagens e das relações entre signos e significados ligados a eles. É através desta ciência que conseguimos estudar e analisar elementos de comunicação verbal e não-verbal em um contexto de relações entre pessoas e objetos. Dentro deste contexto, os objetos podem ser considerados signos, no sentido em que eles possuem objetividade e evocam respostas similares para uma mesma pessoa ou para diferentes pessoas ao longo do tempo (Csikszentmihalyi e Halton, 2002).

Diferente de outros elementos de linguagem, tanto verbais quanto não-verbais, os objetos concretos possuem uma permanência espacial e temporal. Na obra *The Meaning of Things*, os autores Csikszentmihalyi e Halton demonstram

que a atenção que damos às coisas e os interesses específicos que desenvolvemos são uma espécie de recurso finito e usam o termo freudiano “Psychic energy” para afirmar que cada interesse específico que criamos envolve a dedicação desta energia para desenvolvê-los; Ninguém consegue interessar-se por tudo que existe no mundo. Nossa cultura, criação, educação e socialização constroem nossa identidade e dela surgem os nossos interesses, que em um processo cíclico, também a definem.

Partindo de estudos nas áreas de psicanálise e antropologia, os autores exemplificam um tipo de relação que é a do objeto como símbolo – e como esse símbolo se relaciona com o indivíduo que é seu dono. Numa primeira definição, há o exemplo freudiano do objeto como sendo uma manifestação mais direta e socialmente aceita do que o usuário tem no inconsciente – anseios, desejos, conflitos. Já a interpretação jungiana é mais subjetiva, colocando os objetos como símbolos ou metáforas de algo que o indivíduo queira manifestar. Um exemplo disto é o do carro como símbolo de poder aquisitivo e de uma suposta virilidade.

2.1.2 Por que criamos laços emocionais com objetos?

Em uma análise de campo feita por Csikszentmihalyi e Halton (1981) no ano de 1977, os autores perguntaram a um determinado grupo estudado quais os objetos de suas casas eram os favoritos de cada um e as justificativas para essas escolhas. Este grupo estudado era composto por diferentes núcleos familiares, com indivíduos em diferentes faixas etárias dentro de cada residência, desde crianças até idosos. O objetivo era obter informações sobre as preferências de objetos em diferentes idades, gênero e classe social.

A partir das respostas analisadas os autores conseguiram categorizar os objetos escolhidos com uma maior frequência de acordo com as justificativas dadas pelos entrevistados. Nestas justificativas, raramente a utilidade dos objetos era mencionada como fator determinante para a escolha. Há uma ênfase dada pelos autores à associação de memórias como um fator que cria uma maior ligação do usuário com seu objeto de estima.

Por uma questão de foco com o objeto de estudo desta tese, ressalta-se aqui uma observação sobre objetos de arte visual e de esculturas. Nota-se uma certa mudança de tendência dos anos 1940 para os dias de hoje: Com o surgimento e difusão da chamada cultura pop, criaram-se novos hábitos de consumo de cultura, onde pôsteres de

filmes e produções audiovisuais tornam-se elementos decorativos mais comuns, assim como figuras colecionáveis de franquias de cinema, animação, videogames e banda desenhada. No contexto da obra de Csikszentmihalyi e Halton, tais objetos seriam considerados ícones de valor social, já que a posse deles é uma forma de afirmar os interesses e hábitos de uma pessoa para quem é de fora e para ela mesma.

2.1.3 O Brinquedo

Alguns dos objetos mais importantes com os quais nos relacionamos na infância são os brinquedos. A autora Katriina Heljakka (2008), em seu artigo *Toy Stories. Design. Play. Display Adult Experiences With Designer Toys* define-os como objetos criados com um propósito lúdico, para uma criança, adulto ou animal, independente de idade ou gênero.

Ao abordar as relações de adultos com objetos lúdicos, Heljakka reforça a importância da memória como fator determinante no consumo de produtos, dando ênfase nos brinquedos como objetos de memória e interação social, tanto para crianças quanto para usuários adultos.

Nurkka (2008) em Heljakka (2008) pontua a importância do design atual como forma de dar significado às nossas vidas, além de atender nossas necessidades ou ajudar a alcançar nossos objetivos, sendo um fator determinante para a decisão de compra de um produto, as experiências que este pode proporcionar.

Pleasure is at its best when the individual enjoying himself is the best individual and his aim is most noble. Thus, it is clear that in order to spend free time, one needs to learn and create something for oneself, even something that is not learnt or cultivated because of work, but for itself. (Huizinga, 1947 em Heljakka 2008)

Dentro do contexto deste trabalho acadêmico, o objeto lúdico serviria como uma base tridimensional que proporcionaria uma experiência agradável e recompensadora, na medida que o usuário modifica-o e transforma-o em algo agradável seguindo seus critérios pessoais.

Na cultura dos designer toys, existe a ideia de que o significado das figuras fica por conta do usuário, já que elas não têm a mesma associação simbólica que as peças de merchandising possuem com uma propriedade intelectual ou personagem (Steinberg, 2010).

A proposta desta tese é então a de assimilar o conceito de livre associação semântica do designer toy, com a questão afetiva e de memória que existe nos brinquedos e criar um produto que proporcione ao usuário a experiência de criação tanto manual quanto simbólica do objeto-brinquedo.

2.2 Bonecas e Figuras Humanas

A segunda etapa de conceituação deste projeto parte do estudo histórico da produção e do uso de figuras humanas em miniatura com finalidade lúdica, cerimonial, artística e cultural em diferentes períodos e povos da humanidade, assim como a evolução das tipologias de bonecos, sua produção e materiais .

Os exemplos apresentados neste capítulo foram analisados pela relevância deles no contexto deste trabalho acadêmico, assim como a presença de exemplos da sua relevância cultural e de uso nos dias atuais, o que não significa que estes sejam os únicos tipos de figuras existentes em seus respectivos períodos históricos. Uma tendência observada é que os bonecos feitos com uma função lúdica tendem a ser feitos seguindo a estética vigente da época de cada cultura, tanto da forma de representação da figura humana quanto aos elementos de moda e estéticos nelas presentes.

No caso das Pandoras, elas eram criadas com o propósito de exibir e divulgar os estilos de vestuário que estavam na moda da época, principalmente na corte francesa.

Já os ningyos japoneses destacam-se por ilustrar elementos do cotidiano, tais como o código de conduta e vestimenta de membros da aristocracia e as vestes tradicionais do teatro japonês. Destacam-se nos ningyos também as influências que seu histórico de produção teve na gênese dos *Designer-toys* contemporâneos.

2.2.1 Pré-História e Antiguidade Ocidental

As representações tridimensionais humanas em miniatura existem desde a pré-história e a antiguidade, confeccionadas em variadas formas e materiais. Desde as vênus e totens rituais do período pré-histórico, assim como os exemplares encontrados nas culturas Egípcia e Grega, estas figuras estiveram presentes desde o início da humanidade, com artefatos confeccionados em pedra, madeira, cerâmica, couro, ossos e marfim. Não se descarta a existência de bonecos e figuras feitos em tecido, couro, lã, fibras vegetais, mas como esses materiais são sujeitos à uma maior decomposição com o tempo, não restam muitos exemplos nestes materiais.

O primeiro exemplo, tem na vênus de Willendorf um de seus mais célebres representantes. Estas figuras femininas têm um significado incerto, mas especula-se que possam ter sido amuletos de fertilidade ou, de acordo com Velásquez (2017) uma antropomorfização de diferentes conceitos existenciais do povo paleolítico que a produziu.



Figura 1: Venus de Willendorf. Fonte: Enciclopédia Britannica

Quanto às bonecas articuladas gregas, estas eram feitas muitas vezes por artesãos que também se encarregavam de fazer produtos decorativos e do dia a dia, como oleiros, entalhadores e artesãos. Observa-se que mesmo sem ter o mesmo refinamento das “artes maiores” elas refletiam os mesmos elementos estéticos em voga nas suas épocas de fabrico, tanto na escultura quanto na representação do vestuário.

Nota-se nos exemplos a seguir que o conceito da boneca como uma representação *adulta* em miniatura era muito difundido nas culturas ocidentais da antiguidade; seu caráter lúdico funde-se com o ritual, já que em vários templos foram encontrados exemplares dedicados à deuses, como Ártemis e Afrodite na Grécia e aos Lares e Penates Romanos (Elderkin, 1930). Sua presença nos templos reforça a função destas figuras em rituais de passagem para a idade adulta; ao serem oferecidas aos deuses, chegavam ao fim de sua vida útil como brinquedos.

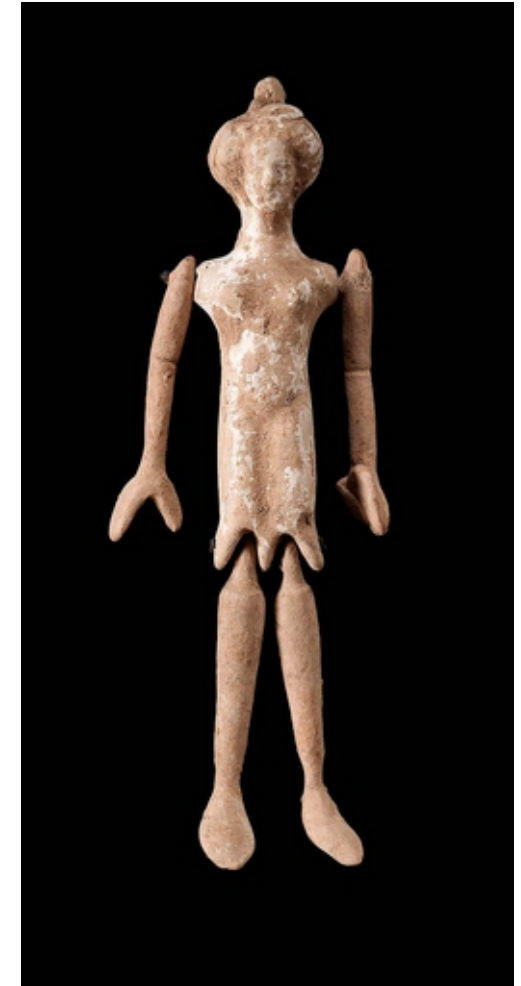


Figura 2: Boneca articulada grega.
Fonte: Museum of Fine Arts Boston

2.2.2 Bonecos Sagrados Na Tradição Católica

No contexto cultural da Idade Média, em meio à disseminação do cristianismo pela Europa, as influências do teatro romano e dos cultos pagãos foram sincretizadas nas celebrações religiosas da Igreja Católica. O reflexo disto está no forte caráter teatral que muitas destas celebrações possuem ainda na atualidade, como as procissões e encenações da Semana Santa.

Esta teatralidade encontra-se também presente na produção escultórica católica. Inicialmente, a presença de imagens esculpidas era fortemente associada ao paganismo, porém, por conta do baixo nível de alfabetização das populações, a igreja católica passa a utilizar das esculturas sacras como elementos didáticos na catequização das pessoas. Esta tendência seria mantida durante o período de colonização das Américas e na catequização dos povos nativos (Chaves, como citado em Kopania, 2017).

Em conjunto com as imagens estáticas associadas às procissões nas datas mais importantes da liturgia católica, como a Paixão de Cristo, a Ascensão de Nossa Senhora e o Natal, há também registro do uso de autômatos e figuras articuladas nestas celebrações (DENT, 2017). As próximas duas tipologias abordadas são de esculturas sacras que mesclam elementos artísticos escultóricos e de vestuário às



Figura 3: Imagem do Menino Jesus. Fonte: *Dolls, Puppets, Sculptures and Living Images*

imagens de devoção, servindo como elementos didáticos de difusão da fé e de envolvimento dos devotos com a igreja.

Vale ressaltar que a presença de mecanismos e autômatos em procissões da idade média não é de se espantar, já que desde a Grécia Antiga já existem registros do uso de mecanismos e engenhos em encenações (Kopania, 2017). O que ocorre na Idade Média é a incorporação destes dispositivos teatrais nas celebrações católicas.

2.2.3 Figuras do Menino Jesus na baixa Idade Média

A primeira tipologia abordada é a das figuras que representam o menino Jesus, que tiveram seu auge de produção no século XIV, e eram um artifício criado com a intenção de aproximar o devoto à figura divina de uma forma física, sensorial. O fato de enfatizarem a representação de Cristo como uma criança fazia parte de uma tendência litúrgica/teológica/dunno de focar na natureza humana de Cristo, em uma das fases de sua vida onde ele se apresenta mais vulnerável e humano(Keller e Kopania, 2017).



