

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS – CCET  
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA  
CURSO DE DESIGN

**JACIARA SALOMÃO FREITAS**

**APLICAÇÃO DOS MÉTODOS SEEGMILLER E MUNARI PARA  
DESENVOLVIMENTO DE UMA REPRESENTAÇÃO DO SIGNO DE  
CAPRICÓRNIO ATRAVÉS DA BONECA CAPRICA**

São Luís

2023

**JACIARA SALOMÃO FREITAS**

**APLICAÇÃO DOS MÉTODOS SEEGMILLER E MUNARI PARA  
DESENVOLVIMENTO DE UMA REPRESENTAÇÃO DO SIGNO DE  
CAPRICÓRNIO ATRAVÉS DA BONECA CAPRICA**

Monografia de graduação apresentada ao Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, do Centro de Ciências Exatas e Tecnologia, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador(a): Profº. Dr. João Rocha Raposo  
Aluna: Jaciara Salomão Freitas

São Luís

2023

**JACIARA SALOMÃO FREITAS**

**APLICAÇÃO DOS MÉTODOS SEEGMILLER E MUNARI PARA  
DESENVOLVIMENTO DE UMA REPRESENTAÇÃO DO SIGNO DE  
CAPRICÓRNIO ATRAVÉS DA BONECA CAPRICA**

Monografia de graduação apresentada ao Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, do Centro de Ciências Exatas e Tecnologia, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador(a): Prof<sup>o</sup>. Dr. João Rocha Raposo

Aprovado em: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. João Rocha Raposo

---

Prof. Dr. Bruno Serviliano Santos Farias  
(1º Examinador)

---

Prof. Dr. Andre Leonardo Demaison Medeiros Maia  
(2º Examinador)

Freitas, Jaciara Salomão.

Aplicação dos métodos Seegmiller e Munari para desenvolvimento de uma representação do signo de capricórnio através da boneca Caprica / Jaciara Salomão Freitas. - 2023.

78 p.

Orientador(a): João Rocha Raposo.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luis, 2023.

1. Colecionadores. 2. Customização. 3. Metodologia. 4. Modelagem. 5. ToyArt. I. Raposo, João Rocha. II. Título.

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha profunda gratidão ao meu pai, cujo amor e incentivo foram a fonte constante de inspiração para que eu perseguisse meus sonhos com determinação. Sua dedicação em me ensinar a importância da perseverança e do esforço fez toda a diferença em minha jornada acadêmica e profissional.

À minha querida mãe, Amélia, sou imensamente grata por seu apoio incondicional ao longo de toda a minha trajetória. Suas palavras de encorajamento e a maneira como ela sempre me cobrou para dar o meu melhor foram essenciais para o meu crescimento pessoal e para que eu me tornasse a pessoa que sou hoje.

Ao estimado professor João Raposo, meu sincero agradecimento por sua orientação e confiança em relação ao tema desafiador que escolhi para este trabalho. Seu apoio e expertise foram fundamentais para que eu pudesse enfrentar os obstáculos e superar as dificuldades ao longo do processo. Suas palavras de incentivo e sua dedicação à minha evolução acadêmica foram inestimáveis.

Este momento representa uma grande conquista em minha vida, e sei que não teria sido possível sem o apoio e a dedicação dessas pessoas especiais. Cada ensinamento, cada gesto de amor e cada palavra de encorajamento foram essenciais para o meu crescimento e amadurecimento, não apenas como estudante, mas também como ser humano.

Ao encerrar esta etapa, sinto uma profunda gratidão por todas as oportunidades que me foram concedidas e um sentimento de amor e respeito por aqueles que me apoiaram em cada passo do caminho. Estou ansiosa para embarcar na próxima fase acadêmica e profissional, levando comigo todas as lições aprendidas e o carinho daqueles que estiveram ao meu lado.

Que este seja apenas o início de uma jornada repleta de sucesso e realizações, e que eu possa continuar a honrar o legado daqueles que me inspiraram e me ajudaram a alcançar meus objetivos. Meu coração transborda de gratidão, amor e esperança enquanto me preparo para novos desafios e oportunidades que estão por vir.

*"A vontade de criar existe em todos os seres humanos e ultrapassa qualquer talento" Dale Dougherty*

## RESUMO

Esse trabalho tem como intuito discorrer sobre a produção de brinquedos no Brasil, com ênfase na área de bonecas, frisando uma modalidade bem conhecida e praticada pelos colecionadores que é a customização - transformação e modificação do industrial em uma peça com um novo conceito distinto, e muitas das vezes, única no mercado. A customização é um hobby que vem sendo cada vez mais difundido e procurado no meio do colecionismo. A prática de customizar pode dar origem a colecionáveis únicos no mundo ou em edições limitadas, agregando valor numa coleção e atraindo um público ávido por peças diferentes das convencionais. Uma das maiores empresas de brinquedos atualmente, a Funko, lança por semana pelo menos uma peça exclusiva ou limitada com tiragens pequenas para abraçar esse público, por exemplo. Mediante o exposto, o objetivo geral é apresentar uma metodologia de customização de ToyArt pautada nos ensinamentos de Seeguimiller e Munari, através da confecção de uma boneca que é a representação do signo de capricórnio denominada - Caprica. No decorrer do estudo serão apresentados termos próprios do mundo do colecionismo. Os termos apresentados, citados e explicados são utilizados entre colecionadores para identificação do trabalho realizado na peça, bem como classificação dela. A metodologia utilizada pauta-se em dois elementos: o primeiro momento pesquisa bibliográfica de cunho explicativa descritiva; e, em um segundo momento pesquisa empírica envolvendo entrevista semiestruturada e proposta de metodologia pautada nos ensinamentos de Seeguimiller e Munari, proposta esta que posteriormente pode ser aplicada pelos colecionadores ou leigos que se interessem e busquem adentrar nesta temática. Os resultados das entrevistas semiestruturadas com os quatro profissionais de design revelaram que apenas dois deles seguem alguma metodologia durante a construção de suas peças, enquanto os outros dois não possuem uma metodologia definida. Com base nesses resultados, a proposta de utilizar a metodologia de Seeguimiller e Munari na criação da boneca Caprica se faz relevante, proporcionando um resultado único e autêntico que representa de modo autêntico o signo de Capricórnio. A customização cuidadosa e detalhada, aliada à escolha estratégica do cenário e do signo, agregou valor ao trabalho monográfico, enriquecendo a compreensão e apreciação dos traços capricornianos

**Palavras-chave:** ToyArt. Customização. Modelagem. Metodologia. Colecionadores

## ABSTRACT

This work aims to discuss the production of toys in Brazil, with an emphasis on dolls, highlighting a well-known practice among collectors: customization - the transformation and modification of mass-produced items into unique pieces with a distinct new concept. Customization is a hobby that has been increasingly popular among collectors. The practice of customizing can give rise to one-of-a-kind collectibles or limited editions, adding value to a collection and attracting an audience eager for unconventional pieces. One of the largest toy companies today, Funko, releases at least one exclusive or limited piece per week with small print runs to cater to this audience. Given the above, the general objective of this study is to present a methodology for customizing toys considered art (ToyArt), targeting adult collector audiences. Throughout the study, terms specific to the world of collecting will be presented. These terms, mentioned and explained, are used among collectors to identify the work done on a piece, as well as classify it. The methodology used is based on two elements: the first being explanatory-descriptive bibliographic research, and the second being empirical research involving semi-structured interviews and a proposed methodology based on the teachings of Seeguimiller and Munari. This proposed methodology can later be applied by collectors or enthusiasts interested in delving into this theme. The results of the semi-structured interviews with the four design professionals revealed that only two of them follow a specific methodology during the construction of their pieces, while the other two do not have a defined methodology. Based on these results, the proposal to use the Seeguimiller and Munari methodology in the creation of the Caprica doll proved relevant, resulting in a unique and authentic representation that faithfully embodies the sign of Capricorn. The careful and detailed customization, combined with the strategic choice of the setting and the zodiac sign, added value to the monographic work, enriching the understanding and appreciation of Capricorn traits.

**Keywords:** ToyArt. Customization. Modeling. Methodology. collectors



## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 01:</b> Funk Pops do Filme Hary Potter.....	18
<b>Figura 02:</b> Funk Pops do Personagem de videogames – Sonic .....	18
<b>Figura 03:</b> Pop Vynil .....	19
<b>Figura 4:</b> Linha Funko POP, personagem – James Bond.....	20
<b>Figura 05 -</b> Funko Pop Killer Moth - Exclusivo da Convenção de Verão 2018, com selo em destaque da Convenção de Verão 2018 (tradução livre) .....	21
<b>Figura 06 -</b> Comparação do Chase com Regular.....	22
<b>Figura 07-</b> Comparação Chase com Regular.....	23
<b>Figura 08:</b> Funko FRED 153, vaulted .....	25
<b>Figura 09:</b> Cosbaby Marvel Spider Man .....	26
<b>Figura 10:</b> Evento San Diego Comic Con .....	29
<b>Figura 11:</b> Reunião dos Cosplayers.....	30
<b>Figura 12:</b> Público do evento CCXP 22 .....	32
<b>Figura 13:</b> Cosplay Chapeleiro Maluco, personagem do filme Alice no País das Maravilhas .....	32
<b>Figura 14 -</b> Boneca Gui Gui .....	35
<b>Figura15:</b> Boneca Susi da década de 60.....	36
<b>Figura 16:</b> Relançamento das 04 Bonecas Moranguinho Estrela.....	36
<b>Figura 17:</b> Lançamentos Falcon e Tanque de Combate exclusivo CCXPWorlds.....	37
<b>Foto 18 –</b> Demonstração da LOL Surprise .....	37
<b>Figura 19 -</b> LoL Surprise O.M.G. Série 1, lançada em Julho de 2019.....	38
<b>Figura 20 -</b> Linha Barbie Extra lançada em 2020.....	38
<b>Figura 21 -</b> Linha Comandos em Ação.....	39
<b>Figura 22-</b> Boneco Mummy, destinado para customização.Fabricado pela Kidrobot .....	40
<b>Figura 23 –</b> Boneca Mosnter High - Antes e Depois da Customização .....	40
<b>Figura 24 –</b> Protótipos de Star Wars da Fabricante Kenner .....	41
<b>Figura 25 -</b> Reprodução de anúncio do Boneco Big Jim.....	42
<b>Figura 26 -</b> A Sereia - Arethusa, de autoria da Isadora Zemgeski .....	43
<b>Figura 27:</b> As 12 etapas do Método Munari .....	47
<b>Figura 28 -</b> Cabra Montanhesa .....	56
<b>Figura 29:</b> Os primeiros desenhos da Personagem Caprica .....	61
<b>Figura 30</b> Paleta de Cores.....	61

<b>Figura 31:</b> Confeccionando o corpo da Caprica.....	63
<b>Figura 32:</b> moldando os pés da boneca como cascos .....	63
<b>Figura 33:</b> Comparação entre a Cabeça da Barbie e a cabeça da Monster High.....	64
<b>Figura 34:</b> Modelando a cabeça e cabelo da Caprica .....	64
<b>Figura 35:</b> Lã utilizada para a confecção do cabelo .....	65
<b>Figura 36:</b> Cabelo da Caprica finalizado .....	65
<b>Figura 37:</b> Os chifres montados na boneca caprica .....	66
<b>Figura 38:</b> Modelando o busto da Caprica .....	66
<b>Figura 39:</b> modelando as vestimentas da Caprica .....	67
<b>Figura 40:</b> Modelando a Saia da Caprica .....	67
<b>Figura 41:</b> Vestimenta e corpo finalizados.....	68
<b>Figura 42:</b> Adicionando o Corcelet da Caprica .....	68
<b>Figura 43:</b> Confecção do Corcelet.....	69
<b>Figura 44:</b> Caprica finalizada frente .....	70
<b>Figura 45:</b> Cascos fendados de fauno.....	71
<b>Figura 46:</b> Caprica finalizada esquerda e direita .....	71
<b>Figura 47:</b> Expressão facial da Boneca Caprica .....	72

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>14</b>
2.1 UM OLHAR SOBRE AS BONECAS .....	14
2.1.1 Visão Histórica e função social .....	15
2.1.2 Difusão das bonecas na sociedade .....	17
2.2 A MERCANTILIZAÇÃO DO UNIVERSO INFANTIL .....	19
2.2.1 Marcas e franquias populares no mercado : Funko, Linha Pop, Hot Toy e Cosbaby .....	20
2.2.2 Principais convenções: San Diego Comic e Comic-Com Experience.....	30
2.2.3 Produção e o Mercado Nacional.....	36
2.3 O COLECIONISMO ADULTO DE BONECA .....	42
2.3.1 O adulto e o ato de colecionar.....	43
2.3.2 Algumas definições: Toy art, customização e exclusividade.....	47
2.3.3 As OOAk's (One of a Kind).....	49
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>52</b>
3.1 MÉTODO ADOTADO PARA CONFECÇÃO DA CAPRICA .....	52
3.1.1 Método para elaboração das entrevistas .....	52
3.1.2 Metodologia por Seegumiller (traços da personalidade) .....	52
3.1.3 Metodologia por Munari (estrutura física) .....	54
3.2 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS.....	56
3.2.1 Apresentação das entrevistas.....	56
3.2.2 Briefing para elaboração da boneca Caprica.....	61
3.2.3 Confecção da boneca Caprica .....	81
3.2.4 Discussão dos resultados obtidos .....	73
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>84</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>85</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O tema proposto pelo presente estudo é o colecionismo. O colecionismo é a prática de reunir e preservar objetos com valor pessoal, histórico ou estético, criando uma coleção única e significativa. Os colecionadores são motivados pela paixão por um determinado tema ou pela busca de raridades, dedicando tempo e recursos para adquirir, catalogar e exibir suas peças. Além de ser uma forma de expressão individual, o colecionismo contribui para a preservação da cultura, memória e patrimônio, permitindo que objetos e histórias sejam apreciados e estudados por gerações futuras.

A escolha do tema, pauta-se na observação do interesse e da facilidade que os colecionadores têm em fazer suas próprias peças, utilizando como base um artefato industrial (base própria para customizações vendidas no mercado, ou até mesmo um boneco ou brinquedo comprado com finalidade de modificação), imprimindo nele características e personalidade, tornando assim, uma peça artística e única.

No mercado existem bases comercializadas descaracterizadas, com denominação DIY (do inglês "*Do It Yourself*", traduzido para o Brasil como "Faça Você Mesmo"), para que o comprador e colecionador dê "asas a sua imaginação". Grandes empresas como a *Kidrobot*, *Diydot*, *Lolligag* dentre outras apostam nessa ferramenta que tem ganhado popularidade no mercado de colecionáveis devido à sua capacidade de permitir aos colecionadores personalizarem suas próprias criações. Essas bases oferecem liberdade criativa, permitindo que os colecionadores expressem sua individualidade e coloquem sua marca exclusiva em suas coleções. Essa oportunidade de criar algo único tem sido uma fonte de grande satisfação para os colecionadores, que valorizam a personalização e a experiência criativa.

Embora não possua uma metodologia específica para criação das peças por parte de artistas de Toy Art<sup>1</sup>, as peças podem ser confeccionadas a partir do estabelecimento de um paralelo entre duas metodologias, por exemplo, autores como Munari (2002) e Seegmiller (2008), como proposto no presente estudo, e como será oportunamente apresentado adiante. Muitos leigos, ao reconhecerem o talento envolvido, acabam seguindo uma abordagem empírica, descrevendo-a como "estalos" ou inspiração, enquanto profissionais formados utilizam passos estudados e implementados de forma mais sistemática.

O colecionismo ou o ato de colecionar acompanha a humanidade desde a antiguidade, mas apenas no fim do século XIX, com as transformações oriundas da revolução

---

<sup>1</sup> Segundo Barboza (2009) são "brinquedos de arte" feitos para não brincar, voltados ao público adulto que busca nesta classe de consumo produtos singulares.

industrial, que o ato de colecionar tornou-se popular e o hábito foi angariando os mais diversos objetos, como por exemplo, roupas, sapatos, brinquedos, livros etc. Por ser uma forma de consumo particular e específica que centra a atenção do sujeito em objetos de uma mesma natureza, o colecionismo, parece delimitar e enfatizar ainda mais a identidade do indivíduo que o realiza (FINARDI; DE SOUSA, 2020).

