



## NINGYOS E HANIWAS - O DESIGN DO OBJETO CERÂMICO APLICADO À TOY ART

Francisco Alessandri Gonçalves de Andrade, bacharel em Artes Aplicadas

Luciana Beatriz Chagas, Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Artes

Aplicadas

### INTRODUÇÃO

A pesquisa em questão procurou resgatar o pouco conhecido no mundo ocidental sobre alguns bonecos orientais, relacionando-os ao traço caricatural e à *Toy Art*. O resultado plástico são peças com design em cerâmica utilitária e decorativa que transitam entre essas múltiplas referências. Nessas peças, o humano tornou-se representado criando relações entre pessoa e objeto enfatizando conexões emotivas. Os bonecos resgatados foram os *Ningyōs* e *Haniwas*, um salvamento de memórias infantis.

Segundo o dicionário Japonês-Português do autor Coelho, Jaime N.C.

“*Ningyō* significa boneco, títere, fantoche, bonifrate...” (pag.585)

Segundo Fausto Godoy “*Ningyō* significa forma humana, *Nin*(humano) e *Gyo* (forma).”

*“...os ningyōs, no Japão, têm função mais ampla que a de um simples brinquedo. Eles são a celebração da infância e um cadinho da esperança dos pais em uma vida harmoniosa e bem sucedida para seus filhos.*

*Tanto é assim que eles não se prestam para brincar. Não são parte do universo lúdico infantil, mas, antes, fetiches carregados de simbologia a serem expostos, na maioria das*

vezes, em dias específicos: três de março, o Dia das Meninas, e cinco de maio, o dos Meninos, e depois recolhidos, carregados de energia, em caixas, preciosamente guardadas e passadas de geração em geração. As vezes são descartados para sempre, sobretudo aqueles que não viabilizaram o almejado (acredita-se que tenham acumulado energia negativa.” (GODOY, Fausto. O mundo Mágico dos *Ningyōs*, 2010)

Estes bonecos japoneses com formas humanas são admirados e guardados como relíquias de família, são frágeis e não são para brincar, carregam muitos significados tradicionais, supersticiosos e emotivos.

Podem ser encontrados três tipos *Ningyōs*:

- O *Hina-Ningyō*, relacionado com o casamento ou a vida religiosa, para as meninas.(Fig.1)
- O *Musha-Ningyō*, boneco guerreiro que inspira a honra e a coragem, para os meninos.
- O *Gosho-Ningyō*, boneco-bebê é ofertado aos recém-nascidos garantindo proteção.



Figura 1: Folder O Mundo Mágico dos Ningyos, Kaminari Comunicação. Fonte: [kaminaricomunicacao.com.br/portfolio/folder-o-mundo-magico-dos-ningyos/](http://kaminaricomunicacao.com.br/portfolio/folder-o-mundo-magico-dos-ningyos/)

Já os *Haniwas* eram objetos funerários e chegaram ao Japão Antigo vindos do leste do continente asiático. Estes que são uns dos primeiros

bonecos produzidos no arquipélago eram em sua maioria cilíndricos, pintados ou não, feitos em argila, alisados, modelados e queimados. A cerâmica pode expressar o cotidiano, seja com os utilitários, adornos, amuletos e até como registros passados. Ainda hoje no Japão são encontrados alguns registros feitos em cerâmica na forma de *Haniwas*, esculturas funerárias feitas em argila que guardaram o cotidiano de uma época.

*“Nos túmulos antigos foram encontradas imagens de barro, uma espécie de terracota, chamadas "haniwa" e que apresentam formas de casas, gente ou animais, ao lado de espelhos (metálicos), objetos de adornos feitos de pedras, espadas, capacetes, etc. Tais objetos são elementos preciosos para o estudo das condições de vida dos homens da época. Também os túmulos constituem importantíssimos "documentos" arqueológicos, não só porque contêm "haniwas", como porque datam de épocas anteriores à introdução da escrita chinesa no Japão.”(YAMASHIRO, José. Pequena História do Japão, 1964)*

Destas esculturas as que mais me impressionam são as figuras humanas, de homens e mulheres com olhos e bocas perfurados. Possivelmente estes *Haniwas* chegaram ao Japão Antigo vindas do leste do continente asiático. Esses que são um dos primeiros bonecos produzidos no arquipélago eram em sua maioria cilíndricos, pintados ou não, feitos em argila, alisados, modelados e queimados. (Fig.2 e 3)



Figura 2: Porco Selvagem Haniwa-Pertencente ao Tokio Museum Collection. Fonte: [www.tnm.jp](http://www.tnm.jp)

Figura 3: Samurai Haniwa-Pertecente a The Avery Brundage Collection.Fonte : [www.education.asianart.org](http://www.education.asianart.org)

As produções dos *Haniwas* eram realizadas através de artesãos que pertenciam à própria aldeia ou viajavam para os locais das sepulturas, onde alugavam fornos para queimarem seus trabalhos. Retrataram as imagens humanas de vários níveis sociais, animais, arquitetura, enfim o cotidiano de uma época. Como escreveu Hideo Tagai, “São a partir das *Haniwas* que podemos imaginar a vida e a cultura contemporânea à sua época.”(TAGAI, 1993, PAG.07)

Estes bonecos parecem representar as várias facetas das crenças sobre a vida após a morte.