Figura 4: Menino Jesus em vestes natalinas tradicionais mexicanas. Fonte: AlejandroLinares Garcia, Wikimedia Commons

Neste contexto, as imagens eram um objeto de devoção particular, pertencentes principalmente a mulheres consagradas à vida religiosa, que os manuseavam diretamente e dedicavam-se aos cuidados destas figuras de forma análoga à de uma mãe com seu filho.

Estas figuras possuíam elementos estéticos iguais aos encontrados nas figuras estáticas, sendo elas feitas em madeira e cerâmica, com vestes feitas em tecidos que possibilitavam ser trocadas periodicamente, acessórios e elementos feitos em madeira e metais preciosos. Eram assim, figuras voltadas ao manuseio direto, como parte de celebrações e culto pessoal.

Este tipo de figura ainda tem uma presença relevante em celebrações religiosas atuais, sendo seu principal exemplo as figuras do *Niño Dios*, que são vestidas e expostas no *Día de la Candelária*, que encerra as celebrações natalinas no México e em outros países da América Latina.



Figura 5: Niño Dios de las Suertes, México. Fonte: Alejandro Linares Garcia, WikimediaCommons

2.2.4 Imagens de Roca e Imagens de Vestir

Com origem nos ritos católicos do continente Europeu e destacando-se principalmente na Península Ibérica, estas imagens sacras diferenciam-se das demais representações escultóricas por serem esculpidas com articulações (normalmente braços e mãos) que permitem que as imagens sejam vestidas de diferentes formas, para diferentes celebrações religiosas e sejam posicionadas de forma a representar diferentes momentos durante as celebrações.

Surgem no contexto da Contra-Reforma da igreja católica, período onde houve uma maior preocupação da igreja na catequização da população, principalmente das colônias da América, lançando mão de recursos teatrais e imagens que melhor ilustrassem os eventos bíblicos e que aproximassem os fiéis das mensagens das celebrações litúrgicas (Chaves & Kopania 2017).

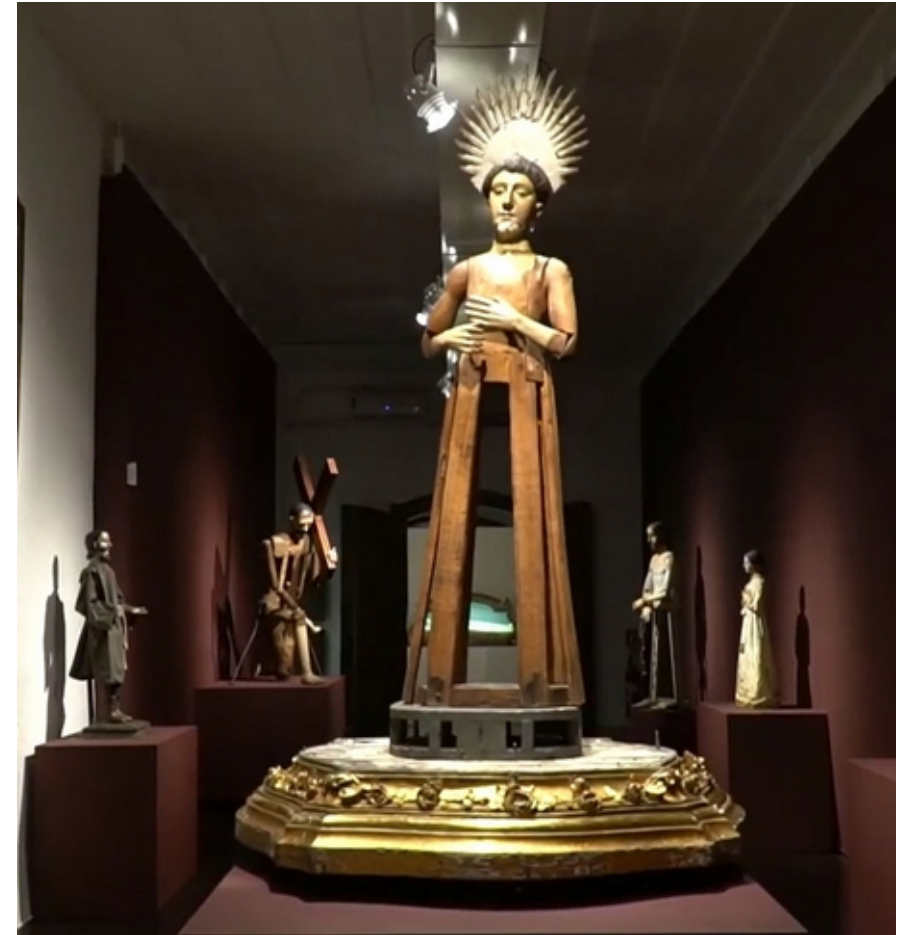


Figura 6: Imagem de Roca. Fonte: Museu de Arte Sacra de São Paulo, Brasil

A diferença entre estas tipologias, conforme Chaves (2016). Encontra-se principalmente na sua construção, no caso das imagens de vestir, estas são normalmente esculturas completas de corpo e membros, já as imagens de roca, são figuras onde apenas as partes do corpo aparentes, como mãos e cabeça, são refinadas e pintadas, enquanto que o resto do corpo é construído de maneira simplificada por uma estrutura de madeira que é sempre coberta pelas vestes.

A razão principal para abordar este tipo de imagem neste trabalho acadêmico é pelo caráter “personalizável” que estas figuras sacras possuem, já que a possibilidade de mudá-las de acordo com a ocasião é algo que as aproxima conceitualmente das figuras lúdicas.



Figura 7: Imagem de vestir - Senhor dos Passos. Fonte: Museu de Arte Sacra de São Paulo, Brasil

2.2.5 Manequins

Os manequins ou figuras articuladas são uma tipologia de figura humana que foi desenvolvida como forma de referência visual para artistas, substituindo quando necessário, o emprego de modelos vivos.

Desde a segunda metade do século XIV, encontram-se registros escritos e visuais que relatam a presença de figuras de madeira articuladas nos ateliers de artistas do período , como por exemplo no *Trattato Di Architettura* de Antonio di Pietro Averlino, relatando a existência de figuras humanas feitas em madeira e em diferentes escalas, cuja função principal era servir de referência visual anatômica e de vestuário para artistas(Rath e Kopania, 2017).

Estas figuras eram utilizadas como referências anatômicas e visuais mas também tinham valor artístico próprio, por conta da técnica escultórica dos artistas que as produziam, elas apresentam uma esquematização de articulações esféricas e de fios bastante parecida com a tipologia das *ball jointed dolls* atuais.

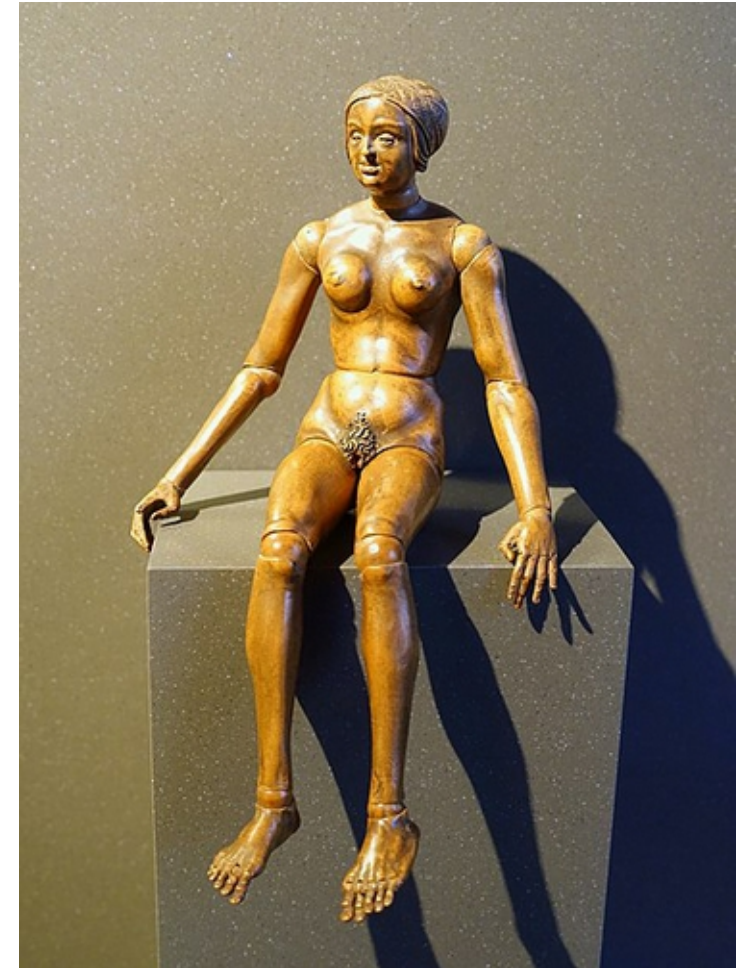


Figura 8: Manequim Articulado em madeira, .1580.
Fonte: Wikimedia Commons

2.2.6 Bonecos Terapêuticos e pedagógicos

No campo de estudo da pedagogia, a psicóloga canadense Denise Garon(1992) desenvolveu um sistema de Classificação de brinquedos de acordo com a contribuição psicológica e pedagógica que estes oferecem às crianças, facilitando a escolha dos brinquedos apropriados para cada tipo de atividade pedagógica ou escolar. Dentro desta classificação, os bonecos e figuras humanas são classificados como brinquedos de caráter simbólico, já que seu uso em atividades lúdicas costuma estar associado à brincadeiras e jogos de representação. Sobre as brincadeiras e jogos simbólicos, Garon (1992) define:

A representação de um objeto por outro e a simulação caracterizam estes jogos. A criança começa por fazer imitações, a brincar de faz-de-conta, representa o pai e a mãe, simula acontecimentos imaginários, brinca com as diversas situações do mundo social dos adultos. Os jogos e brinquedos deste grupo são os pequenos personagens articulados, como a boneca, os acessórios das bonecas, as marionetes, os vestidos, etc.



Figura 9: Boneco anatômico educacional. Fonte: <https://www.amazon.com/Ynybusi-Educational-Learning-Assembly-Preschool/dp/B09L4SWWRR?th=1>

Destacam-se neste contexto os chamados bonecos terapêuticos, criados com um propósito tanto pedagógico quanto psicológico, como por exemplo ao explicar a uma criança os procedimentos de um tratamento médico ou quando utilizados como objetos de conforto em situações de estresse.

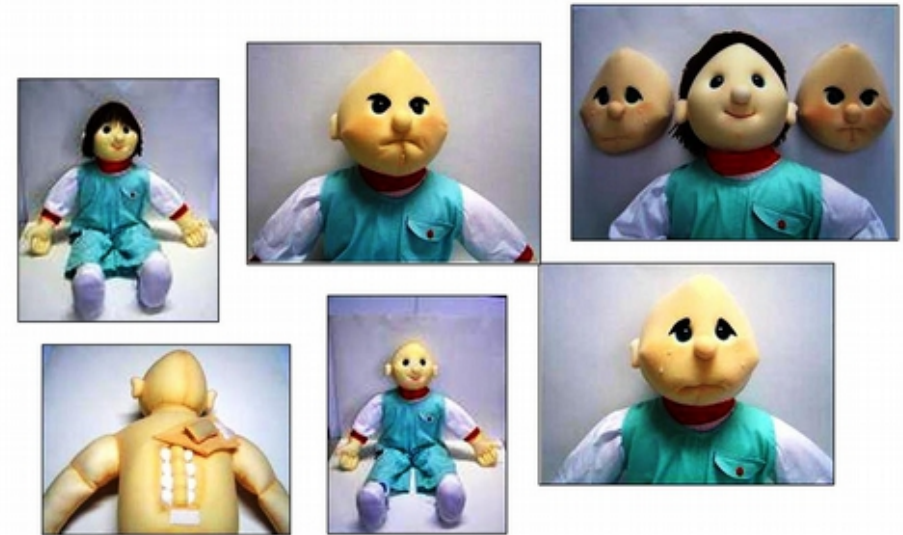


Figura 10: Boneco Terapêutico para pacientes de Oncologia. Fonte: <http://claudiapspedagogiahospitalar.blogspot.com/2011/01/ensino.html>

2.2.7 Pandoras – Bonecas-mostruário de moda

Criadas com a função de exibir e divulgar modelos de trajes, estas bonecas são equivalentes às atuais publicações de moda, possuindo uma grande difusão entre alfaiates, costureiros e membros das cortes europeias, já que demonstravam com grande fidelidade os cortes de trajes, tipos de tecido e estilos de cabelo em tendência na época de sua criação. Tinham como grande pólo de fabrico e exportação a França, que desde a baixa idade média era tida como referência em tendências de moda para as cortes e membros da aristocracia de toda a Europa.

