

Toy Art: não-brinquedo.

Professor Dr. ISAAC A. CAMARGO



Expediente:

Revista: Reflexões sobre Arte Visual

Publicação Atual e Anteriores:

<http://www.artevisualeinsino.com.br/index.php/revista-reflexoes-sobre-arte-visual>

Editor/Autor: Professor Doutor *Isaac A. Camargo*

Dados sobre o autor – Plataforma Lattes:

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4790878E4>

Projeto de Ensino: Resolução N.476 – CAS/FAAALC/UFMS, 09/08/21

Edição:

Reflexões Vol.3, No.12, junho 2022 – *Toy Art: o não brinquedo.*

Periodicidade: quinzenal

Campo Grande - MS

Capa: Toy Art. “Cory”, a Coruja. Objeto em louça, 2013, Isaac

APRESENTAÇÃO

*A revista **Reflexões sobre Arte Visual** tem por finalidade discorrer à respeito de obras de Arte, períodos, artistas, situações e acontecimentos no intuito de difundir conteúdos neste campo do conhecimento a partir de meus projetos e proposições de ensino e produção artística.*

Os temas escolhidos para os artigos dizem respeito a Arte Visual como um fenômeno cultural e suas relações com o contexto social.

Os conteúdos aqui publicados tem a finalidade de difundir conhecimentos no campo da Arte Visual sob o ponto de vista do autor.

É permitida a reprodução total ou parcial dos trabalhos desde que citada a fonte.

O acesso é público e gratuito.

Esta publicação é informativa e não tem qualquer finalidade comercial.

Qualquer pessoa ou instituição que se sentir prejudicada em relação aos conteúdos, informações e imagens aqui apresentadas, devem entrar em contato: isaac_camargo@hotmail.com

Toy Art não é um “brinquedo/arte” como o nome pode sugerir. Não surgiu como um projeto de Obras de Arte no formato de brinquedos ou vice-versa. Mas sim como processo de intervenção sobre objetos no intuito de transformá-los em algo diferenciado. Contudo, a partir dos últimos anos do século XX, o termo *Toy Art* passou a ocupar também o contexto artístico como uma tendência atual.

Em 1998, Michael Lau, apresentou numa feira de brinquedos em Hong Kong, uma série customizada de brinquedos infantis, com o boneco, aqui conhecido como Falcon, o GI Joe. A transformação feita sobre os bonecos chamou a atenção e estimulou outras pessoas a desenvolverem condutas semelhantes. Assim nasceu a *Toy Art* a era dos brinquedos não-brincáveis.

A intervenção sobre bonecos se transformou numa modalidade de criação que unia, de um lado, as apropriações e de outro a criação e transformação em novos produtos a partir de um suporte pré-existente como os próprios brinquedos. Então, além da apropriação, surgem produtos criados com o fim de servirem de suporte para intervenções e personalizações.

Além de Michael Lau, o movimento expandiu com a participação de mais criadores e empresas como James Jarvis, Eric So, Bounty Hunter, Brothersfree, Jason Siu, Tim Tsui, Jakuan, Furi Furi e outros. A apropriação e intervenção sobre objetos se transformou na criação de itens diferenciados destinados a marmanjos *nerds* e colecionistas.

Sem dúvida, o assunto permanece em torno do Brinquedo Infantil, pois continua baseado em personagens deste tipo como animações, bichinhos e personagens famosos de desenhos animados, mangás ou super-heróis. No entanto a temática é ampla: da meiguice de um Pet à violência de um vilão. Podem se aproximar de caricaturas quando lidam com políticos e celebridades, podem ser, ainda, cômicos ou céticos.

Podem ser satíricos, eróticos, urbanos, *underground* e assumirem várias personalidades e, até mesmo, se tornarem avatares de seus criadores. Penso que a Toy Art se aproxima ou se desdobra da *Pop Art*, como uma tendência que explora o universo da Cultura Pop, da indústria cultural, dos quadrinhos, mangás, *grafitti* no contexto da Arte e do Design atuais.

No contexto da História da Arte pode-se destacar, no séc. XIX, o artista francês Honoré-Victorien Daumier, 1808-1879, caricaturista, chargista, pintor e ilustrador, como precursor da ideia de transformar bonecos em crítica, especialmente na série de cerâmicas na qual satiriza políticos, banqueiros, juristas e outras personalidades francesas, talvez ele tenha sido o primeiro *Toy-Artist*.



Clément-François-Victor-Gabriel Prunelle, Prefeito de Lyon e Deputado. Abaixo, Horace François Sebastiani, General e Político.



Jeff Koons, artista americano, também “flertou” com os Toys em várias de suas obras como Rabbit, Popeye, Hulk e Baloon Dog.



A questão da Toy Art, já dura 30 anos e parece meio “fora de moda” e ainda tem resistências no contexto da Arte. Parece existir num limbo e não conseguir ultrapassar a fronteira entre o popular ou Kitsch e a Arte. Não se pode ignorar que outras manifestações *underground*, como o grafite, por surgirem fora dos domínios do sistema, sofreram e sofrem as mesmas restrições.