Assim o estilo dos *Haniwas* e *Ningyô*s foi apropriado neste trabalho, onde encontraremos elementos meigos e angelicais aliados a elementos de pavor e fantasmagoria. Percebe-se uma mistura entre o a criança, o início da vida; e o *Haniwa*: o fim, criando-se um antagonismo. (Fig.3)



Figura 3: ALESSANDRI, Francisco. Haniwa. Cerâmica, 2010.

Notam-se também características como a simplicidade das linhas e também o registro de momentos imediatos. É como se a retirássemos de uma

criança sua distração infantil e a congelássemos num momento eterno através dos bonecos. As esculturas foram modeladas e moldadas em barro, material tão delicado quanto o momento captado. Além das influências já citadas acima, as esculturas se inspiram nos traços de J. Carlos, desenhista de linhas simples e meigas que atuou nas primeiras décadas do século XX. (Fig.4)

O traço de J. Carlos muitas vezes conversa com o que mais tarde seria conhecido como *Mangá*, o famoso desenho narrativo japonês.



Figura 4: J. Carlos, Vida, Obra- Alvarus- Editora Nova Fronteira 1985, pág.60

Figura 5: Alessandri, Francisco. Haniwa. Cerâmica, 2010.

Tendo tais fontes minhas esculturas se relacionam com a tendência japonesa de valorizar o meigo, "*kawaii*", o delicado, e por consequência deságua, provavelmente, próximo ao movimento do *Toy Art*.

*Toy Art* é uma denominação de um novo gênero de Arte Contemporânea que faz uso de bonecos, uma nova geração de brinquedos que pode transmitir mensagens do cotidiano político, erótico, trágico ou meigo. Em geral a expressão é livre, sem se preocupar com o marketing e o custo encontrados na indústria, mas sua produção também pode ser seriada o que a democratiza. A maioria dos artistas trabalha com uma média de 50 peças como é o caso da Tosco Toys no Brasil, (Fig.6) porém há casos que essa produção pequena se rompe e chega a números verdadeiramente industriais, como a do artista italiano Simone Legno, dono da Tokidoki, (Fig.7 e 8) um dos mais bem sucedidos artistas que produz seus personagens em escala industrial.



Figura 6: André Alcantara e Paula de Moraes, “Toscotoys”, *Toy Art*: epidemia de plástico. Abril.com. 3 set 2008. Disponível em: <[http://www.abril.com.br/noticia/diversao/no\\_259492.shtml](http://www.abril.com.br/noticia/diversao/no_259492.shtml)>. Acesso em: 12 Fev. 2014.



Figura 7: Simone Legno. **Capitain Coco**. Fonte: I Am Plastic, Too.. The next generation of designer toys, Paul Budnitz, Pág. 20.

Figura 8: Tokidoki. **Carina**, 2007. Fonte: I Am Plastic, Too.. The next generation of designer toys, Paul Budnitz, Pág. 19

Uma possível origem para o aparecimento da *Toy Art*, que ainda não era conhecido nem denominado desta forma, é o pós-guerra japonês. O Japão tenta elevar seu orgulho e renovar seu mercado, através de cartunistas, ilustradores e produtores de televisão encarregados de criar novos heróis, como National kid, Ultraman e Spektroman, em um mundo atacado por monstros e salvos por heróis nacionais. Este repertório de personagens impulsionou, mais tarde, o *Anime* e o *Mangá* num mercado mundial de brinquedos, influenciando vários países asiáticos como a China, onde finalmente o *Toy Art* surge com esta denominação.

Convencionou-se dizer que o nascimento do movimento tenha acontecido em 1998, com Michael Lau, um artista de Hong Kong, que customizou bonecos G.I. Joe de origem americana - conhecidos no Brasil como Falcon - com roupas de hip-hop, símbolos, e outros acessórios. Essas peças fizeram muito sucesso pela ideia de inovação. Com isso Lau ganhou status de mito e sempre é citado quando alguém fala sobre a origem do movimento *Toy Art*. Logo depois, podemos citar outros artistas como Simone Legno, Yoshitomo Nara(Fig.9), André Alcantara e Paula de Moraes (Tosco Toys) entre muitos outros.