O primeiro registro de uma boneca deste tipo data de 1321, quando o alfaiate da corte francesa recebe uma encomenda de vestidos para uma boneca, que seria enviada como presente da Rainha da França à Rainha da Inglaterra (Taylor, 2012).

No entanto, sua popularidade teve auge no século XVIII, quando o advento da Revolução Industrial proporcionou uma maior disponibilidade de materiais para a sua confecção, assim como a serialização da produção destas bonecas, o que aumentou a presença delas no mercado, atraindo tanto seu público original de costureiros e alfaiates quanto de colecionadores.



Figura 11: Boneca Lady Clapham, 1690-1700. Fonte: Victoria and Albert Museum

No aspecto construtivo, as Pandoras tinham algumas similaridades com as imagens de roca citadas anteriormente, como a simplificação das partes do corpo que ficavam por dentro dos trajes, com um refinamento maior nas mãos, pés e cabeça. Normalmente o resto do corpo era feito em madeira ou tecido, que permitia uma certa flexibilidade das figuras e facilitava o processo de vesti-las. Esta tipologia de figura ainda possui exemplares nos dias de hoje, como as bonecas de porcelana e em algumas linhas de bonecas de vinil.

Pode-se considerar as Pandoras como uma espécie de “ancestrais diretas” tanto das bonecas de brinquedo atuais quanto dos manequins de moda. Originam-se como figuras de representação e disseminação de estilos e tendências de moda e com o tempo tornaram-se também objetos de colecionador. Com o aumento da demanda por estas figuras, elas passaram a ser produzidas em série, em paralelo ao desenvolvimento da produção de moda em varejo que surge na Revolução Industrial.



Figura 12: Boneco Lord Clapham, 1690-1700. Fonte: Victoria and Albert Museum

2.2.8 Ningyos

Um destaque especial deve ser dado às bonecas e figuras humanas presentes na cultura japonesa, desde a antiguidade, a produção de bonecos (ningyos) utilizados tanto em rituais religiosos como quanto objetos artísticos e decorativos é uma constante nesta cultura. O uso de materiais nobres e técnicas sofisticadas mostra que estas figuras eram e são uma das formas de manifestação artística mais importantes desta cultura.

Surgidas na antiguidade, no que os estudiosos de história Japonesa chamam de *Período Jomon*, recorte histórico que abrange os anos de 12000 a 250 a.C., as primeiras representações humanas na cultura japonesa a foram os Haniwas, figuras humanóides de cerâmica produzidos com finalidade ritual e religiosa. De acordo com Gardner e Pate (2005), tais figuras surgiram como forma de substituir os sacrifícios humanos em rituais fúnebres de membros da aristocracia, prática originária das culturas existentes na China e na Península Coreana, posteriormente trazida para o arquipélago japonês. Com o tempo, tornaram-se uma manifestação cultural de origem popular que foi abraçada pelas elites, existindo exemplares unicamente criados para os imperadores, que os ofereciam aos seus vassalos em retribuição a favores ou tributos prestados.



Figura 13: Goshoningyo. Fonte: *Ningyo The Art of the Japanese Doll*

Em geral, os ningyos são confeccionados em madeira, que recebe um revestimento branco chamado Gofun, que é confeccionado a partir de conchas de ostras misturadas à cola de origem animal e água (GARDNER e PATE ,2005). As vestes destas figuras são ricamente detalhadas, com uso de tecidos e técnicas de acabamento idênticas às aplicadas em peças de vestuário reais.

Nota-se que os ningyos tem uma característica importante que é a de servir de registro dos costumes e do cotidiano tanto das elites quanto das pessoas de camadas inferiores da sociedade japonesa, algo que na cultura dos países europeus era restrito à aristocracia e ao clero pelo uso da pintura. A seguir, serão analisados dois exemplos de ningyos considerados mais relevantes a esta pesquisa acadêmica.



Figura 14: Goshoningyo. Fonte: Ningyo The Art of the Japanese Doll

Gosho-Ningyo

Esta é a tipologia mais abrangente dos exemplos citados aqui, com seus exemplares que retratam principalmente crianças brincando, simbolizam uma celebração da inocência e da juventude no contexto da cultura japonesa.

São considerados de grande importância por serem um dos raros exemplos históricos de crianças como o foco de um registro, em suas roupas, brinquedos e atividades, da forma mais próxima de como eram na vida cotidiana. Esta tipologia de figura também era adotada para retratar lendas e elementos teatrais em forma de paródia.



Figura 15: Gosho Ningyo. Fonte: *Ningyo The Art of the Japanese Doll*

Hina-Ningyo

São bonecos que surgiram como objetos associados a rituais de purificação, atualmente são expostos nas celebrações rituais do Dia das Meninas. São figuras humanas em posição sentada que retratam uma corte imperial japonesa e seus principais indivíduos, usualmente enfileiradas em uma espécie de plataforma escalonada chamada *Hinadan*. As figuras são expostas de forma hierárquica, com objetos que representam cada extrato social da corte, tais como instrumentos musicais, armas e ferramentas de trabalho.



Figura 16: Hina Ningyo. Fonte: *Ningyo The Art of the Japanese Doll*

Isho-Ningyo

Uma tipologia de bonecos bastante difundida no período Edo (Séculos XVI a XVIII), que não apresentava a mesma rigidez temática das Hina-Ningyo. Eram comercializadas como objetos de decoração e produzidas com uma maior atenção dada às vestes e acessórios retratados. Estas figuras também se distinguem por representarem elementos além da corte imperial, tais como atores de teatro, guerreiros e até personagens de obras literária e eventos sociais.

Algumas destas figuras possuíam características em comum com as Pandoras européias, servindo como modelos de difusão de moda e estilos de vestuário em evidência na época, no entanto, sua popularidade não se restringia apenas aos profissionais de alfaiataria, mas também a quem tivesse a condição financeira de adquiri-las.



Figura 17: Isho Ningyo. Fonte: Ningyo The Art of the Japanese Doll

2.2.9 Designer Toys

Designer toys são um movimento artístico que surge na Ásia em meados da década de 1990 e que ao fim da década de 1990, início da década de 2000 tem uma expansão de popularidade para o resto do mundo (Budnitz,2006).

Seu conceito consiste na criação e manufatura de figuras tridimensionais por designers ou coletivos de arte, dando ao objeto de arte a forma de um brinquedo. Surgem como um movimento artístico contemporâneo derivado das Urban arts e da ideia de subversão ao chamado *Character Merchandising* , através da criação de figuras e peças artísticas que remetem à estética pop deste tipo de merchandising, sem que estas tenham qualquer ligação com uma marca ou propriedade intelectual (Steinberg, 2010). Diferenciam-se também pelo caráter de sua produção, de escala de reduzida e com uma maior preocupação estética e qualitativa de cada unidade criada. Budnitz afirma que a produção em escalas menores permite que o designer tenha uma maior liberdade criativa e assuma maiores riscos sem que haja grandes prejuízos financeiros (Budnitz, 2006).

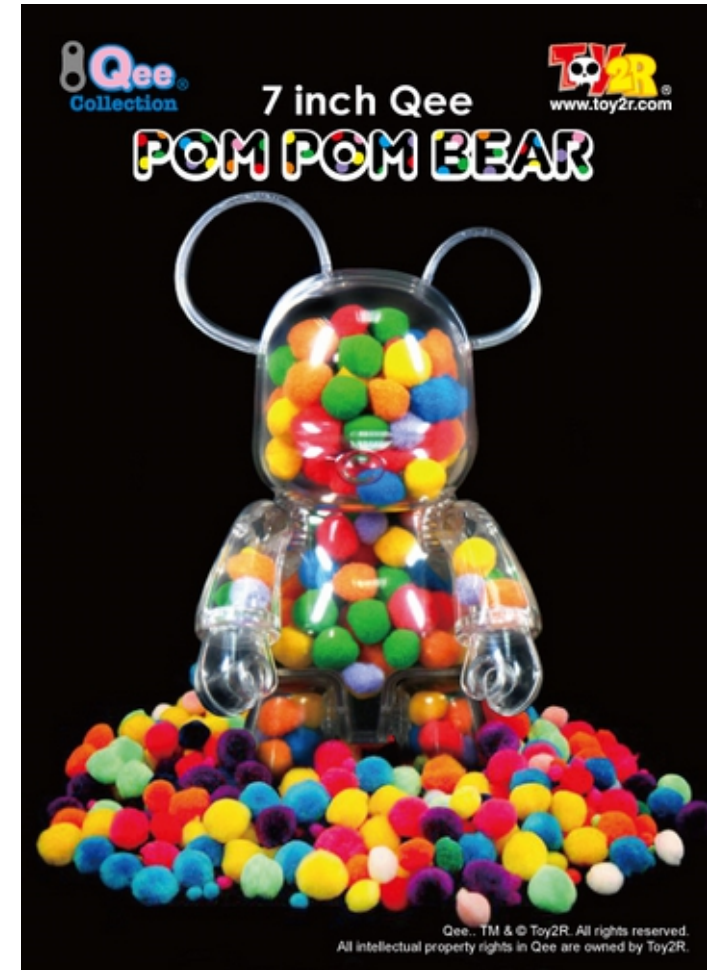


Figura 18: Qee, da Toy2R. Fonte: <http://toy2r.com/?q=collection/transparent-qee>

No *character merchandising*, há uma forte ênfase na identidade visual, pela qual o personagem é facilmente reconhecido por suas formas, cores e rosto tornando-se um símbolo consistente mesmo quando reproduzido em diferentes meios, sejam as artes gráficas, as mídias digitais ou os objetos tridimensionais (Steinberg, 2010). Por outro lado, os Designer Toys tomam o aspecto da familiaridade da identidade de um personagem e o subvertem através da atividade de customização e modificação.

Esteticamente, o movimento possui uma forte ligação com as Urban arts, em especial o Grafitti e as Street arts por conta de seu caráter subversivo e com as culturas pop tanto ocidental quanto oriental. Essa ligação entre o pop e urban arts expõe também uma crítica sobre a mentalidade de consumo em torno de um personagem ou propriedade intelectual assim como tudo que é produzido com sua identidade. Esta apropriação estética, em conjunto com o caráter crítico das urban arts, subverte a massificação estética dos produtos industriais ao mesmo tempo que usa uma linguagem similar (Steinberg 2010).

Outro aspecto a destacar deste movimento é a busca em resgatar o contato direto do artista com a produção dos exemplares, por meio de técnicas artesanais e semi-artesanais de produção, seu envolvimento com todas as fases de criação do objeto e de uma relação de maior



Figura 19: Dunny, de Paul Budnitz. Fonte: <https://www.kidrobot.com/collections/dunny>

proximidade do artista com a comunidade que compra dele.

The impulse to label and package things, to box up ideas into previously understood packets of information is terrifying because it shuts out anything new. Take a trip to Toys-R-Us and try to find something that isn't 'from' something else, or based on a license of trademarked characters that have been pounded into our culture through repetition and advertising. A Jurassic Park plastic Brontosaurus may be a cool toy in and of itself, or it may not be, but the fact is it is being sold not because it's a really amazing plastic dinosaur ... but rather because it is a character from a movie and it depends on our memory of the movie for appeal. (BUDNITZ, 2006) (p. 9)

Esta crítica de Budnitz nos remete ao tema da pesquisa de Csikszentmihalyi e Halton abordada anteriormente, na qual os autores mencionam a memória como um fator determinante para que algumas pessoas criem laços emotivos com seus objetos. Budnitz corrobora com esta visão dos autores, ao mesmo tempo que faz uma crítica à baixa qualidade dos objetos produzidos, que acabam por ter como único atrativo a associação destes com a memória das pessoas por alguma marca, personagem ou franquia de entretenimento.



Figura 20: Be@rbrick, da medicom.
<https://mct.tokyo/en/collections/bearbrick/products/4530956606996>

2.2.10 Ball Jointed Dolls

As *Ball-Jointed Dolls*, ou *BJDs* são uma tipologia de bonecos articulados cujas peças são mantidas unidas por meio de elásticos, em um sistema de tensão que mantém uma estabilidade da figura ao mesmo tempo que permite que as articulações das peças funcionem corretamente e de forma similar às articulações de uma pessoa (Greene, 2016).

Conforme abordado anteriormente, exemplares deste tipo de figura já existiam desde o século XVI, na forma de manequins artísticos. Um exemplar importante desta tipologia é a boneca articulada de Hans Bellmer, foco de sua obra *Die Puppe*, na qual o artista criou uma série fotográfica onde retrata uma boneca articulada em diferentes poses.

Um fator importante para o ressurgimento desta tipologia de bonecos se dar justamente no Japão é a cultura do país, que desde o princípio incorporou a criação de bonecas e figuras humanas tridimensionais em suas manifestações culturais e rituais religiosos.



