

## O TOY ART E SEUS POTENCIAIS DE CRÍTICA SOCIAL E PRAZER

PINTO, Paula Pereira. Graduanda em Artes Visuais,

modalidade Licenciatura/CeArte/UFPeL.

MEIRA, Mirela Ribeiro. Orientadora. Professora do Programa de Pós Graduação em Artes Visuais/ Mestrado, PPGAV/CeArte/ UFPeL e Professora Adjunta da Faculdade de Educação da UFPeL. Coordenadora do NUTREE/PPGAV.

**Resumo:** O tema norteador da pesquisa indicada nesse texto é o movimento do *Toy Art* como viés de crítica social. O objetivo da pesquisa é o esclarecimento sobre o que vem a ser um *Toy Art*, suas características, materiais empregados, e especialmente, as temáticas abordadas. Para isso, serão realizadas análises de três *toys*, produzidos recentemente por artistas plásticos e designers.

**Palavras-chave:** *Toy Art* – crítica social – produção contemporânea

Na sociedade na qual vivemos atualmente, os adultos não têm mais tempo para diversão ou descanso, ficando cada vez mais escassas as possibilidades de despreocupação vivenciadas na infância. Nesse sentido, o *Toy Art*, movimento decorrente da Arte Contemporânea, tenta trazer um pouco da infância para a idade adulta.

Visa aos públicos adolescente e adulto, especialmente ao último. Caracteriza-se como um “brinquedo de arte”, conforme o próprio nome já indica, sendo bonecos – de diversos materiais – utilizados como decoração e não exatamente feitos para brincar, contudo, relembram a época da infância pelo caráter lúdico.

Conforme Barboza (2009), o movimento iniciou no Japão na década de 50 como meio de renovar a cultura e o mercado da época. Porém, somente em 1998, na China, que o *Toy Art* ganhou maior visibilidade com a customização de bonecos do “Comandos em Ação” feitos por Michael Lau e Eric So.

Segundo essa autora, o consumo de *toys* está em crescente expansão por diversos países, contudo, no Brasil a dilatação ainda está ocorrendo a

passos lentos, até mesmo pelo fato de existirem poucas lojas especializadas no assunto. Para ela, a linguagem do *Toy Art* gira em torno de fins comerciais. Quanto mais raro é o *toy* ou quando é “obra única” tanto mais caro ele será, portanto, os colecionadores despendem, por vezes, grandes quantidades monetárias na aquisição de coleções. A linguagem está sendo empregada em propagandas publicitárias como meio de aproximação ao público, justamente pela estética que traduz ludicidade e chama atenção pelo colorido das formas empregadas.

O *Toy Art* circula por vários âmbitos temáticos, indo do meigo ao violento, podendo ter caráter subversivo, político, cômico, sendo uma sátira ou crítica a alguma situação, por vezes trazendo uma pitada de ironia sobre o assunto abordado. Portanto, o tema norteador dessa pesquisa é o movimento *Toy Art* como viés de crítica social.

Em nosso país, o *Toy Art* está sendo produzido de maneiras mais artesanais em relação à Europa e aos Estados Unidos da América. Enquanto no exterior são feitos – na maioria das vezes – com vinil e de modo industrial, aqui são realizados com diferentes tipos de tecidos.

(...) No Brasil, a produção é enriquecida por uma estética focada na utilização de materiais alternativos e na produção artesanal. Os bonecos brasileiros são criados em tecidos, resina, papel, madeira e materiais naturais e feitos à mão. (BARBOZA, p. 22, 2009)

Por vezes, há também um mal entendimento das características do movimento, surgindo produções que são chamadas de *Toy Art*, mas que não trazem em seu cerne alguma questão crítica implícita.

A arte entra nesse movimento como principal item de valorização da peça. *Toys art* podem ser customizados por designers, grafiteiros, artistas plásticos e até mesmo pelo público em geral, que pode adquirir um DIY (Do It Yourself, *Faça Você Mesmo*) para customização.

Em seguida, análises de três produções em *Toy Art*, comercializados em diferentes países, desvendando uma possível leitura da narrativa contida no objeto artístico.



Figura 1  
Hello I'm Insane, 8-inch Dunny, 2008  
Manufactured by Kidrobot

O *toy* “Hello I’m Insane” é uma das criações de Huck Gee. Nascido no Reino Unido, atualmente mora em São Francisco, Estados Unidos. De acordo com Budnitz (2010), o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque adquiriu para a coleção alguns *toys art* criados por Gee. Além disso, suas criações são vendidas em poucos segundos pela internet, sendo adquiridas por fãs aficionados e colecionadores de *toys* do mundo inteiro.

O objeto analisado mede 8 polegadas, ou seja, 20,32 cm. Foi feito a partir do modelo Dunny, tendo como material vinil, vendido pela Kidrobot, que é uma grande fábrica de *toys*, com sede localizada em Nova Iorque.

Na cabeça do personagem diz, em tradução livre para o português, “Olá, eu sou insano”. O *toy* tem o corpo todo em preto, com a frase em letras brancas. Usa uma espécie de mordança onde seria a localização da boca. No corpo, veste uma camisa de força.