Silva (2021) apresenta as principais características relacionadas ao comportamento de um colecionar, a saber: a necessidade de um ideal temático; a presença de posse, de paixão e prazer pela busca e conquista dos objetos (fazendo o indivíduo desenvolver esforços para negociar, trocar, comprar ou vender itens), a satisfação de possíveis desejos; a presença do sentimento de "caça".

A popularidade desta atividade pode ser comprovada nas plataformas de *streaming*<sup>2</sup>, onde é possível ver programas inteiramente voltados para colecionadores, como no canal *National Geographic*, que apresenta os programas "Loucos por Armas" e "Colecionadores Extremos"; no *History Channel*, "Caçadores de Relíquias" e no *Discovery Home & Health*, "Acumuladores" e "Minha estranha obsessão". Programas como estes citados têm despertado ainda mais pessoas para o colecionismo (OLIVEIRA; HOLANDA; MACIEL, 2018).

A *Netflix* também trouxe uma minissérie intitulada "Brinquedos que Marcam Época" que mostra tudo por trás de grandes marcas nesse segmento, desde sua criação e os profissionais que trabalharam nela, grandes colecionadores, que com o seu hábito conseguiram preservar as histórias e os impactos que os produtos causaram no mercado e na vida de quem os consumiu.

Festivais que celebram novidades sobre o colecionismo surgiram no mundo todo, em esferas mundiais como a *San Diego Comic-con*, cultuada por consumidores de quadrinhos e outros produtos da área. No âmbito nacional, temos como polo a *Comic Con Experience*, que surgiu em 2014. Além de eventos que contemplem tantos campos dessa cultura *geek*<sup>3</sup> e colecionáveis, há também eventos como a Feira Nacional de Brinquedos organizada pela Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos (ABRINQ), que apresenta os principais lançamentos no segmento infantil e de colecionáveis no país.

---

<sup>2</sup> Tecnologia que possibilita transmitir e acessar conteúdos pela internet em qualquer dispositivo com conexão e em tempo real sem a necessidade de download. Estes conteúdos são sob demanda e podem ser imagens, áudios, vídeos, livros e outros.

<sup>3</sup> Cultura Geek é um termo que se refere ao conjunto de interesses, hobbies e valores compartilhados por entusiastas de jogos, filmes, séries, quadrinhos, tecnologia e outros elementos relacionados à ficção científica, fantasia e universo nerd (PADILHA, 2017).

Mediante o exposto, o objetivo geral do presente estudo é aplicar metodologia de Seegmiller (traços personalísticos) e Munari (estrutura física), para a customização de ToyArt denominada Caprica. Caprica, a boneca customizada que representa o signo de Capricórnio, foi selecionada como objeto de estudo neste trabalho monográfico devido a algumas razões fundamentais. Primeiramente, Capricórnio sendo o primeiro signo do ano e abrangendo um período significativo, de 22 de dezembro a 20 de janeiro, torna-se uma escolha representativa para iniciar a análise dos signos zodiacais. Além disso, a customização da boneca segue a metodologia de Seegmiller(2008) e Munari (2002), agregando um elemento visual e criativo à exploração das características capricornianas.

Para o alcance do objetivo proposto o presente estudo foi dividido em 4 capítulos sendo o primeiro composto da presente introdução que contém elementos como: tema, justificativa, objetivo geral, breve resumo dos capítulos e metodologia.

O segundo capítulo apresenta o referencial teórico subdivido em tópicos que gradativamente adentrarão no tema e explorarão abordagens relacionadas à customização de ToyArt. Assim dentre os tópicos teremos: **o ato de colecionar** que apresenta definições e conceitos relevantes expostos por autores como Oliveira, Holanda e Maciel (2020) e Martins (2020) dentre outros autores oportunamente revelados no decorrer deste tópico; os tópicos que tratam sobre as **características do Mercado** apontam sobre como se comportam os colecionadores bem como suas principais motivações, também neste tópico se faz relevante expor sobre as empresas que proporcionam ao colecionadores peças limitadas e exclusivas; o tópico sobre **as convenções** que visa apresentar os grandes eventos de entretenimento nessa área que divulgam colecionáveis e atraem consumidores apaixonados e o tópico sobre a **produção e o mercado nacional de brinquedos**, nesse tópico o presente trabalho aborda sobre as práticas brasileiras acerca da cópia de produtos estrangeiros, expondo as principais empresas atuante no cenário brasileiro e em seguida expor sobre customização, toy art e exclusividade.

O terceiro capítulo trata sobre a **Procedimentos metodológicos** e aplica os métodos adotados para a pesquisa junto aos profissionais, os métodos de Seegmiller(2008) e o método Munari (2002). Ainda no mesmo capítulo serão apresentados os resultados obtidos para em seguida passarmos para a elaboração da boneca Caprica e apresentação da mesma, o que dará ao estudo um cenário para a análise e as discussões destas informações.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 UM OLHAR SOBRE AS BONECAS

A história das bonecas remonta a tempos ancestrais, com evidências de suas origens encontradas em civilizações antigas ao redor do mundo. Inicialmente, essas figuras de brinquedo eram confeccionadas a partir de materiais naturais, como madeira, pedra, cerâmica e até mesmo tecidos. Essas primeiras bonecas desempenhavam papéis simbólicos e rituais, relacionados à fertilidade, proteção e representação de divindades. Com o avanço da humanidade e o desenvolvimento das técnicas de fabricação, as bonecas ganharam maior complexidade, e passaram a ser usadas como ferramentas educacionais para as crianças, auxiliando-as a aprender habilidades domésticas e sociais, bem como a internalizar valores culturais.

No período da Idade Média, as bonecas evoluíram em suas formas e funções, tornando-se mais ornamentadas e destinadas tanto ao entretenimento infantil quanto ao uso decorativo em rituais e festividades. Com a chegada da Revolução Industrial, na era moderna, a produção em massa de bonecas se tornou possível, tornando-as brinquedos acessíveis para uma gama mais ampla de crianças. Surgiram bonecas de porcelana, papel machê e, posteriormente, bonecas de plástico, abrindo caminho para o mercado global de brinquedos que conhecemos hoje.

Com o passar do tempo, as bonecas não apenas acompanharam a evolução tecnológica, como também refletiram as mudanças na sociedade e na cultura. A partir da segunda metade do século XX, observamos o surgimento de bonecas inspiradas em personagens de desenhos animados, filmes e celebridades, alimentando a imaginação das crianças e se tornando objetos de desejo. Mais recentemente, a customização de bonecas e o colecionismo adulto ganharam força, revelando que essas figuras atemporais possuem uma capacidade única de conectar gerações e manter um lugar especial na cultura popular e no coração das pessoas ao longo da história.

As bonecas têm sido parte importante da cultura humana ao longo da história, representando muito mais do que simples brinquedos. Elas têm sido símbolos de infância, imaginação, aprendizado e representação cultural. Desde as antigas bonecas de cerâmica das civilizações antigas até as modernas bonecas colecionáveis de vinil, essas figuras têm desempenhado papéis significativos na vida das pessoas, transmitindo valores, normas sociais e desempenhando um papel crucial na formação da identidade. Além de estimular a imaginação

e o desenvolvimento emocional das crianças, as bonecas também têm um papel relevante no mercado de colecionismo, atraindo adultos que buscam arte, nostalgia e exclusividade nas peças customizadas.

Embora as bonecas tradicionalmente tenham sido associadas ao universo infantil, nos últimos anos, testemunhamos uma mudança significativa na percepção dessas figuras, principalmente com a popularização do colecionismo e da customização. Hoje, as bonecas tornaram-se obras de arte únicas, refletindo a criatividade e a habilidade de artistas customizadores que transformam peças comuns em verdadeiras obras de arte. Essa tendência tem ampliado o olhar sobre as bonecas, evidenciando que essas criações vão além de seu aspecto lúdico, abrindo espaço para a expressão artística e a apreciação estética.

Com o crescimento das comunidades online dedicadas ao colecionismo e customização de bonecas, é possível perceber que essas figuras evocam emoções, memórias e narrativas pessoais em pessoas de diferentes idades e origens. A variedade de bonecas disponíveis no mercado, que abrange desde modelos clássicos até representações modernas e temáticas, reflete a diversidade e o poder da indústria de brinquedos como um todo. Seja como uma forma de brincadeira, como objetos de arte ou até como fonte de conexões sociais entre entusiastas, as bonecas continuam cativando olhares e sendo importantes agentes culturais na sociedade contemporânea.

### **2.1.1 Visão Histórica e função social**

Desde os primórdios da humanidade, as manifestações artísticas se configuraram como uma das primeiras formas de expressão para comunicar emoções e desejos. Através do uso de cores, símbolos e formas, o ser humano encontrou meios visuais para transmitir suas mensagens. Em alguns casos, até se apropriou de elementos da natureza, mesmo sem compreendê-los completamente, para representar conceitos. Conforme Edith Derdyk (1996) aponta, o homem percebe sua própria humanidade ao projetar-se no mundo e atribuir significados às coisas ao seu redor.

Essas formas de representação foram além do aspecto meramente representativo e ganharam viés explicativo. O entendimento de que tudo possui uma função específica, ainda que um objeto possa ser destinado a múltiplas finalidades, destaca-se uma finalidade predominante. Assim, um objeto pode conter uma função social, independente de suas características físicas para uma determinada pessoa, especialmente quando analisado como um artefato cultural. Para Bourdieu(1992), os objetos são símbolos que surgem a partir das relações



de comunicação e possuem poder simbólico gnosiológico, ou seja, são capazes de fornecer informações sobre a origem, natureza, cognição e conhecimento humano. Esses símbolos se acumulam para formar sistemas simbólicos que estruturam a sociedade e desempenham uma função política na legitimação das classes sociais. Dessa forma, ao analisar os objetos que pertencem a uma determinada sociedade em uma época específica, é possível entender melhor os comportamentos presentes nessa cultura.

O poder simbólico presente nos objetos está em constante transformação, seja por meio da produção de novos itens ou pela apropriação desses objetos por grupos específicos na sociedade. Conforme apontado por Bourdieu (1992), essa mudança é claramente perceptível ao analisar um mesmo objeto ao longo de sua trajetória, especialmente quando há um distanciamento histórico significativo, como é o caso das bonecas. Ao longo do tempo, as bonecas têm sido reinterpretadas e adquirido novos significados, refletindo a evolução cultural e social das diferentes épocas e grupos que as utilizaram. Esse processo dinâmico de atribuição de significados e apropriação dos objetos contribui para moldar a cultura e a identidade de uma sociedade em constante transformação

A fase da infância pode ser simbolizada por diversos objetos, que se acredita estarem presentes na experiência dessa etapa da vida. Embora nem todas as crianças brinquem ou apreciem bonecas, a imagem desse brinquedo é frequentemente associada a essa narrativa no senso comum.

As representações objetais desempenham um papel duplo na prática social, também servindo como representações mentais, como destacado por Bourdieu (1992). Quando uma pessoa possui determinado objeto, a sociedade percebe e atribui significados a esse símbolo, contribuindo para a construção de sentido e pressupostos relacionados a ele. Essas representações podem ser encontradas em emblemas, insígnias, logos, bandeiras e outros elementos visuais que carregam valores culturais e sociais.

Atualmente, o capitalismo transformou o consumo em uma forma proeminente de expressão (SARRETA, 2011). O que uma pessoa compra e em que quantidade influencia sua percepção sobre a sociedade, pois os grupos se identificam por meio de afinidades pessoais e também pelo poder aquisitivo, que proporciona poder simbólico. Dessa forma, o ato de consumir exerce influência na construção dos valores e práticas sociais, moldando identidades e definindo aspectos culturais.

Essas significações muitas vezes estão tão profundamente enraizadas na sociedade que ninguém pode ignorá-las, como afirma Bourdieu (1992). Elas carregam uma "autoridade"

que se assemelha a uma verdade com força de lei, especialmente quando são reconhecidas e compartilhadas pelo coletivo, conferindo existência real àquilo que a forma pré-anuncia. Assim, essas representações simbólicas exercem um poder influente na construção e consolidação da realidade social e cultural.

A representação da figura humana passou por várias transformações ao longo dos períodos históricos, estando intrinsecamente relacionada à religião, cultura e sociedade de cada época. O ser humano, em sua busca por compreender sua essência, estava imerso em um jogo energético de atração e repulsão, envolvendo um constante confronto entre o eu e o outro, entre a consciência e o universo (DERDYCK, 1996, p. 19). No Antigo Egito, as representações artísticas estavam diretamente vinculadas aos faraós, e suas figuras frequentemente mesclavam traços humanos com características de animais. As pinturas, seguindo a lei da frontalidade, e as esculturas em baixo-relevo adornavam os templos e pirâmides (BATTISTON, 2013).

Nessa época, também surgiram as primeiras formas reconhecidas de bonecas, marcando o início da desvinculação da objetificação da figura humana do estado de ídolo, passando a ser objetos atrativos destinados ao entretenimento infantil. Essas bonecas apresentavam articulações e, em alguns casos, cabelos reais, imitando a figura dos adultos, sendo encontradas em túmulos ao lado de seus proprietários, estabelecendo assim os fundamentos para os brinquedos com formatos semelhantes perpetuados por milênios após essa era (ATZINGEN, 2001).

Os gregos também se dedicavam à representação da figura humana, buscando transmitir a harmonia e simetria da forma ideal de maneira realista, inclusive retratando deuses e divindades em suas esculturas conhecidas como xoanas, associadas ao deus da mitologia grega Dédalo (DERDYCK, 1996). Quanto às bonecas, além do propósito lúdico, tinham um significado maior, pois as meninas deveriam carregá-las até o dia do casamento, quando as utilizavam como uma "oferta" à deusa Afrodite, buscando sorte no amor (ATZINGEN, 2001)

### **2.1.2 Difusão das bonecas na sociedade**

As bonecas, ao longo de sua história, passaram por diversas transformações, abrangendo mudanças em sua forma, propósito e até mesmo nome. Desde representações de divindades até as famosas Barbies, esses brinquedos estiveram intimamente conectados com as culturas em que foram desenvolvidos, sendo considerados artefatos culturais que possuem significados simbólicos distintos em cada contexto (DONALDSON, 2012). Portanto, o estudo

antropológico das bonecas é, muitas vezes, um mergulho na própria história da humanidade, pois reflete as evoluções e valores presentes nas sociedades ao longo do tempo.

Segundo a definição do dicionário Rideel, as bonecas são brinquedos fabricados com materiais como plástico, celuloide ou pano, imitando seres humanos em pequenas dimensões. Essa designação do termo boneca como objeto começou a se popularizar quando elas passaram a ser produzidas exclusivamente para fins atrativos, impulsionadas pelo avanço da industrialização e pela concepção emergente da infância como uma fase importante na vida (BENJAMIN, 2002).

Embora possamos imaginar que crianças brincavam com rudimentares representações humanas na Pré-História, a produção comercial de bonecas teve origem na Alemanha do Século XVI, nas cidades de Nuremberg, Ausburgo e Sonneberg (BENJAMIN, 2002). Inicialmente, artesãos como marceneiros e fundidores de estanho fabricavam as bonecas utilizando materiais remanescentes de suas atividades, sendo conhecidos como "dochenmacher". Naquela época, a infância não possuía a mesma importância atribuída atualmente, e as crianças viviam em um contexto onde compartilhavam os mesmos espaços de lazer e trabalho que os adultos (ÀRIES, 1981).

A prática de fabricação das bonecas se espalhou pela Europa, alcançando também a França e a Inglaterra. Na França, além de brinquedos, as bonecas eram utilizadas como manequins para estilistas exibirem suas criações, e eram enviadas para rainhas e damas da época escolherem seus modelos de vestido preferidos (ATZINGEN, 2011). Esse percurso histórico das bonecas evidencia como elas evoluíram desde seus primórdios como objetos utilitários e atrativos até o reconhecimento e a valorização da infância e da brincadeira em diferentes culturas.