Figura 9: NARA, Yoshitomo. **Pup cup**. rivetart.com. 2007. Disponível em:  
< [http://rivetart.com/get\\_product?i\\_item=2289](http://rivetart.com/get_product?i_item=2289)>. Acesso em 9Fev.2014.  
Imagens de Yoshitomo Nara, desenhista *Toy Art* japonês.

A *Toy Art* pode ser, possivelmente, filha direta da *Pop Art*, pois também se apropria do cotidiano, de referências do dia a dia. Mas assim como este a *Toy Art* talvez não traga em si apenas a capa óbvia do meigo e sim tenha em seu discurso algo mais profundo e sombrio.

No Brasil a *Toy Art* ainda não foi totalmente entendida pelos artistas e público, no entanto galerias e sites muito têm feito para melhorar a compreensão com exposições e concursos. De uma forma geral a *Toy Art* é muito recente e, dessa forma, carece ainda de estudos e impressões. Aparece

no país desde meados da primeira década desse século, o que nos mostra um movimento ainda moldável, como uma matéria viva, mutável e em franca expansão.



## Resultados obtidos

Desenvolvi objetos de *Toy Art* feitos em cerâmica pelos métodos ensinados no curso de Artes Aplicadas, técnicas de pinch pot, moldagem e torneamento. Foram utilizadas massas cerâmicas como a argila creme com pintas numero 455, cone 8 e a porcelana líquida, “*casting slip*”, cone 6, numero 811. Ambas da empresa canadense PSH. Também foram usadas massas nacionais como a terracota cone 5, da empresa Argilas Rezende e a argila creme com chamote, Bruno Amarante, cone 10. As peças foram queimadas em várias temperaturas em forno elétrico, algumas esmaltadas e outras não.

Das peças criadas surgiram 4 séries: Comendo com os olhos; Acolhendo a colher; Pernalta peralta; e O *Gambarê* no coração.

### 1. Comendo com os olhos. (Fig.10 a 12)

Série de bonecos utilitários criados para guardar especiarias desidratadas como pimenta calabresa, orégano, etc.

Recebeu este nome, pois as especiarias saem pelos olhos dos bonecos para o prato do cliente. Criei um quadro de inspirações, gerando protótipos em argila até a modelagem final do objeto aprovado. Assim foi desenvolvido um molde de gesso e sua reprodutibilidade em porcelana da PSH, queimados em biscoito a 950° C, esmaltados e queimados a 1240° C.





Figuras 10 a 13: Alessandri, Francisco. Comendo com os olhos.  
Cerâmica, 2013 (Fotos Francisco Alessandri)

2. Acolhendo a colher. (Fig.14)

Objetos gentis que recebem a colher de pau ou espumadeira durante o cozimento dos alimentos. Foram feitos em argila modelados com técnicas de pinch pot e torno. Foi usada a argila creme com pintas numero 445 da PSH, queimada em forno eletrico a 950° C, esmaltada e queimada novamente a 1240° C.



Figura 14: Alessandri, Francisco. Acolhendo a colher. Cerâmica, 2013.

(Foto Francisco Alessandri)

3. Pernalta peralta. (Fig.15 a 16)

O primeiro protótipo surgiu na disciplina de Desenho Técnico, sofreu várias modificações e tornou-se este simpático vaso de pernas. Modelado com técnicas de torno e pinch pot. Foi usada a argila Terracota Rezende e argila Bruno Amarante, queimadas em biscoito a 950° C e requeimadas a 1200° C.



Figuras 15 e 16: Alessandri, Francisco. Pernalta peralta. Cerâmica, 2013. (Fotos Francisco Alessandri)

#### 4. O *Gambarê* no coração. (Fig.17 a 19)

O *gambarê* é uma expressão do coletivo japonês, que significa “Força, Se esforce, estou com você. Nessas peças cerâmicas a figura humana e o coração tornam-se representadas por bonecos que o destacam como a personificação da gentileza, da compreensão e do companheirismo. Busco a reflexão sobre este comportamento em nossa sociedade que vive sem estímulos à gentileza entre as pessoas. Com o sentimento de valorização do coletivo, da compreensão e da gentileza, desenvolvi uma instalação que remete a estas forças.

Criei uma série de bonecos onde cada um tem a altura de aproximadamente 23 cm. Foram moldados por barbotina em forma de gesso. Enfileirados, cada boneco tem um semblante único e cor singular, possuem em sua mão um coração que se encaixa nas costas do anterior, confortando com um gesto de companheirismo oferecendo seu próprio coração. O último personagem tem o espaço para o coração vazio e desta forma convidou o espectador a participar do processo de *Gambarê* no coração.