Figura 21: Super Dollfie - Chii. Fonte:
<http://www.angelden.net/volks/sd10/images/chii10.jpg>

Esse ressurgimento deu-se a partir da fabricante de modelos de plástico Volks, que ao final da década de 1990 lançou uma linha de bonecas articuladas em plástico, as *Dollfie*, uma junção das palavras *Doll* e *Figure*, que possibilitava a customização destas por parte do usuário. Esta primeira linha de produtos era fabricada em escala 1:6 em plástico e vinil.



Figura 22: Dollfie - Modelos. Fonte: https://dollfie.volks.co.jp/27cm_dollfie/

A empresa Volks já possuía uma tradição na fabricação de modelos de veículos em escala e figuras em resina customizáveis, os Garage Kits. A partir de um modelo de BJD feito pelo escultor da empresa, Akihiro Enku, surge a linha Super Dollfie em 1999. Esta linha de bonecas possuía em comum com os garage kits, a fabricação em quantidades limitadas e a necessidade de montagem e pintura por parte do comprador.



Figura 23: Super Dollfie, Ariel. fonte: https://www.instagram.com/volks_superdollfie/

3. Estudos de Caso

Neste capítulo serão abordados exemplos de artistas e criações que inspiraram conceitualmente e esteticamente o projeto desta tese acadêmica. Ressalta-se aqui que cada um destes exemplos, além das referências estéticas, teve uma contribuição distinta na elaboração do produto final, porém, todos têm em comum a representação artística visual ou escultórica focada em formas antropomórficas.

É importante lembrar também, que o objetivo principal deste trabalho é a criação de um boneco voltado à customização por parte de um usuário, sendo assim é importante que além do apelo estético, ele possua também um apelo comercial, assim sendo, foram escolhidos exemplos contextuais de produção artesanal e industrial.

3.1 O Povo Karajá / Iny e suas Rit(x)oko.

(Pronuncia-se Inã)

O primeiro exemplo estudado é da produção cerâmica tradicional do povo Karajá/Iny, localizados no Estado brasileiro do Tocantins. Considerada desde 2012 Patrimônio Imaterial Brasileiro, suas peças retratam principalmente os membros de uma família indígena em diferentes etapas da vida e de suas funções sociais, sendo importantes na educação social das crianças da comunidade. A abordagem sobre os Karajás e suas bonecas neste capítulo de estudos de caso justifica-se por representarem uma produção tradicional e histórica que ainda é feita nos dias de hoje, ressaltando-se aqui a adaptação destas ceramistas às novas necessidades de sua comunidade, ao produzirem peças voltadas à comercialização e ao mesmo tempo mantendo a produção de bonecas com suas características estéticas e funcionais originais, que é a de brinquedo para as meninas da aldeia.



*Figura 24: Ritxoko representando os membros de uma família Karajá.
Fonte: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN)*

Considerada uma atividade exclusivamente feminina dentro da cultura Karajá, a produção das bonecas inicia-se pela coleta e elaboração da matéria-prima, uma mistura do barro disponível na região com as cinzas da árvore chamada *Cega-Machado* (*Physocalymma sacaberrimum*). A mistura destes dois materiais dá ao barro uma maior consistência de trabalho e maior resistência às peças no processo de queima e no produto final.

Conforme explicado por WHAN(2010) em *Bonecas Karajá: arte, memória e identidade indígena no Araguaia*, UFG(2011), a modelagem das bonecas é sempre feita da base para o topo, onde a ceramista vai criando as partes do corpo, iniciando pelos pés e adicionando o barro à medida que modela, sendo feita assim por conta da secagem gradativa da peça, o que dá mais estabilidade na escultura da peça.

Após o processo, que inclui também o alisamento e a secagem das peças, elas são colocadas para a queima, que é feita em duas etapas, primeiro com as peças dispostas sobre uma lâmina de metal, sem contato direto com o fogo e são reviradas regularmente, para que o aquecimento delas seja uniforme. A segunda etapa de queima é feita com as peças cobertas pelo fogo, que é feito com madeira de queima mais intensa e rápida (UFG, 2011). Vale ressaltar aqui que o processo de queima destas figuras é uma adição recente à



Figura 25: Ritxoko tradicionais. Fonte: *Bonecas Karajá: arte, memória e identidade indígena no Araguaia*

técnica de fabrico delas. Até a década de 1940, a queima de peças cerâmicas dos Karajá se restringia às peças utilitárias como tijelas e recipientes para o estoque de água e comida. O que ocorre neste período é uma expansão ocupacional na região Centro-Oeste e Norte do Brasil, que aumentou o contato dos indígenas com a população geral. Neste contato, os indígenas passam a comercializar sua produção cerâmica para fora das aldeias, o que passou a exigir uma melhora na resistência mecânica das peças oferecidas.

Como etapa final, é feita a decoração e pintura das bonecas, onde cada peça recebe uma pintura manual, utilizando pigmentos de origem vegetal e de fácil acesso às artesãs, como o Urucum (*Bixa orellana*) e o Jenipapo (*Genipa americana*) que fornecem as cores vermelha e preta, respectivamente.

Aqui fica bem evidente a função das figuras humanas como tanto como um registro dos costumes desta cultura quanto como brinquedo de socialização e de objeto de ensino destes costumes e rituais, garantindo a continuidade cultural deste povo. Algo a se destacar também nesta cultura é que ela dá valor tanto à manutenção de elementos tradicionais da técnica de fabricação e dos grafismos quanto à incorporação de novas técnicas, sem que uma substitua a anterior e possibilitando a formação de novas tradições.



Figura 26: Ritxoko moderna. Fonte: Bonecas Karajá: arte, memória e identidade indígena no Araguaia

3.2 Rosa Ramalho

Considerada uma das principais representantes do figurado de Barcelos, a artista Rosa Ramalho(1888-1977), foi uma ceramista da cidade de São Martinho de Galegos, Portugal. Rosa tem origem em uma região de rica tradição de produção cerâmica em Portugal, onde as atividades de olaria utilitária eram exclusivamente masculinas, restando às mulheres dedicar-se à produção de figuras e objetos decorativos.

De origem pobre, não teve acesso à escola ou a qualquer formação acadêmica, aprendendo o ofício com uma vizinha e realizando-o durante a maior parte de sua vida entre os breves intervalos das tarefas domésticas e do trabalho junto ao seu marido em um moínho. Somente após a morte de seu marido é que pode dedicar-se exclusivamente à produção de suas peças, tendo já a idade de 68 anos.

Seu trabalho caracteriza-se por incorporar elementos fantásticos à tipologia tradicional da cerâmica de Barcelos; ao mesmo tempo que produzia figuras mais tradicionais como santos, animais e atividades do cotidiano, também experimentava com peças que incorporavam partes de diferentes animais e figuras imaginadas.



Figura 27: Carochó, de Rosa Ramalho. Fonte: Vídeo Visita Guiada - Rosa Ramalho.



Figura 28: Cabeçudo. Fonte: Museu de Olaria de Barcelos



Figura 29: Homem com Arado. Fonte: Google Arts&Culture

3.3 Mestre Vitalino

“Eu crio pela cadência. Faço o que vejo, mas também o que não vejo”.

Vitalino Pereira dos Santos(1909-1963), foi um ceramista popular e músico brasileiro, cuja obra e legado tornaram a região de Alto do Moura, Pernambuco, em uma referência nacional e internacional da arte figurativa.

Assim como Rosa Ramalho, ele também tem origem pobre, sendo também analfabeto, tendo aprendido a arte de forma quase auto-didata, quando ainda na infância modelava figuras das sobras de barro que sua mãe usava na confecção de utensílios domésticos. Diferente do contexto cultural de Rosa, a região de Alto do Moura possuía uma tradição de produção oleira estritamente utilitária, sendo o figurativo introduzido pelas obras de Mestre Vitalino.

Em suas obras, a temática principal era o povo do sertão nordestino e seu cotidiano. Cenas de trabalho, casamentos, funerais e festejos populares eram recorrentes em suas peças.



Figura 30: Onças Atacando. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural



Figura 31: Retirantes. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural



Figura 32: Rádio PRA8. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural

3.4 Michael Lau

"All Art Are Toys, All Toys Are Art."

O artista Michael Lau, é considerado um dos pioneiros do movimento dos Designer Toys. Graduado em Design Gráfico pelo First Institute of Art and Design de Hong Kong, sua obra incorpora elementos de arte urbana com a pintura tradicional e escultura. Sua primeira exposição de destaque foi Gardener, onde expôs uma série de 99 figuras de ação customizadas por ele, com uma estética que incorporava a arte urbana à figuras produzidas em larga escala, rompendo a idéia do brinquedo como um objeto de baixa qualidade produzido em larga escala e colocando-o como um objeto de arte.



Figura 33: Protótipo Garden(Palmer). Fonte: <https://www.instagram.com/michaellau/>



Figura 34: Maxx Headroom. Fonte:
<https://www.instagram.com/michaellau/>



Figura 35: Respa, da série Gardener. Fonte:
<https://www.instagram.com/michaellau/>

3.5 *Animal Crossing*

O último referencial deste projeto é a franquia de videogames *Animal Crossing*, criada por Katsuya Egushi e Hisashi Nogami da desenvolvedora Nintendo. Esta franquia de jogos consiste em uma forma de simulador, onde o jogador cria sua própria personagem e é inserido dentro de uma pequena comunidade habitada por animais antropomórficos, onde pode realizar diversas atividades corriqueiras, como pescar, praticar jardinagem ou capturar insetos, assim como interagir e criar laços com outros membros desta comunidade.



Figura 36: *Animal Crossing*. Fonte: Nintendo

Um dos elementos centrais desta franquia é o fato do jogo correr em tempo real, onde os dias, meses e anos apresentam mudanças de estações, possibilitando diferentes situações de jogo de acordo com a época do ano e a hora do dia. Esta forma de progressão faz com que as relações do jogador com o cenário e seus personagens progrida de forma gradual, desenvolvendo uma interação quase afetiva do usuário com o jogo, o que difere o de outros títulos, onde o senso de realização costuma estar na conclusão de objetivos ou em uma competição com outros usuários. Os principais motivos de incluir este exemplo nos casos de estudo são as referências estéticas dos personagens humanos e antropomórficos presentes no jogo assim como, por meio da progressão do tempo, as possibilidades de modificação do espaço e dos personagens no ambiente apresentado, tornando-se um objeto afetivo para o usuário.



Figura 37: Animal Crossing. Fonte: Nintendo

4. Desenvolvimento do Projeto

Conforme indicado no início deste trabalho acadêmico, este projeto tem como objetivo primário a produção de um boneco-base articulado, que permite que o usuário customize-o de acordo com sua vontade. Após a pesquisa realizada nos capítulos anteriores, foi definido que a tipologia de boneco a ser desenvolvida seria a mais próxima possível dos ball jointed dolls asiáticos, com o diferencial de incorporar elementos estéticos característicos dos designer-toys.

Para a metodologia de concepção e execução do projeto buscou-se representar todas as etapas de desenvolvimento, reprodução e acabamento de um protótipo funcional, que também se aproximasse do processo de execução de um produto final voltado a comercialização.

4.1 Diretrizes

O objetivo principal deste projeto foi de desenvolver um tipo de boneco que incorporasse a flexibilidade das ball jointed dolls com o potencial visual e criativo dos designer

toys, através de uma reinterpretação dos exemplos estudados no capítulo 3, assimilando a temática de Rosa Ramalho e Vitalino, com a estilização visual das Ritxoko e de Michael Lau, em uma figura que apresente o mesmo potencial de modificação e escolhas do videogame Animal Crossing.

Uma das primeiras diretrizes adotadas foi a tipologia de boneco a ser executada. A tipologia adotada foi a dos ball jointed dolls, que consistem em figuras cujas articulações assemelham-se a esferas e que normalmente são montados por um sistema de elásticos ou molas, que atravessam as peças por meio de canaletas e que ao mesmo tempo mantêm as peças montadas e permitem a movimentação delas. Foi definido que o boneco possuiria 14 pontos de articulação, presentes nas partes onde corresponderiam às articulações normais de um corpo humano.

Outra diretriz adotada para este projeto foi a de utilizar medidas que fossem comuns à outras figuras similares já existentes no mercado. A escolha por seguir uma certa padronização foi feita visando a disponibilidade de acessórios e recursos produzidos por outros artistas e fabricantes. A partir disto, foi decidido que o boneco teria um tamanho aproximado de 27 cm.