Nessa época, as bonecas eram modeladas com rostos que imitavam o de mulheres adultas e apresentavam cinturas excessivamente finas, permitindo o uso de várias camadas de tecidos para vesti-las. Embora também existissem versões masculinas desse brinquedo, elas eram mais escassas em comparação.

Assim, essas bonecas expostas em vitrines, ficaram conhecidas como Pandora Dolls, e serviam como vitrines para roupas. Este tipo de boneca, rapidamente evoluíram para versões em tamanho real, a pedido do público e dos costureiros da época, podendo ser consideradas as precursoras dos manequins utilizados atualmente. Esses manequins em tamanho real se mostraram mais práticos, permitindo que as clientes pudessem experimentar as roupas diretamente neles, facilitando a visualização e a escolha do vestuário (Taylor, 2012).

A obsessão da aristocracia da época pela moda estimulou a prática de colecionar bonecas (Taylor, 2012). Como a moda era extremamente cara naquela época, possuir uma grande quantidade de bonecas também refletia um alto poder aquisitivo. Além de desempenharem um papel como objetos de entretenimento, essas bonecas se tornaram símbolos de status e pertencimento à alta sociedade, demonstrando o fascínio e prestígio associados à moda entre a aristocracia. Essa prática reflete as dinâmicas sociais e culturais da época, revelando a importância da moda como um elemento de diferenciação e identidade na sociedade da época.

Antes produzidos artesanalmente por pequenos negócios, os brinquedos passaram a ser fabricados exclusivamente por empresas no final do século XVIII, o que resultou em novos modelos de bonecas e alterações nas já existentes, como o surgimento das bonecas de papel, biscuit e fantoches. Com o sucesso desses exemplares, o objeto continuou a evoluir junto com os processos de fabricação, culminando nas bonecas de plástico e borracha que encontramos nas lojas de brinquedos atualmente.

O processo de valorização da infância começou a se desenvolver entre os séculos XVII e XVIII, impulsionado por diversas representações e construções sociais que passaram a reconhecer a infância como uma fase específica da vida humana, afastando a concepção anterior de que a criança era apenas um "humano em miniatura". Esse período marcou a percepção da infância como uma etapa com características próprias, exigindo uma abordagem diferenciada e um olhar mais atento às necessidades e peculiaridades das crianças.

## 2.2 A MERCANTILIZAÇÃO DO UNIVERSO INFANTIL

As bonecas tiveram sua trajetória como fenômeno de consumo iniciada no início da produção em larga escala, durante o século XVIII. Ao longo do tempo, esses brinquedos passaram a ocupar as prateleiras de lojas em todo o mundo, encantando crianças com uma ampla variedade de modelos e tamanhos. Gradualmente, as bonecas se tornaram ícones culturais, representando os gostos, costumes e valores que a sociedade de cada época considerava significativos (Donaldson, 2012).

O ato de brincar durante a infância é amplamente reconhecido como um processo moldador da personalidade do indivíduo. Huizinga (2004) enfatiza que as crianças se formam por meio de jogos e interações lúdicas com pessoas, objetos, animais e fatos, pois, antes de serem confrontadas com a dura realidade, elas encontram na brincadeira uma matéria maleável para desenvolver sua identidade. Nesse contexto, a boneca está frequentemente associada a um

universo lúdico, integrando um conjunto de signos e produtos comercializados para crianças, que, por meio da brincadeira, têm a oportunidade de construir sua personalidade em um mundo próprio proporcionado por esses brinquedos.

Durante grande parte da história, a infância não foi considerada uma fase relevante da vida. Na Idade Média, por exemplo, a visão predominante sobre as crianças era de que eram indivíduos "incompletos" ou "homens em miniatura", muitas vezes equiparadas em importância a escravos ou mulheres daquela época. Essa percepção resultava em uma aceleração dessa etapa da vida, permitindo ver crianças trabalhando ou até mesmo liderando impérios, como ocorreu com Alexandre, o Grande. Essa mentalidade persistiu até os séculos XVIII e XIX, quando a sociedade começou a adotar abordagens menos "bárbaras", passando a dar maior atenção às crianças e suas necessidades, com o surgimento de escolas e estabelecimentos comerciais com setores especializados voltados a elas (Schor, 2009).

A partir desse momento, a mercantilização do universo infantil, incluindo brinquedos e bonecas, passou a ser vista como uma oportunidade para obter lucros cada vez maiores. Isso resultou não apenas em um aumento das compras feitas pelos pais para as crianças, mas também na ascensão das crianças como consumidoras com seu próprio dinheiro e poder de escolha (McNeal, 1990). O mercado publicitário também passou a direcionar seus esforços às crianças como consumidoras ativas, em vez de apenas influenciadoras nas decisões de compra de suas mães (Schor, 2009).

Como resultado, surgiram diversas marcas com estratégias de marketing e propagandas direcionadas diretamente ao público infantil, que se tornou o epicentro não apenas da cultura infantil, mas da cultura geral da sociedade, ditando tendências de consumo e comportamento (Schor, 2009). Essa mudança de perspectiva fez com que fosse comum ver marcas "infantis" associadas a produtos para adultos e vice-versa no mercado.

### **2.2.1 Marcas e franquias populares no mercado : Funko, Linha Pop, Hot Toy e Cosbaby**

A Funko Inc foi fundada em 1998 por Mike Becker em Snohomish, Washington. A empresa é conhecida por sua extensa linha de bonecos colecionáveis chamados "Funko Pop!" e se tornou extremamente popular entre os fãs de cultura pop e colecionadores. Os Funko Pops! apresentam personagens de filmes (figura 1), programas de TV, quadrinhos, videogames (figura 2) e muito mais. Eles têm um estilo distintivo, com cabeças grandes e corpos pequenos, e são frequentemente estilizados para se assemelhar aos personagens de forma caricatural.

**Figura 01:** Funk Pops do Filme Hary Potter



Fonte: DigitalFix, 2023

**Figura 02:** Funk Pops do Personagem de videogames - Sonic



Fonte: DigitalFix, 2023

A Funko tem uma trajetória de expansão desde a sua fundação, ampliando sua variedade de produtos para além dos icônicos bonecos Pop! Vinyl<sup>4</sup> (figura 03). Atualmente, a empresa oferece uma vasta gama de itens colecionáveis, como pelúcias, chaveiros, camisetas e acessórios temáticos. Além disso, a Funko adquiriu licenças para produzir produtos baseados em diversas franquias populares, o que a tornou uma referência reconhecida na indústria de colecionáveis.

---

<sup>4</sup> Os bonecos Pop! Vinyl são uma linha de figuras colecionáveis produzidas pela empresa Funko. Eles são caracterizados por seu design simplificado, cabeças grandes e olhos expressivos. Os bonecos Pop! Vinyl são baseados em uma ampla variedade de personagens populares, incluindo personagens de filmes, programas de TV, quadrinhos, videogames e muito mais. Eles se tornaram muito populares entre os colecionadores devido à sua variedade, acessibilidade e estilo único. Cada boneco Pop! Vinyl é individualmente embalado em uma caixa colorida e muitas vezes são lançados em séries temáticas ou coleções especiais

**Figura 03: Pop Vynil**



**Fonte:** DigitalFix, 2023

Desde sua venda em 2005, a empresa tem se dedicado a expandir ainda mais suas linhas de brinquedos e a estabelecer acordos de licenciamento com marcas renomadas. Essas parcerias estratégicas permitiram que a Funko oferecesse aos colecionadores uma ampla seleção de personagens e universos, abrangendo desde filmes e programas de TV até jogos de videogame e histórias em quadrinhos. Com sua constante inovação e colaboração com licenciadores, a Funko continua a encantar os fãs e colecionadores em todo o mundo, trazendo personagens adorados à vida de maneira divertida e colecionável.

O carro chefe da Funko LLC é a produção da linha POP! - com 10 a 15cm de altura, cabeça maior e quadrada, retrata vários personagens da cultura pop e geek<sup>5</sup>, lançado em 2010, na *San Diego Comic Con*. Funko POP! que são figuras estilizadas de vinil de personagens de filmes, séries de TV, videogames, música, esportes e outros elementos da cultura pop. Os bonecos POP! são conhecidos por sua aparência fofa e cabeçuda, com olhos grandes e expressivos. (figura 4).

---

<sup>5</sup> Palavra em inglês usada como sinônimo para nerd. São usadas para caracterizar pessoas que têm afinidade com tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro etc.

**Figura 4:** Linha Funko POP, personagem – James Bond



Fonte: Tecmundo, 2023

A linha POP! da Funko tem sido extremamente popular entre os fãs de cultura pop e colecionadores. Eles oferecem uma ampla variedade de personagens licenciados de diversas franquias famosas, incluindo personagens da Marvel, DC Comics, Star Wars, Disney, Harry Potter, Game of Thrones e muitas outras.

É oportuno destacar que a Funko utiliza alguns artifícios para aumentar ainda mais o consumo em torno de seus produtos como: peças de séries limitadas, peças exclusivas, peças que chamam de *chases* e as peças *vaulted*. A seguir, se faz breve apresentação sobre tais elementos utilizados pela empresa Funko.

- *As peças de séries limitadas.*

As peças de séries limitadas no colecionismo são itens produzidos em quantidades restritas, com o objetivo de atender a demanda de um grupo específico de colecionadores ou entusiastas. Essas peças são frequentemente consideradas mais valiosas e desejáveis pelos colecionadores devido à sua exclusividade e à sua natureza única.

Geralmente, uma série limitada é produzida em um número pré-determinado de unidades, com cada item numerado individualmente para indicar a sua posição na série. Por exemplo, uma estátua colecionável pode ser produzida em uma edição limitada de 500 unidades, e cada estátua terá um número único como "23/500", indicando que é a 23ª estátua de um total de 500. Essas séries limitadas podem ser lançadas para comemorar eventos especiais, aniversários, marcos históricos ou simplesmente para criar uma demanda exclusiva.



no mercado de colecionáveis. Elas podem abranger uma variedade de produtos, como *action figures*<sup>6</sup>, estátuas, bonecas, carros em miniatura, selos, moedas, entre outros.

Segundo Finardi e De Sousa (2020, p. 19) apontam que as peças de séries limitadas:

[...] muitas vezes são acompanhadas por certificados de autenticidade, que atestam sua autenticidade e fornecem informações adicionais sobre o item, como o nome do fabricante, o número da série e outras especificações relevantes. Esses certificados podem ser importantes para comprovar a autenticidade e a procedência das peças no mercado de colecionáveis.

Assim, Marrocano (2020, p. 5) consubstancia os autores supracitados afirmando que:

Devido à sua disponibilidade limitada, as peças de séries limitadas tendem a ser mais valorizadas pelos colecionadores e podem se tornar itens de alto valor no mercado de revenda, especialmente se a demanda superar a oferta. Além disso, a exclusividade dessas peças também pode atrair colecionadores que procuram itens únicos para complementar suas coleções e exibi-los com orgulho.

A produção limitada de cada item cria uma demanda maior por parte dos colecionadores, uma vez que eles sabem que essas peças são raras e, portanto, mais valiosas. Muitas vezes, essas peças são lançadas em eventos ou ocasiões especiais, como convenções de quadrinhos, lançamentos de filmes, aniversários de personagens famosos, entre outros. Como exemplo de peças exclusivas que remetem à personagem famoso Killer Moth<sup>7</sup> é demonstrado na figura 5 abaixo.

**Figura 05** - Funko Pop Killer Moth - Exclusivo da Convenção de Verão 2018, com selo em destaque da Convenção de Verão 2018 (tradução livre)



Fonte: CharacterStation.com, 2018

Como demonstra a figura acima, estas peças possuem uma tiragem de fabricação restrita, com numeração de cada peça e certificado de autenticidade. As peças exclusivas têm também a dificuldade de serem encontradas, pois sua venda é geralmente restrita a uma

<sup>6</sup> São muitos parecidos com pequenas estátuas, geralmente são réplicas ou representações de grandes personagens de séries e filme

<sup>7</sup> Mariposa Assassina é um personagem fictício, supervilão inimigo do Batman no Universo DC.

determinada loja ou evento. Normalmente esses Funkos vem com um adesivo estampado na embalagem, mostrando de que loja ou evento pertencem, diferenciando-os de uma outra peça comum.

- O Chase

A palavra "chase" deriva do inglês e significa "perseguir" ou "caçar", pois essas peças raras muitas vezes são difíceis de encontrar e podem exigir uma busca dedicada para adquiri-las. As figuras chase geralmente são produzidas em quantidades muito limitadas, tornando-as mais valiosas e desejadas pelos colecionadores do que as edições limitadas.

As figuras chase são versões diferentes da figura original, com características únicas que as tornam mais cobiçadas pelos colecionadores. Elas podem apresentar diferenças na pintura, esquema de cores, adição de acessórios exclusivos, variações de personagens ou até mesmo personagens exclusivos não encontrados nas versões regulares. A figura 6 abaixo nos dá a real dimensão da complexidade do chase uma vez que as diferenças são tênues entre as peças.

**Figura 06 - Comparação do Chase com Regular**



**Fonte:** choozily.com, 2018

O Chase é ainda mais complicado de se perceber, pois envolve pequenas diferenças entre a variante *Chase* e o produto comum. As vezes a variação é apenas na cor, como no exemplo da figura 6 (acima), onde há o *Chase* do personagem *Pennywise*, do longa-metragem

*IT*, que apresenta pequena variação na cor do boneco em si, sendo o *Chase* mais opaco e com aspecto de velhice.

Outro exemplo, está na figura 7, nele podemos ver mais um comparativo entre *Chase* e a peça comum, dessa vez da personagem *Eleven*, da série *Stranger Things*,

**Figura 07-** Comparação Chase com Regular



**Fonte:** nerdupgraded.com

O que se percebe na figura 7, é que a peça regular apresenta a personagem careca, suja e machucada, enquanto sua versão *Chase* apresenta a mesma personagem com a peruca loira e limpa. As diferenças entre *Chase* e as Peças Regulares<sup>8</sup> pode ser uma linha tênue entre a mudança de uma só característica ou mais significativa, como a mudança total da aparência do personagem, não há um padrão seguido pela fabricante na hora de decidir essas diferenças.

No mundo dos colecionadores, existem diferentes tipos de peças, incluindo as chamadas "peças regulares" e as "Chase". As peças regulares são itens de coleção que são produzidos em grande quantidade e são facilmente encontrados em lojas, sites de comércio eletrônico e outros pontos de venda. Essas peças são embaladas em caixas juntamente com o restante do lote comum de mercadorias.

No entanto, não é garantido que todas as caixas de mercadorias enviadas para os lojistas contêm as peças regulares. Em vez disso, as peças regulares são distribuídas em uma proporção de 1 para "X" comuns, sendo esse número determinado pela fabricante e geralmente não revelado. Essa estratégia de distribuição promove uma espécie de caça ao tesouro entre os colecionadores, pois a raridade e exclusividade das variantes tornam-nas mais valiosas.

<sup>8</sup> "peças regulares" geralmente se refere a itens de coleção que são amplamente disponíveis, com uma produção em massa e que podem ser adquiridos facilmente. Essas peças são geralmente produzidas em grande quantidade, tornando-as acessíveis para os colecionadores e muitas vezes disponíveis em lojas especializadas, sites de comércio eletrônico ou até mesmo em grandes varejistas

Por outro lado, temos as peças "Chase", que são variações das peças regulares, geralmente com mudanças sutis na pose, cor ou outras características. Essas peças são produzidas em menor quantidade em comparação com as peças regulares, tornando-as mais difíceis de encontrar. As peças Chase são consideradas verdadeiras joias no mundo do colecionismo devido à sua raridade e exclusividade, e muitos colecionadores as procuram avidamente para adicionar à sua coleção.

Em resumo, as peças regulares são itens de coleção produzidos em grande quantidade e facilmente encontrados, enquanto as peças Chase são variações mais raras e exclusivas das peças regulares, que os colecionadores procuram ativamente para adicionar à sua coleção.

- Peças *vaulted*

Peças "vaulted" (ou "aposentadas" em tradução literal) são itens colecionáveis que foram descontinuados ou retirados de produção pelos fabricantes. Essas peças geralmente se tornam raras e procuradas pelos colecionadores, o que pode resultar em um aumento significativo em seu valor no cenário denominado de mercado secundário<sup>9</sup>.