Mas isto não é importante, não sou um defensor ferrenho de uma ou outra tendência, estilo, estética ou o que quer que seja, procuro apenas trazer informações sobre Arte e refletir sobre elas no intuito de ampliar o repertório dos interessados neste campo de conhecimento. Entendo a Toy Art como fenômeno sociocultural estimulante e divertido.



Aqui Michael Lau, na mostra de Hong Kong, quando da exposição de sua série de bonecos customizados em 1998, o *start* do Toy Art.

Desde as primeiras manifestações até as atuais, aconteceram transformações substanciais tanto em relação aos suportes, materiais, finalidades e, principalmente, no mercado destes objetos. De uma atitude “subversiva”, dos valores convencionais à transformação em objetos mercantis e de desejo do universo *Geek*, foi um percurso interessante.

Neste contexto surgiram diferentes categorias para designar os processos de concepção, criação, produção e de mercado. Uma delas é *DIY: Do It Yourself*, ou “faça você mesmo”. São produzidos artesanalmente ou aplicações sobre peças customizáveis, em geral brancas destinadas a atender pessoas que não querem ou não têm habilidades para criar, mas querem personaliza-las.

Customs ou customizações são interferências em brinquedos já existentes que podem ser modificados por artistas ou aficionados, como os primeiros de Michael Lao, desta categoria também fazem parte os *DIY*. As *Séries* são desenvolvidas a partir de um boneco ou variações em torno de uma linha de produção industrial ou pessoal.

Blind Box – Caixas

Cegas, caixas de Toys lacradas que não se sabe o que vem dentro. Pode vir um item raro de alto valor mercado ou qualquer outro menos importante. A chance de conseguir um bom Toy é definida pelo *Ratio*, a probabilidade estatística de encontrar Toys iguais, numa relação de *ratio* 1/100 a chance de encontrar um exemplar único é de um em cem.

Chases são unidades secretas de uma série ou de um Toy. Em geral a figura não está impressa na embalagem e não são divulgadas no lançamento também conhecidos como *mystery figures*. Dá para perceber que o mundo Toy é um universo à parte e cheio de surpresas. Outras nomenclaturas dadas a ela são: *Urban Vinyl*, *Art Toy*, *Designer Toy*.

Os materiais utilizados para a produção são diversos: plástico, vinil, madeira, metal, resina, tecido, papel, entre outros. Podem ser produzidos manualmente ou industrialmente. Na produção artesanal são realizados com diversos tipos de material, na indústria são feitos, em geral, de plástico ou vinil. Não importa tanto o material, mas sim a proposição.

Pode-se dizer que o *Toy Art* “raiz” é realizado numa tiragem limitada, numerada ou assinada, e dificilmente relançado, contudo a indústria já subverteu este procedimento e enormes quantidades de objetos são despejados no mercado. Neste sentido a visão mais “afetiva” acaba sendo banalizada e superada pela visão consumista.

Bem, de volta ao começo... Michael Lao, como disse, foi o primeiro, senão, um dos primeiros, a investir nesta proposta. A partir do momento em que seus trabalhos chamaram a atenção, deixou de lado a customização e passou a desenvolver séries próprias. Uma de suas séries mais conhecidas é “*Gardener*” – Jardineiro, produzida à mão por ele em seu estúdio, em 1999.

As figuras criadas recorriam ao seu contexto vivencial e as personagens do seu entorno.

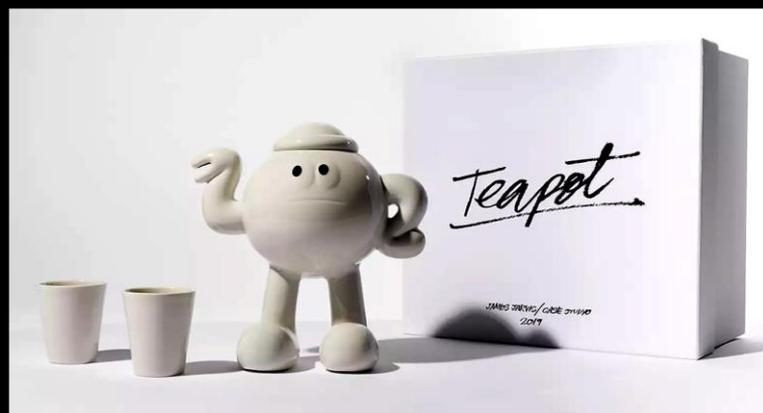


garden(palmer)
SERIES 1



Mais tarde, suas séries passaram a ser produzidas industrialmente em vinil e lançadas com regularidade no mercado, atualmente há várias empresas e indústrias dedicadas a este mercado.

James Jarvis, britânico, ilustrador e designer de brinquedos. É também considerado um dos fundadores da tendência “toyartística”.



Eric So, artista e designer de brinquedos de Hong Kong. Recria personagens de HQ em vinil, como Hell Boy e Sin City.