4.2 Desenho

O protótipo foi criado a partir da tipologia dos ball jointed dolls contemporâneos, reproduzidos em moldes de silicone e resina de poliuretano. Conforme abordado no capítulo 2, esta tipologia de boneco articulado tende a ser mais fácil de reproduzir e montar em escalas menores (semi-artesanal) também permitindo uma fácil manutenção e manuseio por parte do usuário.

Inicialmente foram feitos desenhos, primeiro em tamanho reduzido e depois em tamanho real para se ter uma noção exata das escalas e medidas. Foram consideradas a princípio dois tamanhos de modelos, com 40cm e 25cm, o primeiro deles apresentando traços femininos adultos e outro apresentando traços infantilizados e sem um gênero definido.

Levando em consideração o estudo das figuras humanas e antropomórficas do capítulo 3, optou-se por executar o modelo de corpo de proporções reduzidas e traços mais infantis, já que suas formas mais arredondadas e estilizadas se mostraram mais versáteis, compatibilizando tanto com as cabeças humanóides quanto com as cabeças zoomórficas.

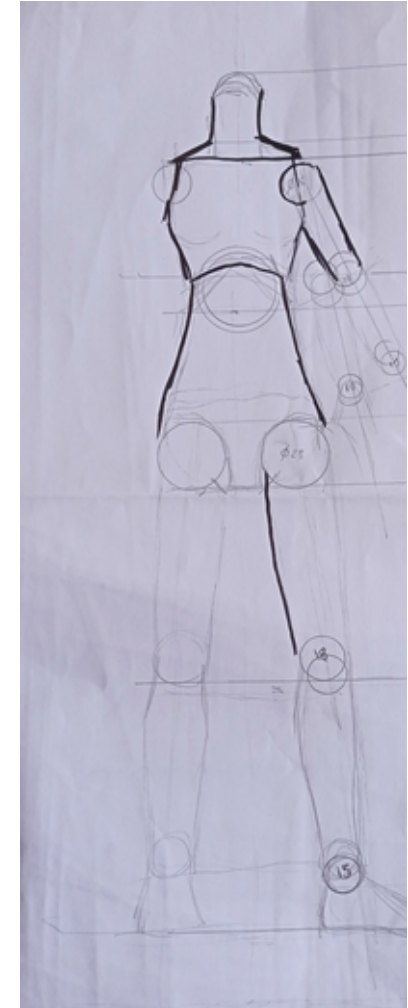


Figura 38: Desenho de proporções e articulações – Modelo feminino de 40 cm. Fonte: A Autora

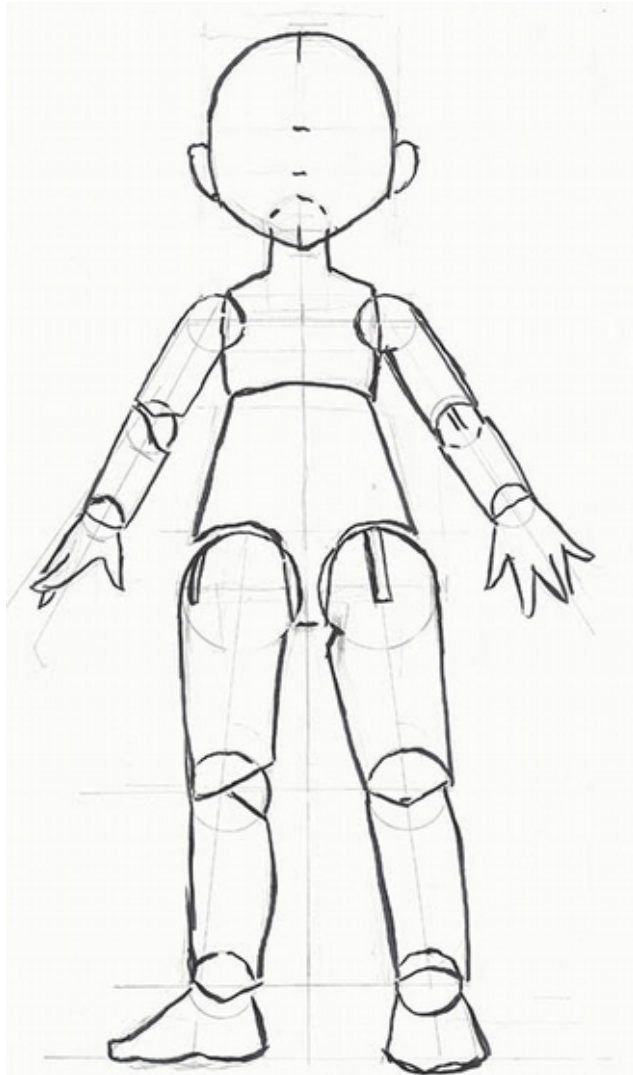


Figura 39: Desenho de proporções e articulações
- Modelo de 27 cm. Fonte: A Autora

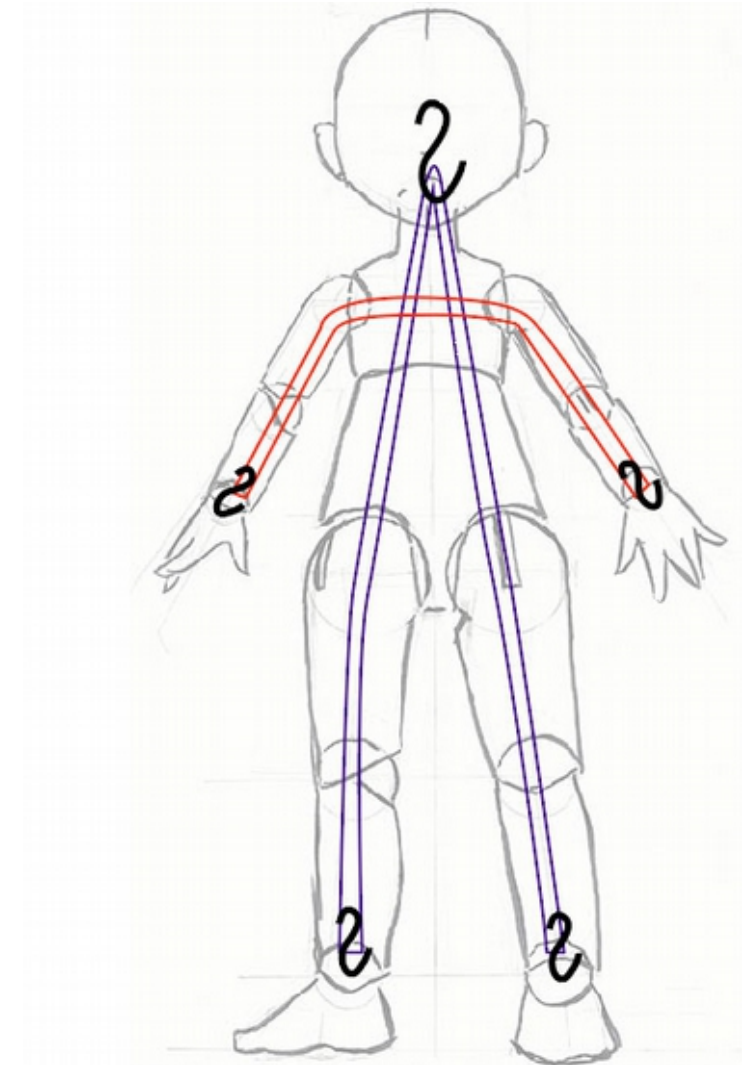


Figura 40: Esquema de elásticos e ganchos no modelo de 27cm. Fonte: A Autora

Um outro elemento presente nas esculturas Karajá, que foi incorporado neste protótipo foi a estilização anatômica humana, com a parte inferior do corpo mais larga e a parte superior do corpo ligeiramente mais estreita do que seria considerado cânone de uma representação humana acadêmica.

4.3 Desenvolvimento

O processo de desenvolvimento inicia-se com a escultura de um modelo master em massa polímera. A massa polímera foi escolhida como meio por ser mais fácil de modelar e dar acabamento, além de ter maior resistência mecânica, permitindo a realização de testes do protótipo antes da etapa de molde e por resistir melhor a possíveis danos decorrentes do processo de criação do molde. Outra característica importante deste material é que ele permite ser aplicado e curado em forno em várias etapas, sem perder resistência, permitindo que a peça seja modificada, reparada e corrigida sempre que necessário, sem que haja mudanças nas características do material.



Figura 41: Processo de escultura do corpo. Fonte: A Autora

As massas polímeras ou cerâmicas plásticas são massas compostas por uma base de cloreto de polivinila (PVC) associado a diversos compostos plastificantes líquidos, que permitem que o material seja trabalhado e esculpido de forma similar à argila ou às plasticinas a base de óleo. Apesar de possuírem o nome coloquial de *cerâmicas*, estes compostos não possuem cargas minerais em sua composição, sendo assim chamados por apresentarem textura e propriedades de trabalho similares às cerâmicas tradicionais.

4.4 O protótipo de corpo

Após definido o desenho, iniciou-se o processo de escultura. Pela necessidade de testes prévios de mobilidade, foi necessário que o modelo possuísse sua funcionalidade tão próxima quanto possível do protótipo pós-moldagem, por isso, desde as primeiras etapas de modelagem, o modelo já possuía os canais para a passagem dos elástico que o montam. Para este tipo de boneco, o mais recomendado é o uso de cordas elásticas, que permitem que a figura seja manuseada facilmente, com um movimento de articulações bastante próximo de um corpo humano, sem no entanto que as forças de tensão e compressão causem danos às peças de resina. O principal motivo para se focar inicialmente no desenvolvimento do corpo está no fato de que este serve de



Figura 42: Processo de escultura do corpo. Fonte: A Autora

suporte e referencial de proporções para a cabeça do boneco. A escultura das partes do corpo foi feita inicialmente com o tronco e membros inteiriços, porém em peças individuais, sendo eles posteriormente subdivididos para a criação das articulações.

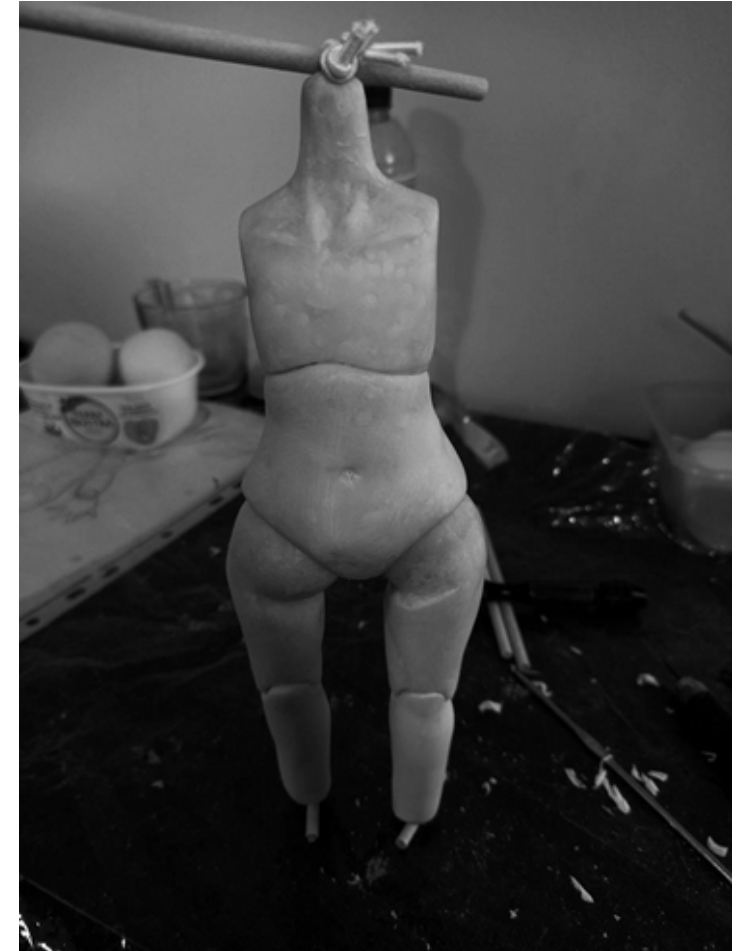


Figura 43: Teste com elásticos. Fonte: A Autora

4.5 As Cabeças

Após a escolha de um corpo base, foram feitos estudos para diferentes cabeças e membros para a figura. Esta etapa também foi feita a partir de desenhos e estudos tridimensionais. Tanto nos desenhos quanto em escultura, buscou-se experimentar as diferentes possibilidades estéticas e o potencial de customização de cada uma delas. Optou-se então pela criação de 5 cabeças alternativas, sendo estas dois modelos humanóides e três modelos zoomórficos.