Existem várias razões pelas quais um fabricante pode decidir aposentar uma peça colecionável. Pode ser devido a licenças expiradas, baixa demanda, mudanças nas estratégias de produção, entre outros motivos. Quando uma peça é aposentada, ela deixa de ser produzida em massa e, eventualmente, seu estoque existente é esgotado.

As peças "vaulted" podem abranger diferentes tipos de itens colecionáveis, como figuras de ação, estátuas, Funko Pops, cartas de trading card games<sup>10</sup> e outros produtos do gênero. Elas podem ser baseadas em personagens de filmes, séries de TV, quadrinhos, videogames e muito mais. A figura 8, é um exemplo de peça Vaulted.

---

<sup>9</sup> No contexto de colecionáveis, o termo "mercado secundário" se refere a um espaço onde os itens de coleção são comprados e vendidos entre colecionadores, após sua venda inicial no mercado primário. No mercado primário, os itens são disponibilizados pela primeira vez pelos fabricantes, lojas ou distribuidores autorizados. No mercado secundário de colecionáveis, os itens já não estão mais disponíveis diretamente dos fabricantes ou lojas originais. Em vez disso, os colecionadores podem adquirir esses itens por meio de transações entre si. Essas transações podem ocorrer em vários locais, como sites de leilões, fóruns especializados, grupos de mídia social ou eventos de colecionismo.

<sup>10</sup> Cartas de Trading Card Games são cartas colecionáveis utilizadas em jogos de cartas que envolvem estratégia e competição. Cada carta representa um personagem, habilidade ou evento, e os jogadores constroem decks personalizados para enfrentar uns aos outros

**Figura 08:** Funko FRED 153, vaulted



**Fonte:** <https://www.magazineluiza.com.br/fred-funko-pop-animation-scooby-doo-153-vaulted/p/fb0316h177/ga/fuko/>

Devido à sua escassez no mercado, as peças "vaulted" geralmente se tornam valiosas para os colecionadores. O valor dessas peças pode variar dependendo de vários fatores, como a popularidade da Funko, a demanda dos colecionadores, a condição da peça e a sua raridade. Para os colecionadores, adquirir uma peça "vaulted" pode ser desafiador, pois elas podem ser difíceis de encontrar e o seu preço tende a ser mais elevado do que quando estavam disponíveis diretamente do fabricante. Alguns colecionadores dedicam tempo e esforço para procurar em lojas especializadas, sites de revenda e em convenções para encontrar essas peças descontinuadas.

Em resumo, as peças "vaulted" são itens colecionáveis que foram retirados de produção pelos fabricantes, tornando-se raras e procuradas pelos colecionadores. Elas podem ser valiosas e desafiadoras de serem encontradas, devido à sua escassez no mercado e à demanda dos fãs.

A Hot Toys é uma renomada empresa de colecionáveis e figuras de ação sediada em Hong Kong. Ela é conhecida por produzir figuras de alta qualidade, altamente detalhadas e realistas, especialmente baseadas em personagens de filmes populares, como Star Wars, e muitos outros.

Dentro do catálogo da Hot Toys, existe uma linha específica chamada "Cosbaby". Essa linha é conhecida por apresentar versões estilizadas e adoráveis dos personagens, geralmente em um tamanho menor em comparação com as figuras regulares da Hot Toys. Os Cosbaby (Figura 09) são frequentemente projetados com proporções cômicas, expressões

faciais divertidas e poses dinâmicas. Eles também podem vir com acessórios temáticos e são populares entre os colecionadores que apreciam uma abordagem mais lúdica para os personagens.

**Figura 09:** Cosbaby Marvel Spider Man



Fonte: Universo HQ, 2023

A linha Cosbaby da Hot Toys abrange uma variedade de franquias populares, como Marvel, DC Comics, Star Wars, Disney, entre outras, oferecendo aos fãs uma ampla seleção de personagens para colecionar. Os Cosbabys são frequentemente lançados em conjuntos temáticos, que podem retratar equipes de super-heróis ou cenas icônicas de filmes, proporcionando aos colecionadores a oportunidade de recriar momentos memoráveis. Projetados para serem colecionáveis divertidos, os Cosbabys são apreciados por fãs de todas as idades.

Em 2019, a Hot Toys lançou a linha de colecionáveis Cosbaby, visando rivalizar com o sucesso da Funko. Essa linha traz miniaturas de personagens famosos da cultura pop e geek, apresentando-os em versões mais infantilizadas e adoráveis, como exemplificado na figura 09. Com uma altura que varia entre 20 a 23cm, os Cosbabys são ligeiramente maiores do que seus concorrentes da linha Funko POP!, proporcionando aos colecionadores uma opção diferenciada para expandir suas coleções.

Através dessas encantadoras miniaturas, a linha Cosbaby continua a conquistar o coração dos fãs e a enriquecer o universo colecionável. No geral, a Hot Toys é conhecida por sua qualidade excepcional em figuras de ação e sua linha Cosbaby oferece uma opção mais lúdica e estilizada para os colecionadores que desejam adicionar personagens adoráveis à sua coleção.

### 2.2.2 Principais convenções: San Diego Comic e Comic-Com Experience

A maior ferramenta de divulgação do mercado geek e de colecionáveis são as convenções. Atualmente, o mercado de entretenimento e consumo de bens culturais movimenta uma gigantesca indústria. As convenções desempenham um papel significativo nesse mercado, pois são eventos que reúnem fãs, entusiastas e empresas relacionadas ao mundo do entretenimento, como filmes, quadrinhos, videogames e séries de TV. Essas convenções são geralmente organizadas em grandes centros de convenções e atraem muitos participantes.

Para Lima (2019, p.29) apresenta algumas das principais razões pelas quais as convenções são importantes para o mercado geek e de colecionáveis, sendo elas:

- Interação com fãs e comunidade: As convenções oferecem uma oportunidade única para os fãs se encontrarem, compartilharem sua paixão, isso cria um senso de comunidade e pertencimento, permitindo que os fãs se conectem e compartilhem suas experiências em um ambiente acolhedor e empolgante.
- Muitas convenções oferecem experiências exclusivas que não estão disponíveis em outros lugares. Isso pode incluir painéis de discussão com criadores e artistas, exposições de itens colecionáveis raros, estreias de trailers e até mesmo a oportunidade de conhecer celebridades e obter autógrafos.
- Exposição de produtos e lançamentos: As convenções são um local privilegiado para as empresas do mercado geek e de colecionáveis. Os fabricantes de figuras de ação, por exemplo, costumam exibir protótipos e modelos em primeira mão.
- Para as empresas, as convenções são uma plataforma valiosa para promover suas marcas e produtos, estabelecer contatos com distribuidores, varejistas e outros profissionais do setor.
- As convenções são conhecidas por atrair fãs de cosplay, que é uma forma de expressão criativa e artística, e as convenções oferecem um ambiente ideal para os cosplayers exibirem seus trajes elaborados, participarem de concursos e interagirem com outros entusiastas.

No geral, as convenções têm um impacto significativo na indústria geek e de colecionáveis, desempenhando um papel fundamental ao reunir entusiastas, fãs, empresas e criadores em um único local. Esses eventos oferecem uma plataforma essencial para a interação entre todos os envolvidos, permitindo que os fãs se conectem com seus ídolos, conheçam outros colecionadores e compartilhem sua paixão por determinadas franquias.

Além disso, as convenções desempenham um papel crucial no impulsionamento do mercado de produtos relacionados, servindo como um ponto de venda para colecionáveis, quadrinhos, jogos, trajes e uma variedade de itens exclusivos. Os expositores têm a oportunidade de apresentar e vender seus produtos diretamente aos fãs, gerando uma fonte de receita importante para a indústria. Ao mesmo tempo, os colecionadores têm a chance de adquirir itens exclusivos, raros ou autografados, muitas vezes indisponíveis em outros canais de varejo.

Essas experiências únicas e exclusivas proporcionadas pelas convenções criam um senso de comunidade e pertencimento entre os participantes, fortalecendo ainda mais o fandom e a cultura geek como um todo. Os eventos se tornam verdadeiras vitrines para o lançamento de novos produtos, onde grandes empresas competem para atrair a atenção e a fidelidade dos fãs. Os nerds, que compõem o principal público dessas convenções, despertaram a atenção do mercado como um nicho altamente lucrativo. Sua influência e poder de compra têm se mostrado impressionantes, evidenciados por eventos como a San Diego Comic-Con, onde o consumo de produtos colecionáveis atinge níveis extraordinários.

Diante disso, é perceptível a relevância das convenções no fortalecimento e expansão do mercado de colecionáveis. Esses eventos se tornaram verdadeiros pontos de encontro para os entusiastas, oferecendo uma experiência única de imersão no universo dos quadrinhos, filmes, séries e colecionáveis. Além de proporcionar a oportunidade de adquirir itens exclusivos, as convenções também são espaços de interação entre fãs, artistas e empresas, fomentando o compartilhamento de conhecimento, a troca de experiências e o fortalecimento da comunidade geek.

A busca por produtos exclusivos e raros é uma das motivações centrais dos colecionadores, e as convenções são o ambiente perfeito para encontrar esses itens. O mercado de colecionáveis se tornou um setor lucrativo, impulsionado pela demanda de um público ávido por peças únicas e de edição limitada. A competição entre empresas na criação de produtos exclusivos e a busca incessante por novidades tornam as convenções um marco no calendário dos colecionadores, que anseiam por encontrar aquela peça especial que irá completar ou enriquecer sua coleção.

Em suma, as convenções desempenham um papel significativo na indústria de colecionáveis, proporcionando um ambiente propício para a venda e exposição de produtos exclusivos. Além disso, elas fortalecem a comunidade de colecionadores, oferecendo experiências únicas e um espaço de interação entre fãs, artistas e empresas. O poder de compra e influência dos colecionadores, especialmente os nerds, tem impulsionado o mercado, tornando o nicho dos colecionáveis um setor altamente lucrativo. Com sua atmosfera vibrante e variedade de produtos exclusivos, as convenções se consolidaram como eventos imperdíveis para os apaixonados por coleções e fãs da cultura geek. (MATOS, 2013).



### 2.3.1 San Diego Comic-Com(Estados Unidos)

A San Diego Comic-Con (figura 10) é uma das convenções mais importantes e influentes no mundo dos colecionadores. Realizada anualmente em San Diego, Califórnia, nos Estados Unidos, é considerada um dos maiores eventos da cultura geek e nerd do mundo. Embora seja amplamente conhecida por sua cobertura de filmes, quadrinhos e séries de TV, a Comic-Con também desempenha um papel significativo no mercado de colecionáveis (LIMA, 2019).

Figura 10: Evento San Diego Comic Con



Fonte:Comic-com.org, 2023.

A convenção atrai colecionadores e entusiastas de todo o mundo, oferecendo uma oportunidade única para os fãs adquirirem e se atualizarem sobre os lançamentos mais recentes de colecionáveis durante a San Diego Comic-Con, as empresas costumam lançar edições limitadas e exclusivas de colecionáveis, criando um frenesi entre os colecionadores que procuram adquirir itens únicos e valiosos.

Além disso, a Comic-Con também oferece painéis e sessões de autógrafos com artistas, criadores e celebridades do mundo dos quadrinhos e do entretenimento. Essas oportunidades de interação pessoal com os ícones da indústria são valorizadas pelos colecionadores, que têm a chance de conhecer pessoalmente seus artistas e criadores favoritos e obter autógrafos em seus itens colecionáveis (LIMA, 2019).

A San Diego Comic-Con também é conhecida por seu tradicional concurso de cosplay (figura 11) que é a prática de se fantasiar e se caracterizar como personagens de ficção, geralmente de animes, mangás, jogos de videogame, filmes, séries de TV e quadrinhos. Os

cosplayers se esforçam para reproduzir com precisão os trajes, acessórios, maquiagem e até mesmo a personalidade dos personagens escolhidos. É uma forma de expressão artística e uma maneira de celebrar e homenagear o mundo do entretenimento., no qual cosplays de todo o mundo competem exibindo suas incríveis criações e trajes elaborados. Essa competição atrai atenção global e destaca a importância do cosplay como forma de expressão artística e criativa dentro da cultura geek.

**Figura 11:** Reunião dos Cosplayers



Fonte:Comic-com.org, 2023.

Em resumo, a San Diego Comic-Con é uma convenção de destaque no mundo dos colecionáveis, se tornou uma "conferência de Culturas", significando que qualquer produto de entretenimento que tenha seguidores apaixonados agora pertence a comic-com, e terão a oportunidade de adquirir produtos exclusivos, conhecer criadores e artistas renomados, e participar de uma atmosfera empolgante e imersiva da cultura geek (MATOS, 2013).

Hoje essa é a convenção referência no segmento, onde marcas e mídias lançam seus produtos e veem o retorno do público como algo decisivo para o sucesso de algum projeto. A SDCC inspira várias outras convenções expansivas que englobam toda a indústria da cultura pop. No Brasil tem um exemplo parecido chamada Comic-Con Experience (CCXP).

### 2.3.2 Comic-Con Experience (Brasil)

A CCXP, abreviação para Comic-Con Experience, destaca-se como um dos maiores eventos de cultura pop e entretenimento do Brasil. Desde o seu início em 2014, a CCXP tem sido realizada anualmente na cidade de São Paulo, atraindo uma enorme quantidade de fãs, colecionadores e entusiastas de todo o país. O evento é reconhecido por proporcionar uma experiência imersiva e única, repleta de lançamentos exclusivos, painéis com celebridades, sessões de autógrafos, estandes de expositores, exhibições de filmes e séries, competições de cosplay e muito mais. Com uma atmosfera vibrante e repleta de energia, a CCXP se estabeleceu como um ponto de encontro obrigatório para os amantes da cultura pop no Brasil, proporcionando uma celebração inesquecível da imaginação, criatividade e paixão pelos universos ficcionais.

Ao longo de sua história, o evento atraiu um público de 280 mil pessoas em 2019 e, em 10 anos, contou com a participação de mais de 300 artistas de cinema, séries de TV e 120 mil quadrinistas. A área destinada ao evento cresceu de 40 mil m<sup>2</sup> em 2014 para 115 mil m<sup>2</sup> em 2019. A edição de 2021 foi realizada totalmente online devido à pandemia, e em 2022 o evento superou todos os recordes anteriores, recebendo um público de 300 mil pessoas. Para a 10ª edição do evento, que ocorrerá entre os dias 30/11 e 03/12 em São Paulo, espera-se que o recorde seja novamente superado.

**Figura 12:** Público do evento CCXP 22



Fonte: Comic-com.org 2023.



A CCXP é conhecida por trazer um ambiente semelhante ao das grandes convenções internacionais, oferecendo aos participantes a oportunidade de se envolverem com as principais marcas do universo geek, como filmes, quadrinhos, séries de TV, games e colecionáveis. Além disso os Cosplayers fazem um show à parte como demonstra a Figura 13 abaixo.

**Figura 13:** Cosplay Chapeleiro Maluco, personagem do filme Alice no País das Maravilhas



**Fonte:** G1, 2022

Para Bastos e Elicher (2021, p. 92-93), o evento abrange uma ampla gama de atrações e atividades, incluindo:

- Painéis e sessões: A CCXP apresenta painéis com celebridades, artistas e criadores renomados, oferecendo aos fãs a chance de ouvir sobre os bastidores de seus filmes, séries e quadrinhos favoritos. Além disso, são realizadas sessões de perguntas e respostas, onde os fãs podem interagir com seus ídolos.
- Exposição de estandes: O evento conta com estandes de empresas do ramo do entretenimento, como estúdios de cinema, editoras de quadrinhos, fabricantes de brinquedos e jogos. Esses estandes apresentam lançamentos, produtos exclusivos e atividades interativas para os fãs.
- Experiências imersivas: A CCXP oferece experiências imersivas baseadas em filmes, séries e jogos populares. Isso pode incluir réplicas de cenários, ativações interativas e jogos temáticos, proporcionando aos participantes a oportunidade de vivenciar seus universos favoritos de forma única.
- Concursos e premiações: A CCXP também realiza concursos de cosplay, nos quais os fãs podem exibir suas criações e competir por prêmios. Além disso, há premiações que reconhecem os destaques da indústria do entretenimento em diversas categorias.
- Lançamentos e exclusividades: Durante a CCXP, muitas empresas aproveitam a ocasião para revelar trailers, teasers e novidades sobre próximos lançamentos. Além disso, são disponibilizados produtos exclusivos para venda, como quadrinhos autografados, edições limitadas de colecionáveis e itens de merchandising.