Esse *toy*, um dos mais famosos de seu criador, pode ser interpretado como um ícone das sociedades atuais que aprisionam suas loucuras. Tanto pode se referir a uma pessoa louca, quanto aos indivíduos em geral, que continuamente têm negados os direitos de expressão e de voz perante os demais.

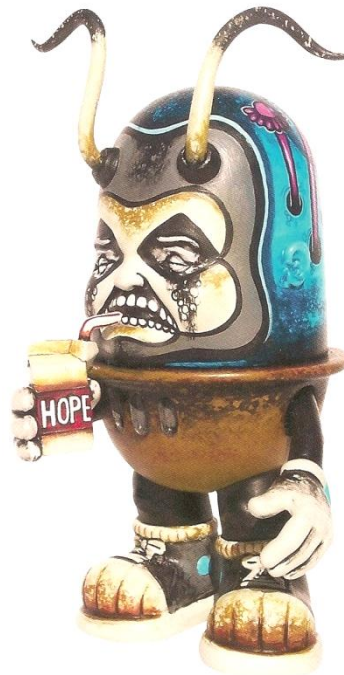


Figura 2  
Got Hope?, Custom LUEY, 2008  
Manufactured by STRANGEco

O *toy* “*Got Hope?*” (Tenho esperança?) foi customizado por Brent Nolasco. O artista nasceu no México, mas vive na Pensilvânia. Seu personagem foi criado fazendo uma customização sobre o *toy Luey*, de vinil, fabricado pela STRANGEco.

Segundo Budnitz (2010), Nolasco denuncia em sua produção a desumanização do mundo e como essa destruição do meio ambiente vai forçar o ser humano a sobreviver utilizando a tecnologia e as máquinas. As formas dos *toys* ficam entre o mecânico e o orgânico, não definindo se são animais ou máquinas.

A estrutura do corpo do personagem vem do *toy Luey* que serviu como base para a customização. Têm características humanóides, como braços, pernas, rosto com olhos, nariz e boca, contudo, recebeu um tratamento pictórico que lembra metal envelhecido, possuindo ainda, chifres.

O *toy* está de olhos fechados, aparentemente chorando, pelas lágrimas/bolhas que existem logo abaixo dos olhos. Ao mesmo tempo que chora, bebe um produto em caixinha chamado “Esperança”.

Conforme a temática abordada pelo artista, o *toy* critica a forma como o ser humano está cuidando do planeta, então, o personagem chora pela degradação do mundo, mas ainda sorve a esperança de tempos melhores.



Figura 3  
Possessed, Original Edition, 2007  
Manufactured by Munky King

O *toy* “Possesso” (tradução livre) foi criado por Luke Chueh. O artista e designer gráfico nasceu na Filadélfia, EUA, mas mora em Los Angeles atualmente. Segundo Budnitz (2010), Luke Chueh produz seus *toys* no limiar entre a comédia e a tragédia, unindo a meiguice com a brutalidade.

A obra analisada é um conjunto de dois *toys*. Um deles em tamanho maior, com o formato de um urso (personagem principal de Chueh), é todo branco, com olhos e focinho em preto e com as mãos vermelhas, remetendo a sangue. No topo da cabeça tem um plugue ligado a um fio. No extremo do fio está outro personagem segurando um *joystick* (controle de jogos). Esse *toy*, em tamanho menor, tem o corpo vermelho, com olhos amarelos e pequenas guampas pretas. Usa uma veste negra e é dotado de asas semelhantes às de morcego. É como um demônio ou ente malvado.

Analisando a imagem se percebe que o *toy* menor está manipulando, através do controle, o outro personagem. Por ter características que remetem ao mal, possivelmente estaria fazendo-o praticar atos incorretos, até mesmo pelo fato de ter sangue nas mãos. Pode remeter à manipulação que a mídia faz com seus telespectadores, ou ainda, como os indivíduos são tratados em seus empregos, servindo como operários que somente devem obedecer às ordens.

Conforme, Maturana e Verden-Zöllner (p. 139, 1993): “Los seres humanos modernos en el mundo occidental vivimos una cultura que desvaloriza las emociones en favor de la razón y la racionalidad. (...)”. O *Toy Art* é um movimento com estética infantil que faz com que os adultos relembrem a infância, pelas formas lúdicas utilizadas. Entretanto, traz conteúdos com fortes críticas sociais, seduzindo o espectador pelo prazer da contemplação e reflexão sobre a atualidade.

## Referências

BARBOZA, Renata Andreoni. **Um estudo empírico sobre a construção da identidade social do consumidor de *Toy Art***. Rio de Janeiro: FGV, 2009. Dissertação (Mestrado Executivo em Gestão Empresarial), Fundação Getúlio Vargas, 2009.

BUDNITZ, Paul. **I am plastic, too: the next generation of designer toys**. New York: Harry N. Abrams Inc, 2010.

ROMESIN, Humberto Maturana; VERDEN-ZÖLLER, Gerda. **Amor y juego**. Fundamentos Olvidados de lo Humano. Desde el Patriarcado a la Democracia. Santiago: Instituto de Terapia Cognitiva, 1993.