À medida em que foram sendo desenvolvidas, as cabeças humanóides alternativas foram assumindo uma maior estilização formal e estética, já que uma simplificação de formas esculpidas aumenta o potencial de experimentação do usuário em modificá-las conforme seu gosto.

Para as cabeças zoomórficas, buscou-se criar um estilo mais lúdico, intermediário entre o realismo e o cartoon, que por um lado pode significar um menor potencial de customização, mas por outro confere mais personalidade ao design dos bonecos.

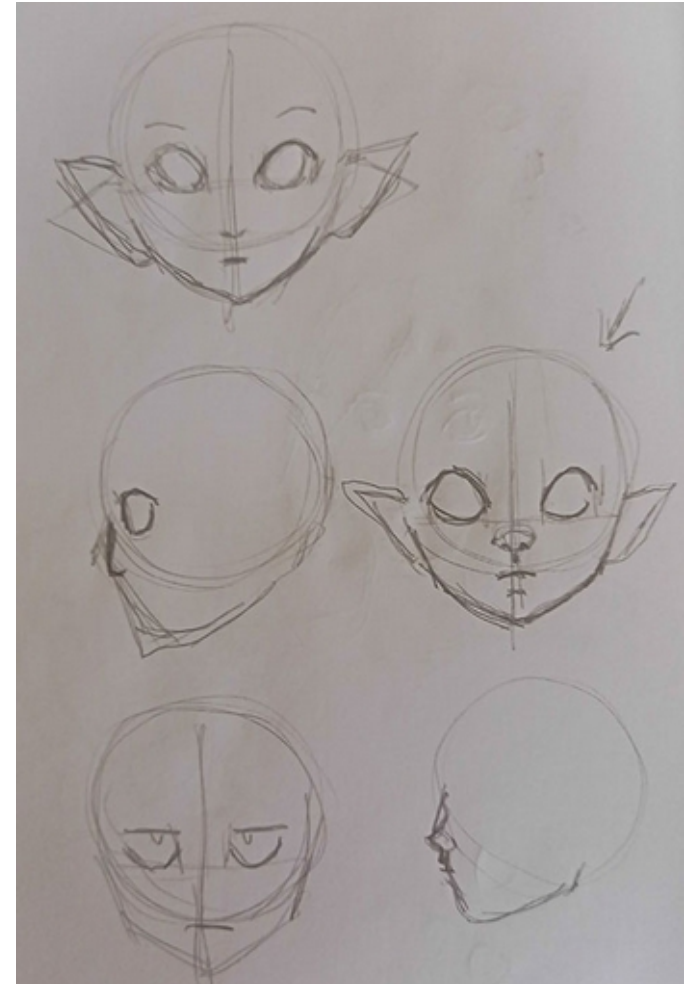


Figura 44: Estudos de cabeça – 1. Fonte: A Autora

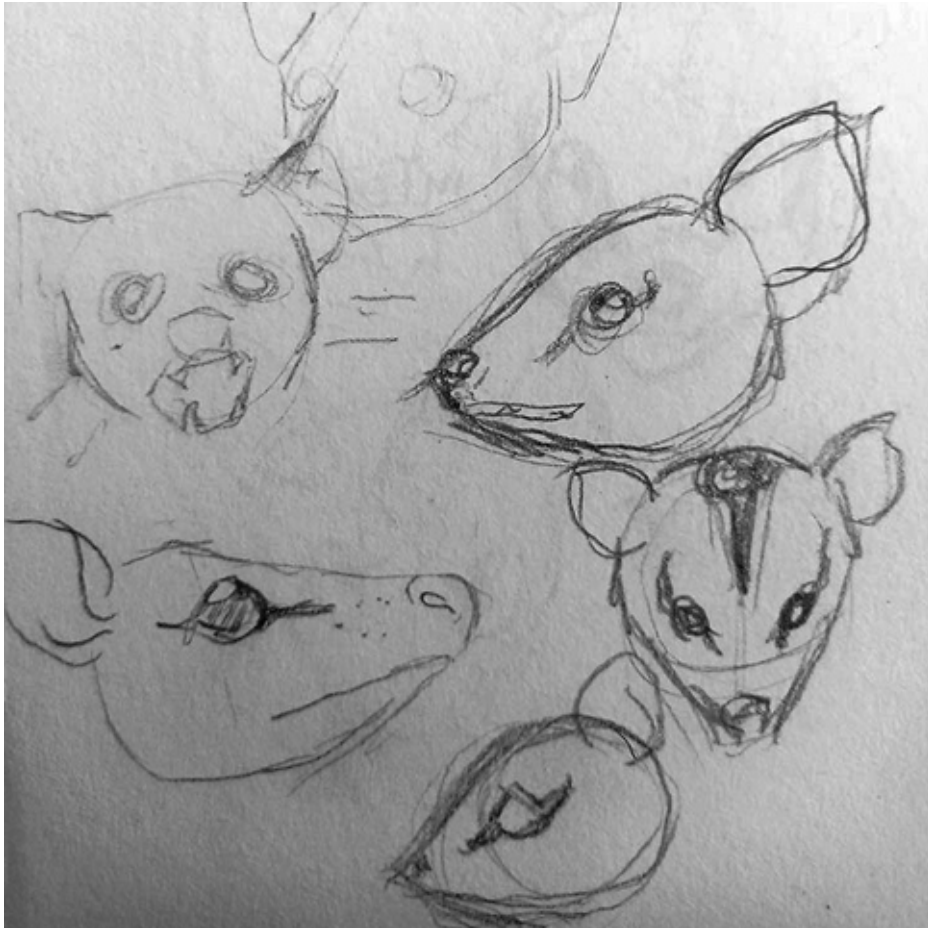


Figura 45: Estudos de cabeça – 2. Fonte: A Autora



Figura 46: Estudo de cabeça – 3 Fonte: A Autora



Figura 47: Estudo de Cabeça - 4

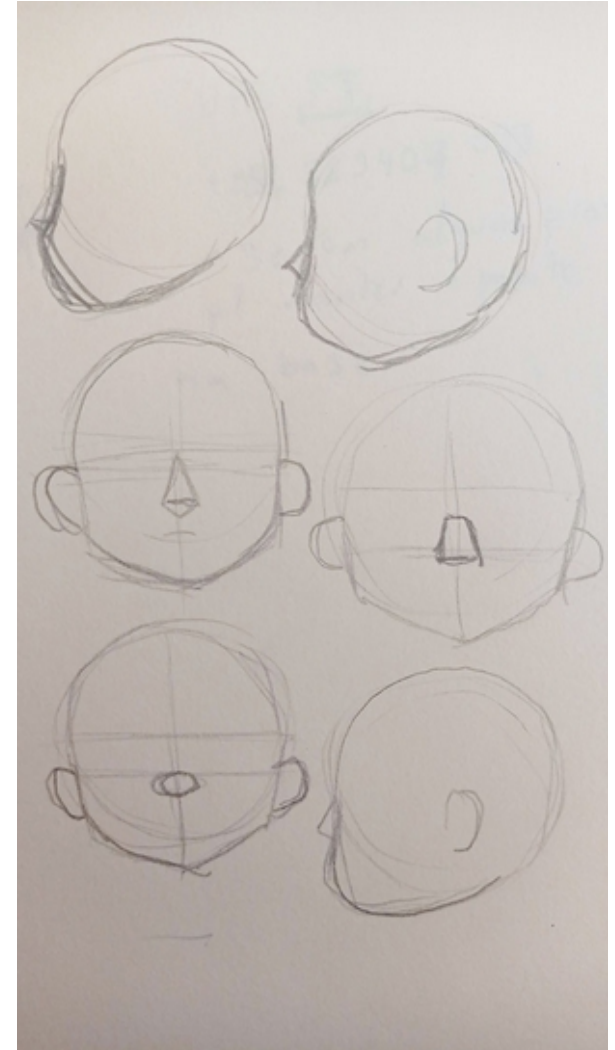


Figura 48: Estudos de cabeça -5



Figura 49: Modelo 1 de cabeça

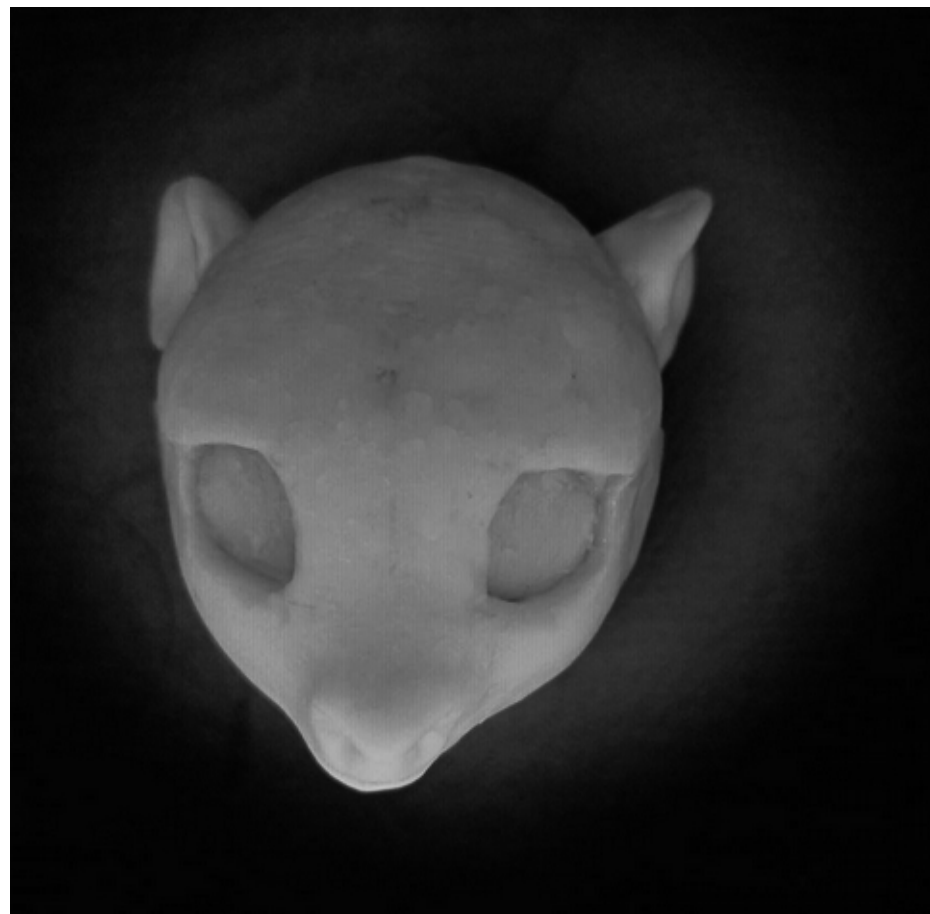


Figura 50: Modelo de cabeça 2



Figura 51: Modelo de cabeça 3



Figura 52: Modelo de cabeça 4



Figura 53: Modelo de cabeça 5

4.6 Moldes

Concluída a etapa de escultura do modelo do corpo e das cabeças, foram executados os moldes do modelo. A intenção destes moldes no contexto do trabalho acadêmico, era de executar um processo de manufatura mais próximo possível que o produto teria em uma produção *real*, incluindo etapas como a moldagem de peças para refinamento e acabamento de um protótipo funcional, em resina de poliuretano. Optou-se pela resina de poliuretano por ser um material facilmente disponível para compra em quantidades pequenas, por ser de fácil manuseio em um processo de fabrico manual executado por uma só pessoa, assim como suas características após a cura, já que esta oferece uma maior resistência mecânica à tração dos elásticos e à compressão entre a peças, característica considerada essencial para que este protótipo seja 100% funcional. Para a moldagem das peças foram utilizados dois tipos de moldes: Os moldes de bloco e os bipartidos.