A CCXP tem crescido em popularidade a cada ano, atraindo um grande número de participantes e se tornando um ponto de encontro para os fãs da cultura pop no Brasil. O evento contribui para fortalecer a comunidade geek, impulsionar o mercado de colecionáveis e proporcionar experiências inesquecíveis para os fãs do entretenimento.

A Comic-con Experience no Brasil se define como um evento épico. Pelas palavras do site diz "nosso mundo, os grandes estúdios e as grandes franquias trazem em primeira mão trailers especiais, cenas exclusivas e os principais astros do momento".

Esses tipos de eventos cobrem as principais áreas da indústria: videogames, literatura fantástica, história em quadrinhos, filmes e séries de TV - isso inclui colecionáveis inspirados nessas áreas citadas.

Além dos eventos multi-gênero, há também convenções destinadas a um tema específico, como a *PonyCon*, evento destinado a fãs de *My Little Pony*<sup>11</sup> ou até mesmo eventos de empresas como a D23 Expo<sup>12</sup>, realizada em 2 e 2 anos, na Califórnia, pela Disney<sup>13</sup> para falar de tudo relacionado as suas produções.

### 2.2.3 Produção e o Mercado Nacional

#### 2.4 A PRODUÇÃO E MERCADO NACIONAL DE BRINQUEDOS

De acordo com a ABRINQ (Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos), o ano de 2019 fechou em R\$ 7,290 bilhões de faturamento para a indústria brasileira de brinquedo. No ano seguinte, em 2020 esse mercado teve um faturamento de 7,5 bilhões. Em 2021 ficou em 7,8 bilhões e a expectativa para 2023 é fechar em 9 bilhões (ABRINQ, 2023).

No entanto, embora a indústria brasileira tenha apresentado crescimento, é importante notar que a maioria dos brinquedos nacionais são reproduções da "fórmula de sucesso" de outros países. Muitas vezes, há uma tendência de importar produtos que se tornaram viral em outros lugares e trazê-los nos mesmos moldes (sugestão de alteração). Ou ainda, fabricar sem análise do mercado nacional. De acordo com o Programa Brasileiro de Design – PBD (2012), foi levantado um diagnóstico da situação atual da prática de Design brasileiro, apresentando as seguintes considerações:

---

<sup>11</sup> Franquia de mídia e brinquedos estadunidense, desenvolvida pela empresa Hasbro.

<sup>12</sup> A D23 Expo é uma exposição bienal, que ocorre na Califórnia. Nessa exposição é divulgado os futuros trabalhos de filmes, séries e animações da Disney, Pixar e Marvel.

<sup>13</sup> The Walt Disney Company, popularmente conhecida por Disney, é uma companhia multinacional estadunidense de mídia de massa.

- Aprimoramento da qualidade do design: O diagnóstico pode ter apontado a necessidade de elevar o nível de qualidade e excelência do design brasileiro, visando competir de forma mais efetiva no mercado global.
- Maior adequação ao mercado: Pode ter sido identificada a necessidade de tornar os produtos nacionais mais adequados às demandas e preferências dos consumidores, considerando aspectos como funcionalidade, estética, ergonomia e sustentabilidade.
- Falta de entendimento comum, definições e parâmetros para a disciplina de design. Ausência de estatísticas normalmente disponíveis e comum acordo em métricas fundamentais que possam ser comparadas internacionalmente

Com base no trecho apresentado, pode-se deduzir que o diagnóstico apontou três principais aspectos relacionados ao design brasileiro. Primeiro, destaca-se a necessidade de elevar a qualidade do design para competir de forma mais efetiva globalmente. Segundo, ressalta-se a importância de adequar os produtos nacionais às demandas dos consumidores, considerando funcionalidade, estética, ergonomia e sustentabilidade. Por fim, observa-se uma falta de entendimento comum, definições e parâmetros para a disciplina de design, incluindo a ausência de estatísticas e métricas fundamentais comparáveis internacionalmente. Essas deduções sugerem a importância de investir em aprimoramento, alinhamento com o mercado e estabelecimento de padrões claros para impulsionar o design brasileiro.

Além disso, vale ressaltar que, com o crescimento do mercado, há uma tendência de expansão dos colecionáveis no segmento de brinquedos. Esse é um setor em ascensão, como apontado pela CNN Brasil (2020), que relatou um aumento de 7% nas vendas globais de brinquedos nos primeiros quatro meses de 2020. A pesquisa revelou ainda que cerca de um em cada cinco brinquedos vendidos nesse período eram considerados colecionáveis.

Esses dados indicam um interesse crescente dos consumidores por itens colecionáveis, impulsionando o mercado a oferecer uma variedade cada vez maior de produtos nessa categoria. A popularidade dos colecionáveis se deve, em parte, à conexão emocional que eles proporcionam aos fãs e colecionadores, permitindo que eles expressem sua paixão por personagens, franquias e universos específicos.

Nesse contexto, a Funko se destaca como uma empresa que acompanha essa tendência de mercado, oferecendo uma ampla gama de colecionáveis para atender à demanda dos entusiastas. Sua capacidade de adquirir licenças de marcas populares e sua habilidade em criar produtos cativantes garantem que a Funko permaneça na vanguarda desse mercado em constante crescimento.

Nesse cenário a empresa que mais se destaca no mercado nacional é a fabricante Estrela. Fundada em 1937, tem o destaque em produzir produtos voltados para o público infantil. Na década de 60, ela foi a pioneira no ramo de brinquedos, em especial no segmento de bonecas, trazendo lançamentos inovadores como a Gui Gui (figura 14), a primeira boneca mecânica.

**Figura 14 - Boneca Gui Gui**



**Fonte:** <https://anacaldatto.blogspot.com/2011/02/boneca-gui-gui-da-estrela.html>

Nesse mesmo período, ela trouxe para o país o conceito de *Fashion Doll*<sup>14</sup> com o lançamento da Susi (figura 15). A Susi foi descontinuada em 1985, quando a empresa começou a licenciar brinquedos de empresas estrangeiras, como a marca Barbie (oriunda da empresa norte-americana Mattel). Desse contrato com a Mattel, a Estrela passou a fabricar bonecas Barbie no país. Até hoje essas bonecas fabricadas e vendidas pela Estrela são cobiçadas pelos colecionadores.

**Figura15:** Boneca Susi da década de 60



**Fonte:** <https://vejasp.abril.com.br/>

<sup>14</sup> Bonecas que estão na moda, se vestem como adultas e tem acessório de vestiário.

**Figura 16:** Relançamento das 04 Bonecas Moranguinho Estrela



**Fonte:** <https://vejasp.abril.com.br/>

Em 2010, no entanto, a Estrela visualiza potencial no mercado colecionador, relançando versões comemorativas de produtos antigos e trabalhando em cima do sentimento de nostalgia dos colecionadores. Com isso, várias de suas linhas de brinquedos voltaram ao mercado, como as Moranguinhos (vide figura16) e o Falcon (vide figura 17) e as com anúncios anuais de novas peças e lançamentos exclusivos em convenções nacionais.

**Figura 17:** Lançamentos Falcon e Tanque de Combate exclusivo CCXPWorlds



**Fonte:** <https://www.facebook.com/ManufaturaDeBrinquedosEstrelaSA/>

Ainda em produções nacionais, a outra aposta é no licenciamento de produtos e marcas. Nisso entra a corrida para lançar o que está na moda e em alta no mundo, como exemplo



uma animação em lançamento nos cinemas ou em alguma plataforma de streaming mais relevante.

Empresas mais novas como a Mimo Brinquedos, Cotiplás e NovaBrink tem ganhado destaques licenciando marcas e personagens para produzir bonecos e outros produtos associados.

Em dezembro de 2016, surgiu a LOL Surprise (figura 18), como mini bonecas em bolas vendidas no formato surpresa, com o conceito de venda diferente, trazendo uma experiência para a criança: descobrir de forma criativa o que vem dentro das camadas de embalagem. A cada camada descartada é revelada uma surpresa que no final irá compor uma boneca inteira.

**Foto 18** – Demonstração da LOL Surprise



**Fonte:** <https://youtu.be/ZKS0hfBXWBA>

Em julho de 2019, a MGA<sup>15</sup>, empresa norte-americana que fabrica a linha, lançou no mercado as LOL Surprise O.M.G.<sup>16</sup>(Figura 19), para rivalizar com a Barbie.

**Figura 19** - LoL Surprise O.M.G. Série 1, lançada em Julho de 2019

---

<sup>15</sup> Abreviação de Micro-Games America Entertainment, empresa norte-americana fundada em 1979.

<sup>16</sup> OMG, sigla para Outrageous Millennial Girls, no original inglês.



**Fonte:** <https://www.amazon.com/L-L-Surprise-M-G-Pack/dp/B08CK56QNM>

Em 2020, a Mattel, fabricante da marca Barbie, começa a lançar no mercado a linha de bonecas denominada Barbie Extra (vide figura 20), onde há uma presença de roupas extravagantes e penteados diferentes e “com tantas opções de moda para escolher, as meninas podem contar histórias sem fim com looks que permitem expressar sua personalidade fashion”<sup>17</sup>.

**Figura 20** - Linha Barbie Extra lançada em 2020



**Fonte:** <https://shopee.com.br/BONECA-BARBIE-EXTRA-i.329495874.3380907628>

Acerca do exposto e termos de mercado financeiro, a LOL Surprise O.M.G conseguiu rivalizar com a Barbie em alguns aspectos. A LOL Surprise O.M.G, que é uma linha de bonecas colecionáveis lançada pela MGA Entertainment, ganhou uma grande popularidade e alcançou um sucesso significativo nos últimos anos. Essas bonecas apresentam um conceito de desembrulhar camadas de surpresas e colecionar diferentes personagens, o que cativou muitas crianças e se tornou uma tendência.

<sup>17</sup> Tradução livre retirada do site da Mattel, podendo ser vista em: <https://barbie.mattel.com/shop/en-us/ba/about-barbie-extra-dolls>

Embora a Barbie, fabricada pela Mattel, seja uma das bonecas mais icônicas e duradouras do mundo, a LOL Surprise O.M.G conquistou uma parte considerável do mercado de bonecas colecionáveis, especialmente entre as crianças mais novas. Sua abordagem inovadora, embalagens chamativas e o elemento de surpresa têm atraído a atenção dos consumidores e contribuído para um aumento nas vendas.

No entanto, é importante ressaltar que a Barbie continua sendo uma marca forte e estabelecida, com uma ampla variedade de produtos, um legado duradouro e um público leal. A rivalidade entre a LOL Surprise O.M.G e a Barbie pode ser vista como um reflexo da evolução do mercado de brinquedos e das preferências em constante mudança das crianças. Ambas as marcas têm sua própria base de fãs e oferecem experiências distintas, atendendo a diferentes gostos e preferências.

### 2.3 O COLECIONISMO ADULTO DE BONECA

A função de diversos objetos ao longo do tempo foi sendo moldada de acordo com o desenvolvimento da sociedade, e alguns desses objetos deixaram de ser produzidos por perderem seu valor de uso ou por não se adaptarem mais às necessidades da população. No entanto, para colecionadores, o encanto despertado por certos objetos é capaz de transformá-los em itens de coleção, mesmo que isso os afaste de sua função original, restando apenas a exposição como propósito.

As bonecas são um exemplo de objetos que passaram por uma transição de valores na sociedade, transformando-se em itens de consumo em larga escala, perdendo sua função original de representação ritualística para serem utilizadas como brinquedos, principalmente por crianças, especialmente meninas. Entretanto, em algum ponto da história, também passaram a despertar o interesse de adultos, que, por diversas motivações, começaram a colecioná-las e compartilhar suas experiências com outros colecionadores.

A prática de colecionar coisas é considerada instintiva na condição humana (Marshall, 2005). No passado, nossos antepassados colecionavam itens como preparação para o inverno ou para demonstrar força e poder, exibindo carcaças de animais caçados. Atualmente, com a vida urbana e assegurando condições básicas para a maioria das pessoas, surge espaço para colecionar objetos de valor sentimental. Essa diversidade de coleções inclui selos, moedas, bonecas e muito mais, sendo impulsionada por diferentes experiências estéticas vivenciadas por cada colecionador. Geralmente, o ato de colecionar reflete uma relação de apreço especial entre o proprietário e os objetos de sua coleção, elevando-os além do significado que têm para

compradores comuns, que buscam adquirir em quantidade e valores elevados para enriquecer suas coleções de objetos favoritos.

### 2.3.1 O adulto e o ato de colecionar

Assim, o que se percebe é que o interesse despertado pelas bonecas não se restringe apenas às crianças. Há também adultos que, através da experiência estética vivenciada com esses objetos, os colecionam de diferentes maneiras e compartilham suas vivências por meio de compras em grupos e redes sociais. Esse fenômeno levou grandes empresas a direcionarem sua atenção para esse tipo de consumidor, identificando-o como uma oportunidade de mercado. Como resultado, novas bonecas são produzidas para ampliar as possibilidades de experiências estéticas vivenciadas por esses colecionadores de diversas formas. A pluralidade de interesses e aplicações das bonecas demonstra a riqueza e complexidade que esses objetos adquiriram ao longo do tempo, abarcando diferentes públicos e dimensões culturais.

Há uma nítida constatação do irresistível charme e do fascínio que o ato de colecionar exerce sobre as pessoas. As coleções e o ato de colecionar como conhecemos nasceu desde a antiguidade, entre os mais ricos como reis, príncipes e nobres no geral. O que se sabe é que esta é uma prática há muito conhecida e realizada pela humanidade. Sabemos que mesmo na época conhecida como paleolítica essa atividade já era realizada, embora nos seja praticamente impossível saber o porquê (LARA FILHO, 2013).

Dentre os primeiros colecionadores, Goulão (2019) aponta para os *studiolos* que eram da região da Itália. Eles eram intelectuais que se reuniam em salas privadas criadas pelos ricos e poderosos para realizar atividades como, colecionar obras de arte e objetos raros, e meditar sobre questões filosóficas. Mas não foram os primeiros a aparecerem.

Na Alemanha houve os *schatzkammers*<sup>18</sup>, que também eram uma ala que tinha como intuito abrigar tesouros e objetos de valor em vários castelos e palácios. Esses tesouros e itens preciosos (coroas, tiaras, cetros, anéis e outras joias usadas pela realeza. Além de pinturas, esculturas, tapeçarias e outras obras de arte de valor eram coletados ao longo dos séculos e eram considerados de grande importância cultural e histórica). Após isso, no século X, houve o uso dos termos *mouseion*<sup>19</sup> e *museum*<sup>20</sup>, ambos com o mesmo sentido tal qual conhecemos. Até hoje

---

<sup>18</sup> Galeria de curiosidades, termo germânico.

<sup>19</sup> Palavra de origem grega, utilizada pela primeira vez por Paolo Giovio (1483 - 1552) para denominar o cômodo que construiu para abrigar sua coleção.

<sup>20</sup> Palavra de origem no latim, utilizado por Cosimo I (1519-1574) para se referir a sua coleção particular.

manter um cômodo na moradia para acomodar a coleção é uma tendência entre os colecionadores (GOULÃO, 2019).

De acordo com o minidicionário da língua portuguesa de Bueno (2010), colecionar é um verbo transitivo que significa coligir, reunir, juntar, guardar. O ato de colecionar é um comportamento humano inerente aos adultos. Normalmente crianças não veem a necessidade de "acumular" itens.