Foi feito um desenho e um protótipo dividido em cinco partes para a feitura do molde. Assim foram realizadas reproduções em argilas líquidas de porcelana e grés, criando bonecos de diferentes cores. Após a queima de biscoito à 950° C, houve a produção e aplicação dos esmalte de cinzas. A queima final em forno a gás atingiu uma temperatura de 1280° C, marcada por cone pirométrico e no forno elétrico atingiu a temperatura de 1270° C.





Figuras 17 a 19: Alessandri, Francisco. Gambarê no coração. Cerâmica, 2013.

## Conclusão

Desta maneira foi apropriado o quadro repertorial de referências acima apresentados; Ningyos, Haniwas, J.Carlos e a Toy Art. Criei, desenvolvi peças e Toys bem modelados, resistentes feitos em cerâmica com características singulares, *inovando o design da objetaria* e agregando-se assim o valor artístico, cultural e ideológico. Expressando através delas o cotidiano contemporâneo.

A pesquisa tentou resgatar o pouco conhecido no mundo ocidental sobre alguns bonecos orientais, relacionando-os ao traço caricatural e à *Toy Art*. O resultado plástico foram peças com design em cerâmica utilitária e decorativa que transitavam entre essas múltiplas referências. Nessas peças, a forma humana tornou-se representada, criando relações entre pessoa e objeto. Expressando assim conexões emotivas. Os bonecos resgatados foram os *Ningyos e Haniwas*, um salvamento de memórias infantis.

Espero desta maneira que minhas criações aqui apresentadas se tornem um dia o registro físico de minha contemporaneidade, assim como as múltiplas referências encontradas neste trabalho.

## BIBLIOGRAFIA

- ASANO, Nagataka. **Japan a History in art**, Introduction to the Art of Japan. Tokyo, Japan: Toppan Printing Co., Ltd., 1964.
- BUDNITZ, PAUL. **I am plastic,too,The next generation of designer toys**. New York, NY: Editora ABRAMS, 2010.
- CHAVARRIA JOAQUIM. **Aula de Ceramica: Moldes**. Barcelona, Espanha : Parramón, 2010.
- COTRIN, Álvaro. **J. Carlos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.
- COELHO,JAIME N.C. **Dicionário Japonês-Português**. Porto, Portugal: Porto Editora. Primeira Edição, 1998.
- CRUZ, Ricardo. ROSA, de Daniel. Keizi, Miname. **Almanaque do centenário da imigração japonesa no Brasil**, São Paulo, Editora Escala, 2008.
- DENNIS, Tom; PIMENTEL, Evandro. Mundo Toy, **Computer Arts Brasil Projects**, São Paulo, Edição 4, p. 54-56, outubro de 2009.
- FOURNIER, Robert. **Illustrated Dictionary of Practical Pottery**.London:A&C Black, 2000.

- KATAGIRI, Yoshio. **Japan Art and Culture**, The Government of Japan. Kyoto, Japan: The Nissha Printing Co., Ltd., 1964
- NARA, Yoshitomo. **Pup cup**. rivetart.com. 2007. Disponível em: <[http://rivetart.com/get\\_product?i\\_item=2289](http://rivetart.com/get_product?i_item=2289)>. Acesso em 9Fev.2014.
- NISHIMURA, Shigeo. **História do Japão em Imagens**. Tradução de Maria Emiko Suzuki, Gustavo Henrique Gomes de Almeida, Marcelo Yuji Cunita. Campinas: Editora da UNICAMP, 2008.
- PHOENIX, Woodrow. **Plastic culture: how Japanese toys conquered the world**. Tokyo: Kodansha International, 2006.
- QUINN, Anthony. **Ceramic Design Course**. New York: Barron's, 2007.
- SEIROKU, Noma. **The Arts of Japan Ancient and Medieval**. Tokyo, Japan: Kodansha International Ltd., 1965.
- .SIMONE Legno. Zupi, São Paulo, ano 2, n 5, p.11-19, 2007.
- TOY art: epidemia de plástico. Abril.com. 3 set 2008. Disponível em: <[http://www.abril.com.br/noticia/diversao/no\\_259492.shtml](http://www.abril.com.br/noticia/diversao/no_259492.shtml)>. Acesso em: 12 Fev. 2014.
- YAMASHIRO, José. **Pequena História do Japão**. São Paulo: Editora Herder, 1964.
- TAGAI, Hideo. **Japanese ceramics**. Japan. Hoikusha, 1993.
- TOY art: epidemia de plástico. Abril.com. 3 set 2008. Disponível em: <[http://www.abril.com.br/noticia/diversao/no\\_259492.shtml](http://www.abril.com.br/noticia/diversao/no_259492.shtml)>. Acesso em: 12 Fev. 2014.
- 101 Maneiras de aprimorar o seu trabalho: Design de personagens. **Computer Arts Brasil**, São Paulo, Edição 39, p. 51, novembro de 2010.