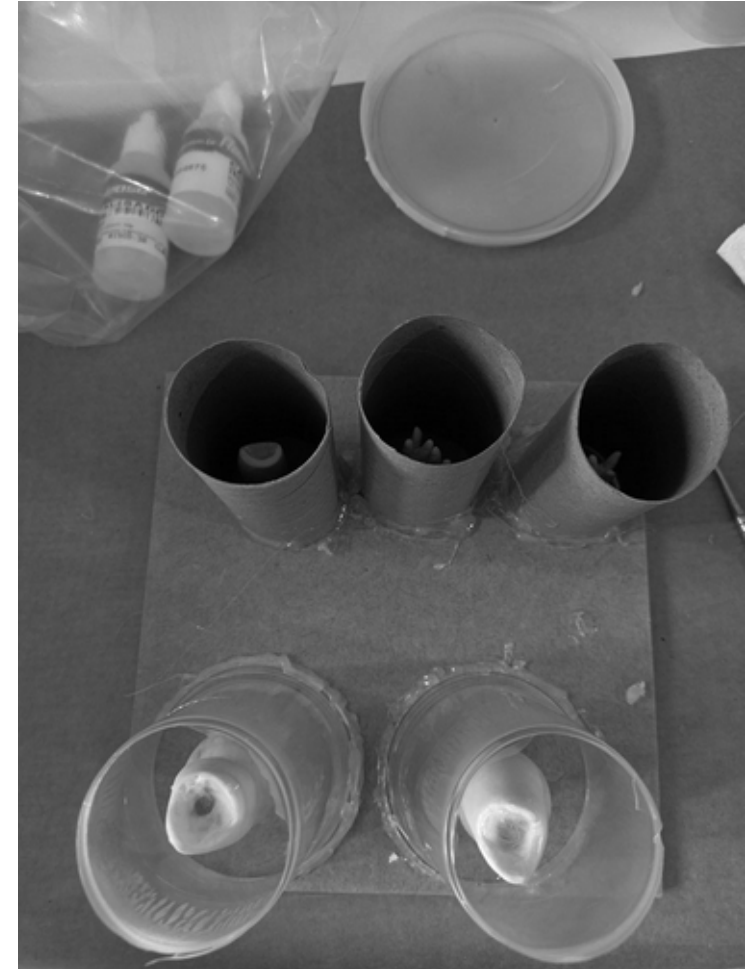


Figura 54: Preparação de moldes de bloco

Moldes em bloco são o tipo mais rápido de se fazer, onde a peça master a ser copiada é colocada na vertical dentro de um invólucro de cartão ou de outro material em folha que seja flexível e moderadamente impermeável. Neste tipo de molde, a borracha de silicone é derramada diretamente no recipiente que contém a peça, resultando em um molde final em uma só parte, que é aberto com uma lâmina de precisão após a cura do silicone. Foi escolhido este tipo de molde para as peças de menor complexidade, que não oferecem muita resistência na hora de removê-las do silicone.



Figura 55: Execução dos moldes de bloco em silicone

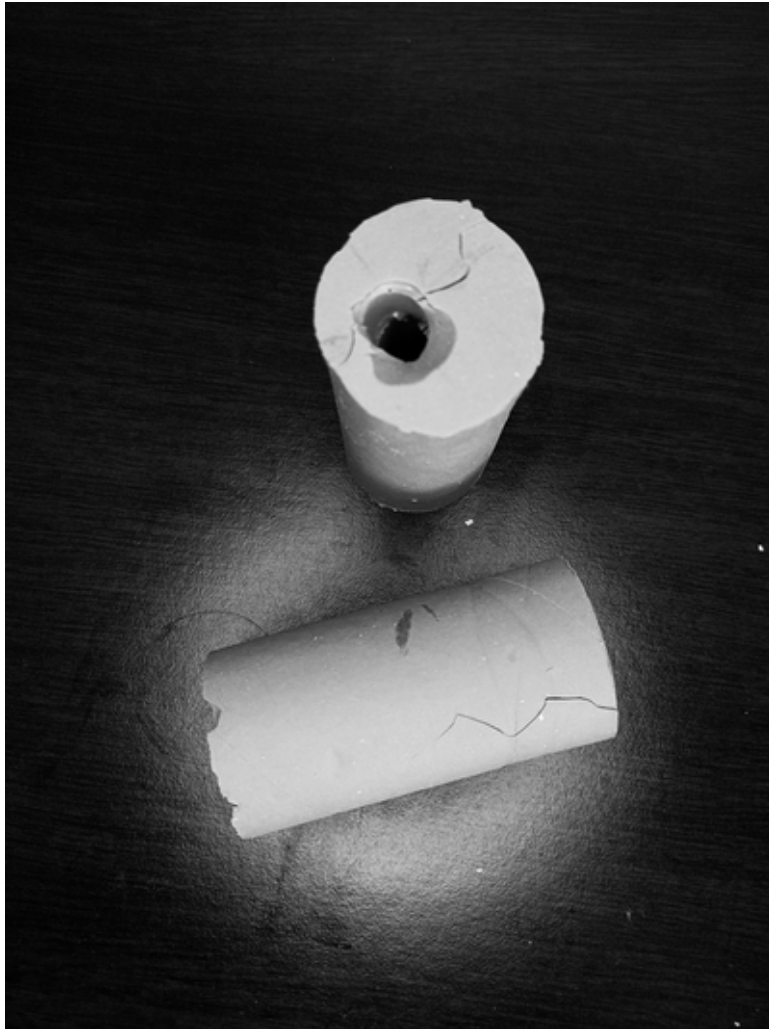


Figura 56: Moldes em bloco concluídos



Figura 57: interior de um molde de bloco

Moldes bipartidos são moldes divididos em duas placas de silicone. Normalmente são criados para a reprodução de peças de maior complexidade, onde é necessário contornar os volumes negativos ou os espaços vazios de uma peça, algo que não é sempre possível de fazer com os moldes em bloco único. Outra vantagem dos moldes bipartidos é a otimização do processo de casting em resina, uma vez que permitem uma rápida remoção das peças copiadas logo após a cura da resina.

Na primeira etapa da elaboração de um molde bipartido, é feita uma base em plastilina para a peça a ser copiada sobre uma placa de apoio. Na segunda etapa, após concluída a base em plastilina, esta é envolta por uma placa de cartão que é fixada nas laterais e à placa de apoio. Após a cura da primeira metade destes moldes, remove-se o molde parcial da base de apoio e faz-se a remoção da plastilina que deu forma à primeira parte. Após isso, aplica-se uma camada pincelada de vaselina sólida na peça de silicone, para que não ocorra a fusão das duas partes do molde ao aplicar-se as próximas camadas de silicone.



Figura 58: Preparação de um molde bipartido



Figura 59: Moldes bipartidos parcialmente concluídos



Figura 60: Moldes bipartidos concluídos

4.7 Casting e acabamento

Após a execução dos moldes, a etapa seguinte é a do casting . Esta etapa consiste no processo de criação de peças, por meio de uma mistura bi-componente de resina de poliuretano, que após ser condicionada e derramada nos moldes, forma cópias exatas das peças esculpidas anteriormente.

Além de criar cópias, o objetivo desta etapa é também de ter peças de maior resistência física que as originais de massa polímera. São estas cópias em poliuretano que recebem o acabamento final de lixamento, montagem e eventualmente as modificações desejadas pelo usuário. Após a cura total da resina, é feita remoção de excessos de material e o acabamento das peças.



Figura 61: Cópia de cabeça em resina



Figura 62: Comparação entre a cópia e o original



Figura 63: Peças em resina recém-curadas

4.8 Acessórios e Customização

Após a finalização dos protótipos em resina, optou-se pelo desenvolvimento de alguns acessórios que exemplificassem o potencial de customização das figuras. Foram feitos alguns exemplos de perucas, roupas, sapatos e acessórios. Nesta etapa, buscou-se incorporar alguns elementos visuais e temáticos dos estudos de caso, em especial, das obras de Rosa Ramalho e Mestre Vitalino, com influências estéticas de Animal Crossing.

Foi feito também um exemplo de customização das figuras em si, com a pintura de algumas das cabeças e de um dos corpos, criando dois personagens como exemplo.