O ato de colecionar é uma atividade que manifesta as características pessoais de um indivíduo, ou seja, o seu valor simbólico está ligado a aspectos do próprio colecionador. Assim, Castro (2016, p. 32), define:

O colecionismo consiste na seleção, organização e exposição de determinados itens. Podem ser compostas por moedas, livros, *action figures*<sup>21</sup> ou qualquer outro item. Há muitas opções de objetos que constituem a diversidade das coleções e os motivos que levam para este hábito. De acordo com o livro “Ter e Manter”, de Philipp Blom, o ato de agrupar e manter coisas é próprio da atividade humana.

Corroborando ao exposto acima, Finardi e De Sousa (2020) apontam que na antiguidade muitos povos colecionavam espólios de guerra, como forma de mostrar o domínio sobre outros povos. Na idade média, já era costume comum da Igreja e da realeza para aumentar prestígio. Apenas no século XV que se passa a colecionar objetos devido a novos interesses ligados a valores históricos, artísticos e documentais.

No Renascimento, o hábito de colecionar passa também por uma transformação: não mais de colecionar apenas como prática de acumular itens sem um propósito específico ou sem um critério claro, mas de obter o prazer de contemplação. Os humanistas reuniram grandes coleções e, pela primeira vez, surge à preocupação em dar-lhes um invólucro específico, um pequeno espaço privado, destinado ao estudo, à meditação e à contemplação. Construíram verdadeiros museus particulares ou estúdios<sup>22</sup>, como forma privada de apreciação ao que acumularam por anos. Depois, o colecionador virou algo sério e se tornou popular, fazendo com que pessoas que não tinham grandes posses (como os nobres) também tivessem interesse no hábito (FINARDI; DE SOUSA, 2020).

---

<sup>21</sup> *Action Figure* é uma figura plástica de um personagem que pode mudar de posição de ação, ou seja, um boneco articulado. Elas são frequentemente de filmes; de videogames, ou de programas de televisão. Difere-se de estatuetas, que são fixas e não possuem movimento.

<sup>22</sup> Estúdio deriva do italiano STUDIOLO, que é uma espécie de sala construída para abrigar objetos antigos, pedras preciosas e esculturas, popular na Itália entre homens de recursos e conhecimentos, a partir do século XIV. Oliveira Forza, em Treviso, foi dono do primeiro studiolo do que se há registro, em 1335. (BLOM, 1970)

Em diversas etapas do desenvolvimento humano, sempre existiu pessoas, preocupadas em guardar, armazenar objetos, de modo a preservá-los. Se isto não tivesse ocorrido, não teríamos, hoje, o conhecimento que temos do nosso passado. Acerca do exposto, Lopes (2021, p.9) afirma que o ato de colecionar, foi essencial para a nossa história:

[...] O colecionismo tem a ver com perpetuação do saber, com a compreensão do que existe no mundo. Por isso são importantes as coleções de arte, as bibliotecas, os museus. Elas immortalizam obras que poderiam, talvez, nunca serem vistas, não fosse o trabalho dos colecionadores.

Além do mais, o autor ressalta uma importante reflexão sobre a mudança de comportamento das novas gerações em relação ao ato de guardar e colecionar. Com a prevalência do mundo digital, onde tudo está disponível com apenas um clique, os jovens têm acesso instantâneo a uma infinidade de informações, entretenimento e produtos. Essa facilidade de acesso pode diminuir o incentivo para guardar ou colecionar objetos físicos, uma vez que a satisfação imediata é encontrada na virtualidade. No entanto, é fundamental lembrar que o ato de guardar e colecionar pode trazer benefícios tangíveis, como desenvolvimento do senso de valor, apreciação estética e conexão com a história e cultura. (LOPES, 2021).

Da Silva, Nunes e Strehlau (2020, p. 18), expõem a diferença entre ser colecionador e ser compulsivo e acumulador, para eles:

Não que o colecionismo seja uma patologia, pois há uma grande diferença entre o *hobby* sadio e um transtorno grave que faz o indivíduo acumular afetando várias esferas da sua vida pessoal e social. Colecionar objetos é benéfico do ponto de vista psicológico, já que permite desenvolver habilidades e atitude muito positivas para o indivíduo, como a perseverança, a ordem, a paciência e a memória.

Hoje o ato de colecionar virou tendência nas redes sociais. Cada vez mais surgem influenciadores no segmento do colecionismo que publicam conteúdos voltados ao hábito do colecionismo. E tais conteúdos podem ser percebidos em mídias sociais como o Youtube, Facebook, Instagram, dentre outros, que estão dedicados às questões do colecionismos como o “Papo de Bonecos”, que conta novidades, falam de temas específicos para o colecionismo; o “Toy Galaxy” - Canal no YouTube que aborda diversos temas relacionados a brinquedos colecionáveis, incluindo análises, curiosidades e história; o “Funko Pop Hunters” - Página no Facebook e Instagram que se dedica a compartilhar informações sobre os famosos bonecos Funko Pop!, incluindo notícias sobre lançamentos, guias de colecionadores e dicas de onde encontrar edições exclusivas e influenciadores como “Comics, Toys and Travels” e “Estranho Mundo de Jessy”, que falam um pouco das peças que recebem na coleção e sua vivência no colecionismo.

De acordo com uma pesquisa recente conduzida por Rosa (2022), observou-se que o segmento mais jovem da população, com idade inferior a 35 anos, representa cerca de 74% dos compradores de arte e objetos colecionáveis, e uma das principais motivações é o apoio à comunidade artística. Já entre os compradores mais velhos, essa porcentagem é de 33%. Além disso, os jovens que adquirem objetos colecionáveis mais antigos também enxergam valor no impacto social desses itens, visto que eles se alinham perfeitamente às mensagens sustentáveis de "reutilização e reciclagem". Essa conscientização geracional evidencia a crescente importância da preservação e valorização da arte em todas as suas formas.

O colecionismo pode estar correlacionado ao consumismo, como o processo de adquirir e possuir coisas de forma ativa, seletiva e apaixonada. O colecionismo é uma forma intensa e comum de consumo. Para muitos a forma como o colecionador vê e se apega a sua coleção pode parecer irracional, mas o prazer gerado por esse apego é tão grande que os colecionadores não se incomodam com esse tipo exagerado de consumo. Nesse sentido, Ramon (2021, p.18) faz importante consideração, apontando que:

Não se deve confundir colecionar com consumismo, embora haja colecionadores que se tornam compulsivos. O ato de colecionar indica, organização, seleção e a ideia de pertencimento pelo fato de indicar a formação desse conjunto. Os objetos que fazem parte do conjunto não são utilizados para o consumo propriamente dito [...]. Pode dizer que o consumo de uma coleção é o próprio processo de formação dela. O processo implica alto grau de envolvimento e de tempo do colecionador, bem como envolve também a ideia de pertencimento de se sentir parte integrante de algo.

O autor supracitado, ainda revela que o colecionismo, a perspectiva experimental é a mais explorada. A compra decorre da necessidade do consumidor de se divertir, criar fantasias, obter emoções e sentimentos

Outro aspecto a ser considerado no comportamento do colecionador, segundo Moureau (2020, p. 86) está relacionado ao fato de que o colecionador, a cada descoberta de um item para sua coleção, se comporta como se estivesse em uma "caça ao tesouro". Para ele, encontrar e adquirir o produto é mais significativo do que possuí-lo.

Aqui entra o papel das convenções (exemplificadas no item 2.3 deste capítulo) serem o palco para essa "Caça ao tesouro". As empresas "brincam" com esse comportamento de busca e cada vez mais lançam colecionáveis exclusivos, especiais, com tiragens de fabricação baixas. Como exemplo, falaremos a seguir da empresa FUNKO LLC, que aborda muito bem esse conceito em seus produtos.

### 2.3.2 Algumas definições: Toy art, customização e exclusividade

*Toy Art* são "brinquedos de arte" colecionáveis, um movimento que cresce a cada ano apoiada na arte contemporânea. Um *Toy Art* sempre tem tiragem limitada, numeração ou é assinada por um artista, e nunca é relançado (BARBOSA, 2011).

O *Toy Art* ganhou visibilidade mercadológica em 1998, quando dois estilistas chineses, Michael Lau e Eric So, personalizaram bonecos "Comandos em Ação" (nome dado pela empresa de Brinquedos Estrela, para uma linha de brinquedos que representavam personagem de ação originalmente chamada G.I. Joe licenciada da Hasbro dos EUA) (Figura21).

**Foto 21** - Linha Comandos em Ação



**Fonte:** <https://kfeina.wordpress.com/2008/12/12/michael-lau-o-pai-do-toy-art/>

A Customização de bonecas ocorre quando uma pessoa simplesmente pega uma boneca, apaga todos os seus traçados iniciais e recomeça a estética do brinquedo. Em outras palavras, o artista faz um redesign do brinquedo a partir de um novo conceito. O mercado também oferece soluções rápidas para os colecionadores que querem fazer suas próprias peças, utilizando de bases em branco vendidas no mercado (como mostrado na figura 22). Essas bases comercializadas, vem com a denominação DIY (do inglês "Do It Yourself", traduzido livremente como "Faça Você Mesmo"), e servem para que o colecionador dê "asas à sua imaginação"./

**Figura 22-** Boneco Mummy, destinado para customização.Fabricado pela Kidrobot



**Fonte:** Amazon.com



Porém, além dessas bases já destinadas a customização, há quem prefere utilizar-se de peças que, em primeiro momento, não foram concebidas para a finalidade de customizar, como no caso da figura 23, onde uma boneca da linha *Monster High*<sup>23</sup> recebeu uma nova pintura de rosto.

**Foto 23** – Boneca Mosnter High - Antes e Depois da Customização



**Fonte:** Artista Andreja

Na indústria, é possível observar a criação de protótipos e novos conceitos de brinquedos com base em brinquedos já existentes. No programa da Netflix intitulado "Brinquedos que Marcaram Época", no primeiro episódio, um designer júnior responsável pela futura linha de brinquedos Star Wars (figura 24) adquirida pela empresa norte-americana Kenner, menciona ter utilizado bonecos Playmobil para apresentar e ilustrar a ideia dos bonecos da nova linha de brinquedos que estava sendo desenvolvida na época. Nada mais foi que o uso da customização de uma peça como meio para obtenção de um protótipo que retrata a ideia original do designer.

**Figura 24** – Protótipos de Star Wars da Fabricante Kenner



**Fonte:** Brinquedos que Marcam Época - Netflix

<sup>23</sup> Linha criada em 2010 pela empresa norte-americana Mattel.

A mesma situação ocorre em outros episódios da série. Por exemplo, no episódio que fala sobre a franquia He-Man, o boneco Big Jim (figura 25) foi moldado com argila para criar um protótipo musculoso do guerreiro. Já no episódio de G.I. Joe, um boneco-modelo de madeira foi usado para dar vida ao que mais tarde se tornaria o personagem Falcon.

Esses exemplos ilustram como a produção de bonecos colecionáveis muitas vezes envolve um processo criativo e minucioso, onde os protótipos são esculpidos com detalhes cuidadosos para capturar a essência e personalidade dos personagens. O uso de materiais como argila e madeira permite aos designers explorar diferentes texturas e formas, criando modelos iniciais que servem como base para a fabricação dos bonecos em escala. Essa abordagem artesanal e dedicada revela a dedicação dos criadores em transformar personagens icônicos em objetos colecionáveis únicos e autênticos que encantam os fãs e colecionadores.

**Figura 25** - Reprodução de anúncio do Boneco Big Jim



**Fonte:** [https://br.pinterest.com/kiss\\_jets/big-jim-action-figures/](https://br.pinterest.com/kiss_jets/big-jim-action-figures/)

Visto por outro ângulo, há uma matéria no Portal G1 com a designer gráfica Isadora Zemgeski que trabalha com criações customizadas e comenta sobre como é criar suas bonecas de terror. A artista relata em sua entrevista que:

Depois de compor a história de horror, é a vez de dar um rosto e um corpo à narrativa. A confecção demora em torno de um mês. Compro a boneca base e tiro dela todas as características de fábrica, como o cabelo e a pintura no rosto. Deixo sem nada de original. Aí, esculpo as características conforme a personalidade (Entrevista G1, 2017).

Começa criando um *background*, uma história para sua peça. Depois cria a versão visual dela. O processo demoraria um mês (ZEMGESKI, 2017).

### 2.2.3 As Ooak's (One of a Kind)

As *Ooak* (*One of a Kind*<sup>24</sup>) são definidas como bonecas produzidas por artistas a partir de uma boneca original, e geralmente apenas um modelo é feito, sendo um item exclusivo que não tem nenhum outro similar no mundo. São criações exclusivas e únicas, pois a quantidade fabricada é de apenas uma unidade.

As bonecas Ooak (One of a Kind) são comumente criadas a partir de bonecas base populares, como Barbie, Monster High, entre outras. Os artistas dedicam-se a modificar e personalizar essas bonecas, utilizando diversas técnicas, como escultura, pintura, reestilização de cabelo, confecção de roupas e acessórios, entre outros processos criativos. Essa abordagem artística permite que cada boneca Ooak tenha sua própria identidade e estilo distintos, tornando-as verdadeiramente únicas.

Essas bonecas são altamente valorizadas por colecionadores e entusiastas, pois oferecem uma peça exclusiva para adicionar às suas coleções. Devido à sua natureza individual e personalizada, as bonecas Ooak geralmente possuem um preço mais elevado em comparação com as bonecas produzidas em escala industrial. Essa exclusividade e atenção aos detalhes tornam as bonecas Ooak itens altamente desejados por colecionadores que apreciam o trabalho artístico e a singularidade que cada boneca representa.

É importante ressaltar que as bonecas Ooak são criações de artistas individuais e não são produzidas em larga escala por empresas, por exemplo temos a sereia Fabricada pela artista Isadora Zemgeski (Figura 26). Cada artista pode ter seu próprio estilo e técnica, resultando em uma grande variedade de designs e estilos de bonecas Ooak disponíveis no mercado.

**Figura 26** - A Sereia - Arethusa, de autoria da Isadora Zemgeski



**Fonte:** <https://g1.globo.com/pr/campos-gerais-sul/noticia/confeccao-de-bonecas-trevosas-vira-fonte-de-renda-para-designer-apaixonada-por-horror.ghtml>

<sup>24</sup> Uma de um único tipo - Tradução livre.

A busca por peças autorais e totalmente diferentes do que o mercado convencional oferece tem aumentado significativamente. Cada vez mais, surgem artistas dedicados a realizar esse tipo de personalização, criando bonecas OOAK que são verdadeiras obras de arte únicas no mundo. Esses artistas são impulsionados pela paixão pela criação e pela oportunidade de oferecer algo exclusivo tanto para si mesmos como para um público colecionador.

A criação de bonecas OOAK permite que esses artistas expressem sua criatividade de maneira única e individual. Eles exploram diferentes estilos, técnicas e materiais para transformar as bonecas base em criações totalmente novas e cativantes. Com o crescimento dessa demanda, a comunidade de artistas dedicados à customização de bonecas OOAK continua a se expandir. Essa tendência ressalta a valorização da originalidade e da expressão artística no universo das bonecas personalizadas, oferecendo aos colecionadores a oportunidade de possuir algo realmente especial e único

### **3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

#### **3.1 MÉTODO ADOTADO PARA CONFECÇÃO DA CAPRICA**

A metodologia da pesquisa desempenha um papel fundamental no desenvolvimento de qualquer projeto, fornecendo diretrizes e abordagens para alcançar os objetivos propostos. Assim, o presente tópico apresenta as entrevistas semiestruturadas com quatro profissionais de design, estes instrumentos corroboraram o estudo no sentido de que forneceu informações e perspectivas dos especialistas sobre as suas criações e seus respectivos métodos utilizados. Esse tópico também apresenta o método de Seegmiller e Munari. O método Seegmiller destaca-se por criar a personalidade única da boneca Caprica, enquanto o método Munari enfatiza detalhes físicos que representam com autenticidade o signo de Capricórnio.

##### **3.1.1 Método para elaboração das entrevistas**

O método utilizado para elaborar as entrevistas semiestruturadas com os 4 (quatro) profissionais de design foi o de pesquisa qualitativa. Por meio de um roteiro pré-definido, as entrevistas contendo 9 (nove) questões foram conduzidas de forma flexível, permitindo que os participantes expressassem suas experiências e práticas relacionadas à elaboração de protótipos. O objetivo principal era compreender se esses profissionais seguem alguma metodologia específica em seus processos de criação, visando obter insights e conhecimentos sobre as abordagens e técnicas utilizadas na concepção de protótipos.