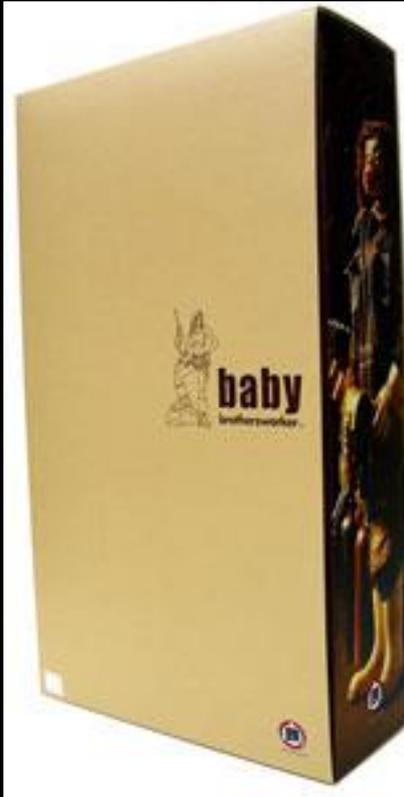
Máscara 01 e Máscara 02



Bounty Hunter, empresa japonesa de design de brinquedos fundada e dirigida por Hikaru Iwanaga. Originalmente dedicada a cultura punk, depois nas séries fílmicas americanas como Star Wars.



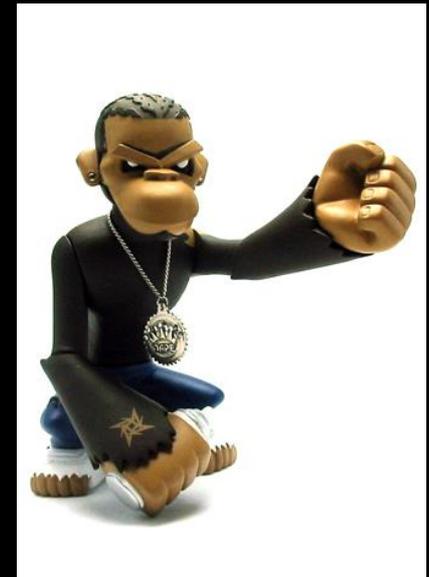
Brothersfree, desenvolve series como Brothersworker dedicadas a figuras de trabalhadores ou personagens de combate, entre outros temas.



Jason Siu, artista e designer de Hong Kong.



Tim Tsui, artista, ilustrador e designer de Hong Kong.



Jakuan Melendez, diretor de Criação na 360 Toy Group, Brooklyn, Nova York em 1999 e provocou a expansão dos brinquedos de vinil nos Estados Unidos. Um dos designers do grupo é Keith Haring.



Furi Furi é uma empresa japonesa de Toy Art que desenvolve vários designs nesta linha.



Um dos personagens customizáveis mais conhecidos neste contexto é Munny, da Kidrobot, fundada por Paul Budnitz. É dedicado ao segmento de DIY, Do it Yourself – faça você mesmo.





Ron English.



Tokidoki = Simone Legno.



Kaws =
Brian
Donnells.



No Brasil: Maenga Toys e Sérgio Mancini, abaixo.



Gary
Baseman.



Ao lado: Melanzasca,
de Silvano Beggio da
Spank Box.
Skullslinger Blondie
da Trampt e abaixo
Bicudo do brasileiro
Rui Amaral.





Os simpáticos Orixás em Toy Arte, encontrados em <https://ameobrasil.blogspot.com/2012/11/orixas-em-toy-art.html>

A Tosco Toys, empresa paulistana, recorre aos monstros clássicos de terror.



Artista japonês Shin Tanaka faz Toy Art em papel numa aproximação com o Origami.



Originalmente os Toys eram criados por artistas plásticos, ilustradores, quadrinistas, grafiteiros ou designers e chamou a atenção dos colecionadores e se transformou num nicho de consumo que explora os brinquedinhos, bonequinhos produzidos com os mais variados temas, tamanhos, cores e formas. Não há qualquer outra utilidade além da diversão.

Hoje em dia é uma indústria milionária com lançamentos contínuos para colecionadores ávidos por novidades. Não deixa de ser também um espaço de criação para artistas, designers e amadores desenvolverem seus projetos. Se, de um lado, há elitização e valorização exagerada pelo marketing, de outro, há um campo criativo e divertido.

Neste campo é possível criar, colecionar e investir.

Quem sabe, para alguns seja apenas o hábito de juntar objetos ou investir, mas para outros pode ser um meio de recuperar momentos lúdicos numa volta à infância para desfrutar fantasias que motivaram sua imaginação e criar seus personagens, suas histórias, sagas e epopeias.

Como se viu, o universo Toy não é dedicado às crianças mas revela, sem dúvida nenhuma, a criança que existe em cada adulto. Esta é a graça da Toy Art.

Enfim, no campo da expressão, seja ela artística ou não, sempre há espaço para tudo e para todos. Por isto digo sempre que: *Em Arte nada se perde, tudo se cria e tudo se transforma.*