Figura 64: Modelo final 1



Figura 65: Modelo final 1



Figura 66: Modelo final 1



Figura 67: Modelo final 1



Figura 68: Modelo final 1



Figura 69: Modelo final 2



Figura 70: Modelo final 2



Figura 71: Modelo final 2



Figura 72: Modelo final 2



Figura 73: Modelo final 2



Figura 74: Modelo final 3



Figura 75: Modelo final 3

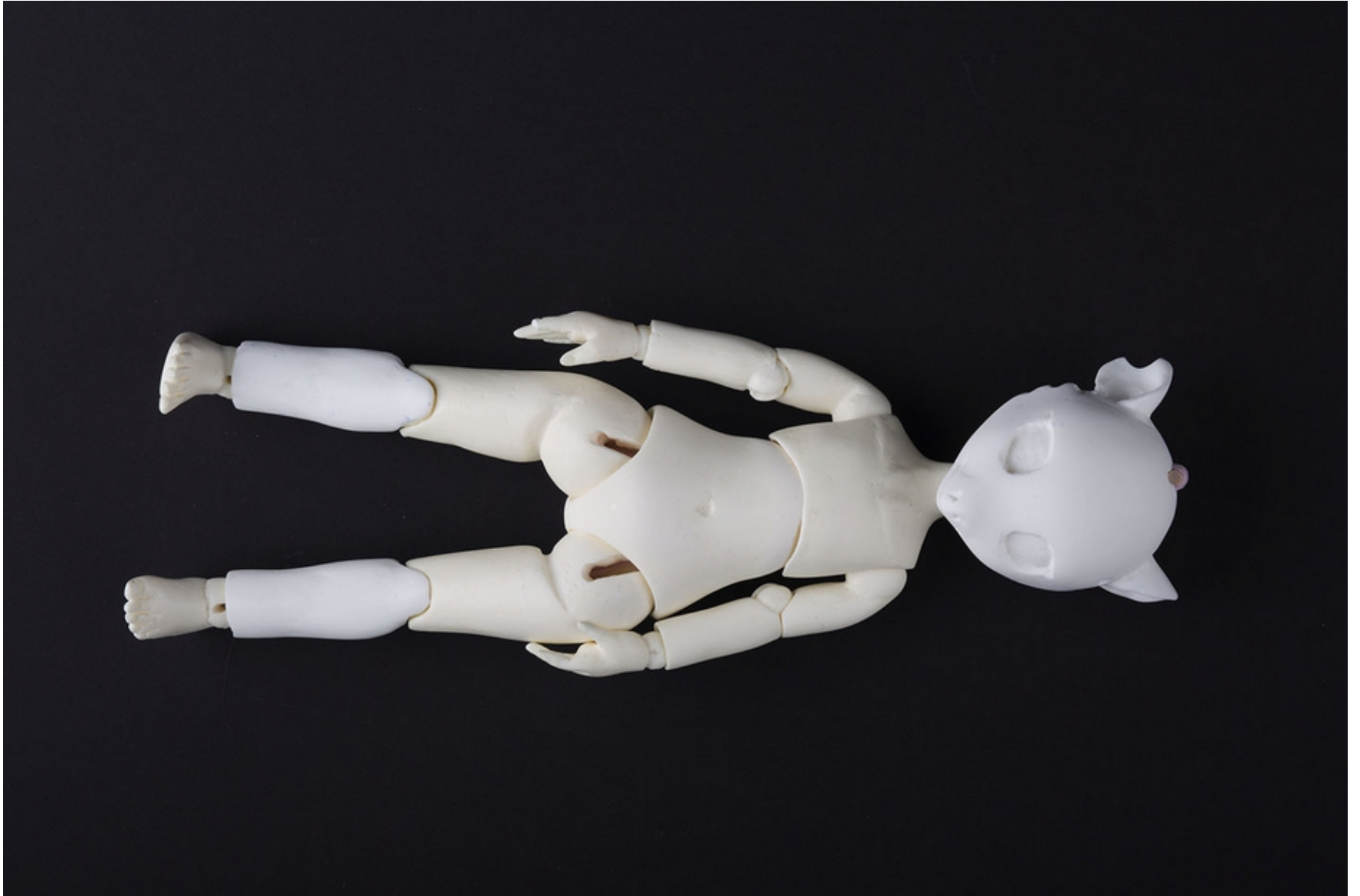


Figura 76: Modelo final 3

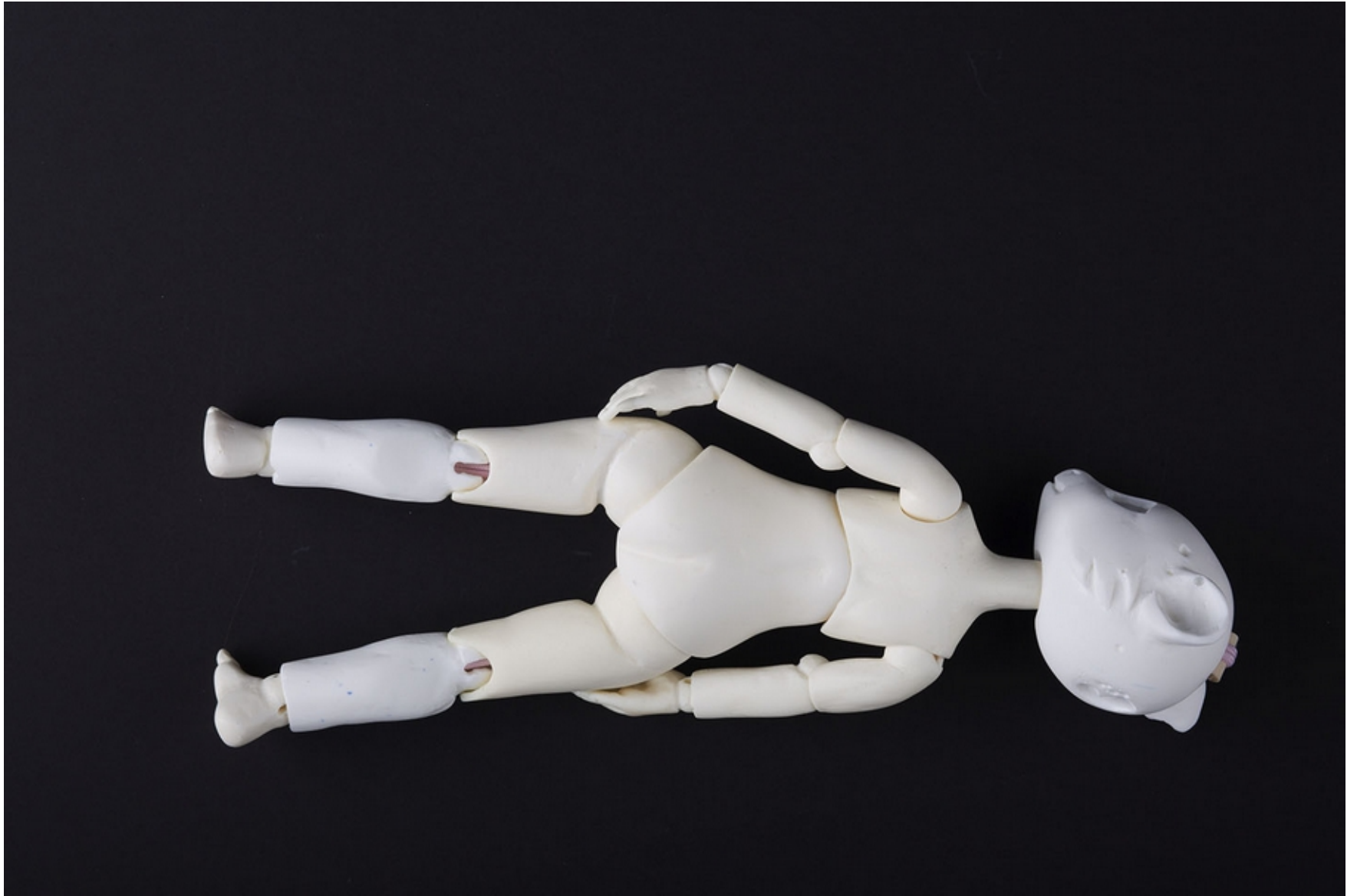


Figura 77: Modelo final 3



Figura 78: Acessórios esculpidos em massa polímera.



Figura 79: Modelo final de cabeça 1



Figura 80: Modelo final de cabeça 1



Figura 81: Modelo final de cabeça 4



Figura 82: Modelo final de cabeça 4



Figura 83: Modelo final de cabeça 5



Figura 84: Modelo final de cabeça 5

5. Conclusão

Com este projeto de pesquisa e criação, buscou-se desenvolver um melhor conhecimento sobre as figuras humanas tridimensionais e de que forma as pessoas se relacionam com estes objetos, já que desde os primórdios da humanidade, criamos, usamos e conservamos este tipo de figuras em nosso dia a dia. A partir deste estudo, foram desenvolvidos os protótipos de três bonecos articulados a partir de um corpo base em comum, assim como duas cabeças adicionais. Nestes protótipos procurou-se incorporar a estética dos Designer Toys e das Ball Jointed Dolls asiáticas à temática de produções hoje consideradas tradicionais ou emblemáticas, como a cerâmica do povo Karajá do Brasil, da Artista Portuguesa Rosa Ramalho e do Artista brasileiro Mestre Vitalino, assimilando também elementos visuais contemporâneos, como o videogame Animal Crossing e do Artista Michael Lau.

Referências

Barthes, R. (1993) Semântica del Objeto, in *La Aventura Semiológica*. Barcelona. Ediciones Paidós.

Be@rbrick, da medicom.

<https://mct.tokyo/en/collections/bearbrick/products/4530956606996> [consultado em 22-02-2023]

Boneco Terapêutico.

<http://claudiapspedagogiahospitalar.blogspot.com/2011/01/ensino.html> [consultado em 30-03-2023]

Bou, L. (2014). *We Are Indie Toys: Make Your Own Resin Characters*. Harper Collins.

Budnitz, P. (2006) *I Am Plastic: The Designer Toy Explosion*. New York: Abrams.

Museu de Arte Sacra de São Paulo. *Catálogo Imagens de Roca e de Vestir*. https://issuu.com/museudeartesacla/docs/imagens-roca_catalogo_final [consultado em 03-02-2023]

Campos, S. M. C. D. L. T. L. (2007). Bonecas Karajá: modelando inovações, transmitindo tradições

Chaves, Duarte Nuno (2016) *AS IMAGENS DE VESTIR DA PROCISSÃO DOS TERCEIROS História, conceitos, tipologias e tradições – Um legado patrimonial franciscano na ilha de S. Miguel, Açores, nos séculos XVII a XIX*.

<https://dspace.uevora.pt/rdpc/handle/10174/19160> [Consultado em 11-10-2022]

Child-Clewes, Eva C. *Animal Crossing – Why you should start playing*. <https://uk.news.yahoo.com/animal-crossing-why-start-playing-150629028.html> [consultado em 22-02-2023]

Costa A. A. Fernandes I. M. Milhazes Maria Cláudia Ramalho R. & Barcelos. (2007). *Rosa ramalho : a coleção*. Museu de Olaria.

Csikszentmihalyi, Mihaly & Rochberg-Halton, Eugene. (1981). *The Meaning of Things: Domestic Symbols and the Self*. 10.2307/2067526.
Elderkin, K. M. (1930). Jointed Dolls in Antiquity. *American Journal of Archaeology*, 34(4), 455–479. <https://doi.org/10.2307/498710>

Dollfie 27cm. https://dollfie.volks.co.jp/27cm_dollfie/ [consultado em 15-02-2023]

Dunny. <https://www.kidrobot.com/collections/dunny/products/andy-warhol-campbells-soup-teal-dunny-limited-edition?variant=40629395456097> [consultado em 22-02-2023]

Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. (2023). *Mestre Vitalino*. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa9523/mestre-vitalino>. [Consultado em: 06-02-2023]

Garon, D. (1992). Classificação e análise de materiais lúdicos: o sistema ESAR. *O direito de brincar: a brinquedoteca*, 171-182.

Godoy, S. F. NINGYOS E HANIWAS-O DESIGN DO OBJETO CERÂMICO APLICADO À TOY ART.

Governo de Pernambuco(2009). *Mestre Vitalino*.
<https://www.youtube.com/watch?v=FqW2ZTuP0rk> [Consultado em 10-02-2023]

Google Arts&Culture. Rosa Ramalho.
<https://artsandculture.google.com/story/pgXRSBKQqWIntg?hl=pt-PT>
[consultado em 07-02-2023]

Greene, Pax (2016). *What is a Bjd?*.
<https://atriphene.wixsite.com/bjdwtf/what-is-a-bjd> [Consultado em 08-11-2011]

Heljakka, K. (2008). Toy, stories, desing, play, display, adult experience with designer toys. In *The Nordic Conference on Experience* (Vol. 12, p. 27).

Imagens de Roca e de Vestir – Catálogo da Exposição.
<http://museuartesacra.org.br/imagens-de-roca-e-de-vestir/>
[consultado em 03-02-2023]

Imagen del Niño Dios em un Atuendo Navideño Tradicional.
https://es.wikipedia.org/wiki/Ni%C3%B1o_Dios_de_M%C3%A9xico#/media/Archivo:NacimientoMNCP16.JPG [consultado em 21-01-2023]

Kisner, Pauline. *Pandoras: as primeiras bonecas de Moda*.
<https://amodistadodesterro.com/pandoras-bonecas-da-moda/>

[Consultado em 21-10-2022]

Knezevic, K. *How Animal Crossing Was From Born Out Of Nintendo's Biggest Flops*. <https://www.gamespot.com/articles/how-animal-crossing-was-born-from-one-of-nintendos-biggest-flops/1100-6475342/> [consultado em 30-01-2023]

Kopania, K. Et al. (2017). *Dolls, Puppets, Sculptures and Living Images: From the Middle Ages to the End of the 18th Century*. Białystok, Poland. Lady Clapham e Lord Clapham.
<https://collections.vam.ac.uk/item/O41545/lord-clapham-doll-unknown/> [consultado em 21-01-2023]

Kuiper, K. *Venus of Willendorf*
<https://www.britannica.com/topic/Venus-of-Willendorf> [consultado em 30-03-2023]

Machado, Manuel P. *Estivemos uma semana a jogar "Animal Crossing" para escapar do mundo. E conseguimos.*
<https://observador.pt/2020/04/01/estivemos-uma-semana-a-jogar-animal-crossing-para-escapar-do-mundo-e-conseguimos/> [consultado em 22-02-2023]

Melício, Silvelene Do Carmo Pereira (2017). *«A Construção do Valor Estético da Escultura Barrista Popular: Comparações entre Portugal e Brasil»* [consultado em 11-04-2022]

Michael Lau. <https://crazysmiles.com/pages/michael-lau> [consultdo em 15-09-2022]

Moldes de roupas de bonecas. <https://www.requiemart.com/> [consultado em 10-09-2022]

Munny, por Paul Budnitz. <https://www.kidrobot.com/collections/munny> [consultado em 21-01-2023]

Museu de Olaria de Barcelos. *Rosa Ramalho, a colecção*. https://www.museuolaria.pt/wp-content/uploads/2021/07/Cat%C3%A1logo_RR-compactado.pdf [consultado em 11-04-2022]

Niño de las Suertes. https://es.wikipedia.org/wiki/Ni%C3%B1o_Dios_de_M%C3%A9xico#/media/Archivo:Ni%C3%B1oSuerter3.JPG [consultado em 21-01-2023]

Norman, Donald A. (2004). *Emotional design : why we love (or hate) everyday things*. Basic Books. Nova Iorque.

"Objeto", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/objeto> [consultado em 11-10-2022].

Oliveira, G. B. D. (1983). *Brinquedos educativos e suas aplicações*.

Pate, A. S. (2013). *Ningyo: The art of the Japanese doll*. Tuttle Publishing.

Rádio e Televisão de Portugal - RTP. *Visita Guiada - Rosa Ramalho | 07 Mai, 2018 | Episódio 7*. <https://www.youtube.com/watch?v=UHjwg1Rli7U&t=1079s> [consultado em 07-02-2023]

Rádio e Televisão de Portugal - RTP. *Rosa Ramalho – RTP Arquivos*. <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/rosa-ramalho/> [consultado em 11-04-2022]

SescTV (2000). *Mestre Vitalino e a cerâmica de Alto do Moura PE*. https://www.youtube.com/watch?v=_cOMVxedJk&t=505s [Consultado em 10-03-2023]

Sew a pair of flat shoes (slip-ons) for Liv dolls or Momoko doll w/free pattern @ ChellyWood.com. <https://chellywood.com/2021/09/22/sew-a-pair-of-flat-shoes-slip-ons-for-liv-dolls-or-momoko-doll-w-free-pattern-chellywood-com-dollshoes-dollclothes/> [consultado em 13-03-2023]

Super Dollfie - Chii. <http://www.angelden.net/volks/sd10/images/chii10.jpg> [consultado em 21-01-2023]

Super Dollfie – Ariel. https://www.instagram.com/volks_superdollfie/ [consultado em 26-03-2023]

Taylor, L. M. (2012). *Pandora in the Box: Travelling around the World in the Name of Fashion*. In *Fashion: Exploring Critical Issues* (pp. 1-14). Brill.

Unicorno, da Tokidoki <https://www.tokidoki.it/collections/toys-collectibles> [consultado em 26-03-2023]

Universidade Federal de Goiás - UFG. *Bonecas Karajá: arte, memória e identidade indígena no Araguaia.*

<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/81> [consultado em 21-10-2022]

VELÁZQUEZ, C. Confissões da Madonna: A história da Vênus feita arte em Willendorf.

Weber, G.W., Lukeneder, A., Harzhauser, M. *et al.* The microstructure and the origin of the Venus from Willendorf. *Sci Rep* **12**, 2926 (2022).

<https://doi.org/10.1038/s41598-022-06799-z>

Wooden Jointed doll.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Female_jointed_doll,_Nurnberg,_c._1530,_boxwood_-_Bode-Museum_-_DSC03018.JPG

[consultado em 12-08-2022]