##### **3.1.2 Metodologia por Seegmiller (traços da personalidade)**

Don Seegmiller é um artista e ilustrador renomado, conhecido por seu talento em pintura digital e por sua contribuição significativa para a indústria de jogos e entretenimento. Com uma carreira de mais de 30 anos, Seegmiller trabalhou para várias empresas, incluindo Disney, Marvel, Hasbro e Microsoft, criando ilustrações e conceitos para jogos, filmes e produtos de consumo. Sua habilidade distintiva está na criação de personagens realistas e expressivos, combinando técnica tradicional de pintura com as ferramentas digitais mais avançadas. Além de sua carreira como artista, Seegmiller também é um professor dedicado, ministrando cursos e workshops para compartilhar seu conhecimento e inspirar outros artistas

em sua jornada criativa. Seu trabalho e ensinamentos continuam a impactar e influenciar a comunidade artística ao redor do mundo.

Seegmiller (2008) propõe algumas abordagens fundamentais para estimular a geração de ideias criativas durante a fase de desenvolvimento do projeto. Ele sugere observar atentamente as pessoas ao nosso redor, assim como artistas, celebridades, políticos e personagens fictícios, com o objetivo de identificar qualidades, hábitos, defeitos ou características peculiares que ainda não havíamos percebido. Além disso, destaca a importância de localizar materiais de referência relevantes, pois é essencial saber como encontrar e discernir informações que sejam úteis e inspiradoras para a criação do design do personagem. Essas referências podem posteriormente ser compiladas em um painel de inspiração, que servirá como um guia ao longo de todo o processo de construção dos personagens.

Para roteiristas, como Field (2001), construir um personagem é abordá-lo em dois momentos, é conhecer seu personagem a partir do nascimento até onde a história começa. Essa história não precisa ser de conhecimento do público, mas precisa estar bem nítida para os artistas que criarão o personagem.

A história do personagem auxiliará você, o designer, a realmente conhecer o que você irá desenhar. Possuindo uma história para seu personagem ajudará a compreender pequenas questões que possibilitarão uma visão necessária para a criação de um design bem-sucedido. (TAKASHI e ANDREO, Desenvolvimento de Concept Art para Personagens, p. 4 *apud* SEEGMILLER, 2008, p. 34).

Nesse sentido, Seegmiller(2008) sugere que, para a criação de um bom personagem é essencial criar sua história. Saber o passado, presente e futuro daquele personagem é uma boa maneira de definir suas características físicas e até mentais. O autor, elabora algumas questões que quando respondidas podem ajudar no desenvolvimento da história do personagem (listadas abaixo).

- Qual a personalidade do personagem e como sua história influencia a mesma?
- Qual o nome do personagem?
- Qual a árvore genealógica do personagem?
- O personagem é baseado em alguma lenda ou mito? O público irá conhecer ou entender sua origem?
- Qual é a linguagem corporal do personagem e como isso ajuda a definir sua personalidade?
- Como foi ou é a relação familiar do personagem? Boa, ruim, neutra ou inexistente?
- O personagem é educado ou analfabeto?

- Quais são as condições de vida atuais do personagem?
- O personagem tem trabalho, comércio ou habilidades comerciais?
- Quais são as comidas favoritas do personagem?
- O personagem pratica alguma atividade ou *hobbie*?

Além disso, é importante compreender o ambiente cotidiano em que o personagem vive, pois isso desempenha um papel significativo na definição de sua aparência física. Portanto, é necessário saber de onde ele vem e onde está morando atualmente, seja no espaço, no mundo aquático, no subterrâneo, na superfície, em algum ambiente exótico ou até em uma combinação de mundos (SEEGMILLER, 2008).

De modo geral, o presente trabalho trouxe o método de Seegmiller para elaborar o briefing com a história da boneca Caprica. Esse método é conhecido por sua eficácia em criar narrativas envolventes que despertam o interesse e a empatia do público-alvo. Através do método Seegmiller, foram exploradas as origens e as motivações da personagem Caprica, sua personalidade única e os eventos que a moldaram. O objetivo era desenvolver uma história convincente que conectasse emocionalmente os potenciais usuários da boneca, permitindo uma identificação mais profunda com a personagem.

### **3.1.3 Metodologia por Munari (estrutura física)**

Bruno Munari foi um renomado designer, artista e escritor italiano, conhecido por suas contribuições significativas nas áreas de arte, design gráfico, ilustração e experimentação visual. Ele foi um pioneiro do design contemporâneo, explorando novas abordagens criativas e desafiando conceitos estabelecidos. Munari foi reconhecido por seu estilo inovador e sua abordagem multidisciplinar, buscando integrar arte, ciência e tecnologia em suas obras. Seu trabalho revolucionou a forma como entendemos e nos relacionamos com o design, enfatizando a importância da criatividade, da simplicidade e da funcionalidade.

No desenvolvimento deste trabalho, foi escolhida a abordagem metodológica proposta por Munari (1981). O autor argumenta que projetar se torna mais fácil quando se tem clareza sobre o que fazer. Ele compara essa metodologia a uma receita para fazer arroz verde e a define como uma sequência de etapas lógicas e experiência, necessárias para o processo de criação. Essas etapas, apresentadas na Figura 27 são divididas em 12 etapas distintas.

**Figura 27:** As 12 etapas do Método Munari

Fonte: Munari (1981)

Acerca das etapas acima, é importante fazer uma breve explanação sobre os itens dispostos. De forma que, primeiramente, é feita a identificação e definição clara do problema ou objetivo. Em seguida, ocorre a definição mais precisa e detalhada do problema, levando em consideração todos os aspectos e limitações envolvidos. Na terceira etapa, são analisados os componentes do problema para identificar possíveis soluções. A coleta de dados relevantes é realizada na quarta etapa, através de pesquisas e entrevistas. Posteriormente, os dados são analisados para extrair insights úteis na solução do problema. Na sexta etapa, a criatividade é explorada para gerar diversas ideias e soluções viáveis, que serão filtradas e selecionadas na etapa seguinte. Identificar os materiais e tecnologias necessárias é crucial para a implementação da solução. Na oitava etapa, ocorre a experimentação das soluções escolhidas em pequena escala, permitindo ajustes antes da implementação em grande escala. Em seguida, um modelo detalhado é criado para visualizar a implementação prática da solução. A nona etapa é dedicada à verificação da adequação do modelo aos requisitos e objetivos estabelecidos. Na décima etapa, é feito um desenho técnico para garantir a correta implementação da solução. Por fim, na última etapa, a solução escolhida é implementada e avaliada, podendo sofrer ajustes para aprimoramento dos resultados.

Em síntese ao exposto, a metodologia utilizada para a elaboração da boneca Caprica foi baseada na abordagem de customização desenvolvida por Seeguimiller e Munari. Esse método envolveu o processo de personalização da boneca, onde foram aplicados elementos representativos do signo de Capricórnio, como cores, símbolos e características específicas associadas a esse signo do zodíaco. A customização buscou capturar a essência e as características distintivas de Capricórnio, proporcionando uma representação única e significativa na forma da boneca Caprica



## 3.2 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

### 3.2.1 Apresentação das entrevistas

É relevante esclarecer que o presente subtópico apresentará uma entrevista contendo 9 (nove) questões abertas que foram aplicadas com os 4 (quatro) profissionais. Se faz oportuno esclarecer que a identidade dos profissionais será mantida em sigilo, mediante o direito à privacidade. Dessa forma, cada Profissional de Design será denominado como as iniciais “PD” seguindo das respectivas numerações sendo: PD 1, PD 2, PD 3 e PD 4, sigla que corresponde à “P” de Profissional e “D” de Designer.

#### 1. Qual segmento (nicho) de mercado suas customizações atingem?

*Por incrível que possa parecer, um público acima dos 30(PD 1).*

*Todos os nichos referentes as celebridades do universo pop em geral. Pode ser da música, cinema, televisão, internet ou personagens (PD 2).*

*Minhas customizações atingem o segmento de mercado de toy art. Trabalho com a criação de peças personalizadas, explorando diferentes técnicas e estilos para oferecer designs exclusivos e artísticos para os colecionadores que apreciam o universo da toy art. (PD3)*

*Meu Nicho é Ooak. É uma alegria fazer parte do nicho de OOAK com minhas customizações. Cada peça que crio é única e possui um toque especial que a diferencia de todas as outras. Saber que minhas criações são apreciadas por colecionadores que buscam algo exclusivo é uma motivação constante para mim (PD4)*

#### 2. Quais materiais e técnicas você utiliza na sua produção?

*Uso diversos tipos de materiais, vinil, acrílico, resina de poliéster, massa acrílica, massa de polímero, tinta spray, tinta acrílica e pva, canetas, pincéis, estiletes, estecas, retíficas, vernizes, enfim, uma diversidade sem fim. Quanto a técnica é modelagem mesmo, muita massa em cima de massa, carinho e paciência com as estecas. (PD 1).*

*No início de tudo eu apenas customizava mas hoje em dia eu construo meus bonecos com partes aleatórias de plástico unindo a outros materiais como fibra, tecidos, metais, vidros, além de misturar técnicas de pintura e adaptações das usadas por maquiadores, cabelereiros, costureiras e outros profissionais, dependendo da personalidade na qual estou trabalhando (PD 2)*

*Na minha produção de toy art, utilizo uma variedade de materiais e técnicas para criar peças únicas. Isso inclui a escultura em diferentes*

*tipos de resina, modelagem em argila polimérica, pintura à mão com tintas acrílicas e aplicação de acabamentos como verniz ou resina transparente para proteção e acabamento final. Também posso explorar técnicas de colagem, aplicação de adesivos ou decalques, dependendo do estilo e design da peça (PD3)*

*Na minha produção de peças OOAK, utilizo diversos materiais e técnicas para criar customizações únicas. Isso inclui escultura em massa de modelar ou epoxy, pintura com tintas acrílicas ou óleos, aplicação de maquiagem artística, reestilização de cabelo utilizando fibras sintéticas ou cabelo natural, além de confecção de roupas e acessórios personalizados.(PD4)*

**3. Qual metodologia que você aplica? Como surge a ideia? Como desenvolve? Quais primeiros passos para começar um projeto?**

*Não tem muita metodologia não, geralmente quando a ideia vem eu já visualizo a peça pronta na minha cabeça, raramente invento alguma coisa durante a modelagem, normalmente já me sento com a ideia pronta (PD 1)*

*Escolho um artista ou personagem que tenha expandido seu sucesso além de sua zona de conforto. Daí faço um estudo visual exclusivo do famoso escolhido para poder escolher o look que será replicado e em seguida captar todo material necessário para a execução. Crio um roteiro específico para a feitura do determinado boneco e vou construindo até concluir a peça. Geralmente faço de 2 até 5 bonecos diferentes ao mesmo tempo (PD 2)*

*A metodologia que aplico na criação de toy art é um processo criativo que envolve diversas etapas. Tudo começa com a inspiração, que pode surgir de diferentes fontes, como filmes, música, arte urbana, cultura pop, entre outros. A partir dessa ideia inicial, começo a desenvolver esboços e sketches para visualizar o conceito da peça. Em seguida, parto para a etapa de modelagem, utilizando materiais como argila ou resina para criar o formato básico da peça. Durante esse processo, faço ajustes e refinamentos até alcançar o resultado desejado. Depois, passo para a pintura, onde aplico cores, detalhes e efeitos para dar vida à peça. Por fim, realizo o acabamento final, que pode incluir aplicação de verniz ou resina para proteção e brilho. Os primeiros passos para começar um projeto de toy art envolvem pesquisa e coleta de referências, tanto visualmente quanto sobre técnicas utilizadas no segmento. A partir daí, é importante ter um espaço de trabalho adequado, adquirir os materiais necessários e definir um cronograma para o projeto. A partir dessas bases, é possível iniciar a criação da peça, seguindo o processo criativo até a conclusão (PD3)*

*A metodologia que aplico na criação de peças OOAK é baseada na minha paixão pela customização e pela criação de algo único. A ideia inicial pode ser inspirada por diferentes fontes, e a partir dela começo a desenvolver esboços e conceitos para visualizar a customização*

*desejada. Ao longo do processo, vou trabalhando em cada detalhe, desde a escolha da boneca base até a finalização da customização. Os primeiros passos envolvem pesquisa, planejamento e preparação do material necessário. É um processo que requer dedicação e habilidades específicas, mas o resultado final faz todo o esforço valer a pena.(PD4).*

#### **4. Quais suas referências?**

*Customizadores de ToyArt da gringa, infelizmente aqui no nosso país o mercado ainda é muito limitado pra isso (PD 1).*

*Como faço "Toy-Art", basicamente não tenho uma referência e sim fontes de inspiração. Se tivesse que citar alguém, talvez o cartunista Maurício de Sousa (o criador da "Turma da Mônica") mas mais pela condução de sua arte durante todo esse tempo, a credibilidade que ele conseguiu seguindo um raciocínio diferente do que usam para alcançarem o sucesso fácil e rápido (PD 2)*

*Minhas referências para a criação de toy art são variadas e abrangem diferentes áreas artísticas. Sou inspirado por artistas urbanos, ilustradores, designers de personagens e criadores de arte pop.(PD 3)*

*Minhas referências na criação de peças OOAK são bastante ecléticas. Busco inspiração em artistas contemporâneos de customização de bonecas, como Noel Cruz e Marina Bychkova, bem como em estilistas renomados e designers de moda. Além disso, também me inspiro em elementos da natureza, como cores, texturas e padrões. Através dessa mistura de influências, encontro maneiras de criar peças únicas e expressivas. (PD 4)*

#### **5. Como você entrou nesse ramo de criação de Toys?**

*Sem querer. Procurava bonecos para minha coleção pessoal e vi que lá fora algumas pessoas criavam os seus próprios personagens. Comprei massa, tinta e uma base, depois disso nunca mais parei, foi amor (PD 1).*

*Não "entrei" nesse ramo, basicamente a imprensa me "colocou" nisso: eu crio bonecas para minha coleção particular, o que crio segue um raciocínio de fazer um produto rico em detalhes como eu gostaria de comprar, e a partir disso comecei a pesquisar métodos para criar os meus próprios bonecos, como eu gostaria que eles fossem. No Brasil, na década de 2000, não existia essa cultura e eu fui o pioneiro nisso, tornei algo popular a ponto de ser assunto em veículos de fofocas de celebridades (PD 2)*

*Entre nesse ramo de criação de Toys através da minha paixão por colecionáveis e pelo universo artístico. Sempre fui fascinado por figuras de ação e toy art, e comecei a explorar diferentes técnicas de*

*customização por conta própria. Com o tempo, aprimorei minhas habilidades e minha visão artística, até que decidi transformar minha paixão em um negócio. Assim, comecei a criar peças personalizadas e a compartilhar meu trabalho nas redes sociais, o que me permitiu entrar nesse ramo e conquistar o reconhecimento dos colecionadores.(PD 3)*

*Meu interesse por customização de bonecas e peças OOAK começou como um hobby. Sempre fui apaixonado por colecionáveis e gostava de trazer um toque pessoal às minhas próprias peças. Conforme aprimorei minhas habilidades e minha técnica, comecei a receber pedidos de amigos e conhecidos para customizar suas bonecas. Foi a partir desse momento que percebi o potencial de transformar minha paixão em um negócio. Assim, comecei a me dedicar cada vez mais à criação de peças OOAK e a compartilhar meu trabalho nas redes sociais, o que me permitiu entrar nesse ramo e expandir meu alcance para os colecionadore (PD 4)*

## **6. Você tem formação em alguma área?**

*Técnico em Design Gráfico (PD 1).*

*Eu sou multitarefa (rsrsr)...Sou Artista Plástico, Designer, blogueiro e Técnico em Edificações (PD 2).*

*Tenho formação em Artes Visuais, o que me proporcionou uma base sólida em técnicas artísticas e conhecimento sobre o mundo da arte[PD 3]*

*Minha formação é em Design de Produto, o que me proporcionou uma base sólida em conceitos de design, materiais e técnicas de produção. Embora minha formação não seja especificamente voltada para a customização de bonecas OOAK, ela me trouxe conhecimentos valiosos sobre estética, proporção e funcionalidade que são aplicáveis na criação de peças personalizadas (PD 4)*

## **7. Onde procura conhecimento para esse ramo?**

*Internet, sempre que tento usar algum material diferente ou fazer alguma coisa que não tenha feito, caso tenha dúvida é na internet que procuro(PD 1)*

*Com bonecos sou completamente auto-didata. Quando comecei não existia redes sociais e o Youtube estava surgindo. Todas as técnicas iniciais que utilizei foram adaptadas as usadas em humanos, modificando o material e as proporções. Hoje existe tudo fácil e rápido mas prefiro pesquisar na base do erro e acerto, testando produtos e fazendo pesquisas com profissionais (PD 2)*

*Busco conhecimento para esse ramo em uma variedade de fontes. Uma delas é a internet, onde acesso blogs, fóruns e grupos especializados que compartilham informações, tutoriais e dicas sobre criação de Toys. Também procuro livros e publicações relacionadas ao assunto, além de acompanhar o trabalho de outros artistas e customizadores renomados (PD 3)*

*Busco livros e materiais de referência relacionados à customização de bonecas e técnicas artísticas específicas. Participar de workshops, cursos e eventos relacionados ao universo das bonecas e da customização também é uma maneira importante de ampliar meu conhecimento e me conectar com outros profissionais do ramo.(PD 4)*

#### **8. Você trabalha exclusivamente com toys e customizações?**

*Não, trabalho em um banco( PD 1).*

*Eu sou artista plástico e faço uma gama gigante de coisas que vão desde pintura, fotografia, videoclipes, remix e esculturas. Os bonecos é um hobby que me trouxe fama. Minha renda vem de patrocínios (bonecos), da minha grife, e de bens adquiridos e alugados (PD 2)*

*Sim, trabalho exclusivamente com toys e customizações. Meu foco principal é criar peças únicas e personalizadas no universo da toy art. Dedico minha energia e criatividade para desenvolver customizações que expressem minha visão artística e proporcionem uma experiência única aos colecionadores. (PD 3)*

*Sim, trabalho exclusivamente com customizações de bonecas OOAK. É uma área que me encanta e na qual concentro minha energia criativa. Ao dedicar-me exclusivamente a esse tipo de trabalho, posso aperfeiçoar minhas habilidades e me especializar na criação de peças únicas e personalizadas (PD 4)*

#### **9. Você faz distinção de preço para seu produto por ser artesanal? Você acha que isso deve ser levado em conta o Industrial X Artesanal?**

*Sim, faço. Mas ganho bem menos quando vendo no Brasil, por conta da nossa economia eu não tenho coragem de cobrar o mesmo que cobro em peças que recebo em outras moedas. E sim, acho que tem que ser levado em consideração sim, são peças exclusivas e devem ter o seu valor merecido por isso (PD 1)*

*Eu não vendo meus bonecos e por serem peças únicas e exclusivas de toy-art, eles não se encaixam na categoria "artesanato". Eu posso assinar produtos para serem criados em escala industrial por uma grande empresa, pelo fato de eu não ser artesão e sim artista plástico (PD 2)*

*Sim, faço distinção de preço para meus produtos artesanais. Acredito que a distinção de preço entre produtos artesanais e industriais é importante e deve ser levada em conta (PD 3)*

*Sim. Considero importante levar em conta a diferença entre o produto industrial e o artesanal no momento de estabelecer os preços. Os artesanais demandam um trabalho artístico personalizado, que agrega valor e originalidade (PD 4)*

### **3.2.2 Briefing para elaboração da boneca Caprica**

O Briefing para elaboração da boneca Caprica é um tópico essencial que contém todas as informações necessárias para apresentar o processo de confecção da boneca. Neste tópico, serão apresentados os passos detalhados para criação da personagem Caprica, abordando tanto os aspectos relacionados à sua personalidade, baseados no método de Seegmiller, quanto à sua estrutura física, seguindo os princípios de Munari. O objetivo é assegurar que a boneca seja autêntica e fiel à sua representação, garantindo que tanto os traços de personalidade quanto as características físicas sejam adequadamente refletidos no resultado final

- **Apresentando o cenário (Background)**

A escolha do cenário e do signo de Capricórnio para serem expostos no trabalho monográfico baseou-se em algumas razões fundamentais. Primeiramente, Capricórnio é o primeiro signo do ano, abrangendo o período de 22 de dezembro a 20 de janeiro, o que o torna uma escolha representativa para iniciar a análise dos signos zodiacais. Ao selecionar o primeiro signo, temos a oportunidade de estabelecer uma base sólida para explorar os demais signos ao longo de trabalhos futuros, permitindo uma progressão natural no estudo dos signos e suas características.

Além disso, a escolha de Capricórnio como foco do trabalho monográfico não envolve preferência ou julgamento de relevância entre os signos, mas sim a necessidade de delimitar o escopo do estudo. Dada a complexidade que abordar os 12 signos demandaria, torna-se essencial fazer uma seleção precisa. Ao eleger Capricórnio, temos a oportunidade de mergulhar profundamente em suas características, história e influências, oferecendo uma análise detalhada e enriquecedora sobre esse signo em particular.

Nesta etapa, foi essencial adentrar nos estudos sobre zodíaco, compreender a origem dos signos do zodíaco, o que significa e por que ele foi criado. Dessa forma, foi primordial compreender esse universo, para vislumbrar de um modo geral o cenário em que a personagem está inserida.

A origem dos signos do zodíaco remonta a civilizações antigas que observavam o céu e buscavam entender os padrões e movimentos dos corpos celestes. Acredita-se que a ideia do zodíaco tenha se originado na antiga Mesopotâmia, por volta do século III a.C (MAGNANI, 2022).

Os mesopotâmios desenvolveram um sistema de astrologia chamado astrologia babilônica, no qual dividiam a eclíptica (a trajetória aparente do Sol ao redor da Terra) em 12 partes iguais. Ao longo do tempo, os gregos adotaram o sistema babilônico e o aprimoraram. Eles associaram cada uma das 12 constelações a um signo específico e desenvolveram a astrologia ocidental, que é a base dos signos do zodíaco como os conhecemos hoje.

Mediante o exposto, o cenário utilizado como ponto de partida na criação do personagem é o zodíaco. Os signos do zodíaco são uma divisão do céu em 12 partes iguais, cada uma correspondente a um signo astrológico. Cada signo representa uma faixa de tempo específica durante o ano, e é associado a uma série de traços de personalidade, características e elementos.

A autora Magnani (2022, p. 25) apresenta os doze signos do zodíaco, em ordem, com suas respectivas personalidades:

- Áries (21 de março a 20 de abril): Aventureiro, enérgico, corajoso, impaciente, impulsivo, competitivo.
- Touro (21 de abril a 20 de maio): Leal, prático, paciente, determinado, teimoso, apreciador de conforto e prazeres materiais.
- Gêmeos (21 de maio a 20 de junho): Curioso, comunicativo, adaptável, versátil, inconstante, mente ágil.
- Câncer (21 de junho a 22 de julho): Sensível, protetor, emocional, imaginativo, cauteloso, ligado à família.
- Leão (23 de julho a 22 de agosto): Carismático, generoso, confiante, líder natural, orgulhoso, busca reconhecimento.
- Virgem (23 de agosto a 22 de setembro): Metódico, prático, detalhista, analítico, reservado, busca aperfeiçoamento.
- Libra (23 de setembro a 22 de outubro): Diplomático, sociável, equilibrado, justiça, indeciso, busca harmonia.
- Escorpião (23 de outubro a 21 de novembro): Intenso, enigmático, determinado, corajoso, ciumento, busca profundidade emocional.
- Sagitário (22 de novembro a 21 de dezembro): Aventureiro, otimista, entusiasta, independente, impaciente, busca conhecimento.
- Capricórnio (22 de dezembro a 20 de janeiro): Ambicioso, disciplinado, responsável, persistente, reservado, busca estabilidade.
- Aquário (21 de janeiro a 19 de fevereiro): Visionário, original, humanitário, independente, imprevisível, busca liberdade.
- Peixes (20 de fevereiro a 20 de março): Sensível, intuitivo, compassivo, sonhador, escapista, busca conexão emocional

Acerca do exposto acima, a autora afirma que cada signo é governado por um planeta regente e está associado a um elemento, que pode ser fogo, terra, ar ou água. Essas associações astrológicas são usadas para entender a personalidade e as tendências das pessoas nascidas sob cada signo. Essas são apenas algumas características gerais associadas a cada signo do zodíaco. É importante lembrar que a personalidade de cada indivíduo é influenciada por muitos fatores além do signo solar, como o mapa astral completo, experiências de vida e ambiente em que cresceu. (MAGNANI, 2022).

- **Apresentando o signo de Capricórnio e listando suas características**

Como exposto anteriormente, o personagem escolhido para desenvolver o protótipo é o signo de Capricórnio. Ele é o primeiro signo (janeiro) do ano no calendário romano, porém é o 10º signo no calendário astral. O processo começa listando as principais características desse signo em questão para servir como guia do personagem - o que vai ser completado com a história do mesmo.

Os nativos desse signo são conhecidos por suas principais características. No âmbito das amizades, os capricornianos são vistos como amigos leais e confiáveis. Eles valorizam a estabilidade e a segurança nas relações pessoais, sendo seletivos na escolha de seus amigos mais próximos. Sua natureza prudente e reservada pode torná-los um pouco reservados, mas, uma vez que se comprometem com uma amizade, tendem a ser fiéis e dedicados.

No ambiente de trabalho, os capricornianos são conhecidos por sua ética de trabalho incansável e sua determinação em alcançar o sucesso. Eles são ambiciosos, disciplinados e persistentes, buscando metas de longo prazo. Sua abordagem séria e responsável faz com que sejam confiáveis e respeitados pelos colegas. São capazes de assumir grandes responsabilidades e têm habilidades organizacionais excepcionais.

Nos relacionamentos, os capricornianos são cautelosos e preferem construir relacionamentos sólidos e duradouros. Eles valorizam a estabilidade e a lealdade, buscando um parceiro confiável e que compartilhe de seus valores e objetivos. Apesar de sua aparência séria e reservada, podem demonstrar afeto e demonstrações de amor de maneira discreta, mas sincera. A segurança emocional é fundamental para eles, e tendem a ser dedicados e comprometidos em seus relacionamentos. No contexto familiar, os capricornianos valorizam a tradição, a responsabilidade e a estrutura. São excelentes provedores e têm um senso inato de dever para com seus familiares.



Em resumo, as principais características do signo de Capricórnio envolvem amizades leais, uma abordagem séria e responsável no trabalho, relacionamentos sólidos e duradouros e dedicação à família. Os capricornianos são indivíduos trabalhadores, confiáveis e comprometidos, buscando constantemente a estabilidade e a segurança em todas as áreas de suas vidas.

De acordo com Falcão (2019), como foi exposto no tópico anterior, cada signo está associado a um elemento, podendo ser, terra, água, fogo ou ar. O signo de capricórnio é do elemento terra. Nesse signo há uma necessidade de maior participação e desempenho perante a sociedade. Também se faz presente o senso de responsabilidade, a cautela e a lentidão na conquista dos objetivos.

Como dito anteriormente, esse é o décimo signo do ano astral, então está associada a casa<sup>25</sup> 10. Segundo Falcão (2019), essa é a casa chamada de "casa da carreira", simbolizando a busca pela estabilidade material, dedicação ao trabalho. Por último, cada signo é associado a um elemento, o signo de capricórnio é um signo de elemento terra.

O signo de capricórnio é representado pelo animal cabra da montanha, que de acordo com Falcão (2019) é um animal cauteloso na escalada, para que não haja nenhum tipo de retrocesso no percurso.

**Figura 28 - Cabra Montanhesa**



**Fonte:** mundodosanimais.pt

A cabra da montanha, ao enfrentar os desafios da escalada, exige habilidades específicas para se movimentar com segurança pelas rochas íngremes. Ela avalia cuidadosamente cada passo, calcula o equilíbrio e planeja suas ações, garantindo que cada movimento seja preciso e evitando qualquer tipo de retrocesso. Essa abordagem cautelosa é uma característica marcante do signo de Capricórnio, que tende a ser estratégico e cuidadoso

---

<sup>25</sup> Casas astrológicas simbolizam campos de experiência nos quais são focalizadas as capacidades e facilidades, limitações e dificuldades do indivíduo. FALCÃO (2019)

em suas empreitadas, garantindo que seus esforços sejam direcionados de maneira eficiente e consistente. A cabra da montanha, com sua determinação e foco, é um lembrete constante para os capricornianos de que a perseverança e a atenção aos detalhes são fundamentais para alcançar o sucesso.

- **Apresentando Caprica e sua personalidade (Seegmiller)**

Como exposto anteriormente, a elaboração da personalidade e dos traços da boneca Caprica segue os preceitos instituídos por Seegmiller. Vale enfatizar que a artista e designer gráfico Isadora Zemgeski, também utiliza desse método, conforme mencionado em uma matéria no portal G1. De acordo com Zemgeski, seu trabalho inicia-se com a construção do background do personagem, envolvendo a criação de sua história e caracterização.

Mediante o exposto segue uma lista de questionamentos propostos por Seegmiller, cujas resoluções servem como um guia fundamental para a percepção da personalidade da boneca Caprica, tal lista pode ser entendida como o briefing essencial para sua concepção.

1. ***Como o personagem será usado?***

Será usada como uma boneca para colecionadores. O personagem Caprica será usado como uma boneca especialmente direcionada para colecionadores apaixonados por personagens fictícios. Sua criação busca atender às expectativas dos colecionadores, oferecendo um design único e detalhado, que capture a essência da personagem e desperte o interesse dos entusiastas. A boneca Caprica será produzida com materiais de alta qualidade e acabamento impecável, tornando-a um item de destaque nas coleções dos aficionados por personagens inspiradores e memoráveis.

2. ***Como o personagem será exibido na mídia?***

Não será exibida na mídia. O personagem Caprica não será exibido na mídia tradicional. Sua divulgação e disponibilidade serão direcionadas principalmente para colecionadores e entusiastas por meio de canais especializados, como eventos de colecionismo, convenções e lojas especializadas. A proposta é criar um senso de exclusividade em torno da boneca Caprica, fazendo com que ela se torne um item cobiçado pelos colecionadores e esteja disponível em locais selecionados que atendam ao público-alvo específico.

**3. *Qual o tamanho do personagem em relação aos outros?***

A proposta futura é elaborar os outros personagens. Todos os personagens, incluindo Caprica, terão o tamanho padrão de 30cm. Essa dimensão padronizada permitirá que Caprica se integre perfeitamente a outras coleções de bonecas e personagens, garantindo harmonia visual e facilitando a exposição e o manuseio dos colecionadores. Ao manter o tamanho padrão de 30cm, a boneca Caprica poderá ser facilmente combinada e exibida ao lado de outros personagens, criando um ambiente coeso e esteticamente agradável na coleção.

**4. *O personagem será animado? como?***

Não. O personagem Caprica não será animado. Sua proposta é ser uma boneca colecionável estática, sem funcionalidades de animação. Caprica será desenvolvida como uma peça de exibição e colecionismo, focando em seu design, detalhes e qualidade artística. Sua principal finalidade é ser apreciada como uma figura decorativa e representativa da personagem, sem movimentos ou interações motorizadas.

**5. *O personagem será visto por quais ângulos?***

Todos os ângulos, será uma boneca física em 3D. O personagem Caprica será projetado e produzido como uma boneca física em 3D, o que permitirá que seja visto e apreciado por todos os ângulos. Sua escultura tridimensional proporcionará uma experiência completa, permitindo que os colecionadores observem e admirem todos os detalhes, traços e características da personagem em diferentes perspectivas. Ao girar a boneca Caprica, será possível explorar sua aparência e design em 360 graus, apreciando-a de todos os ângulos e apreciando a cuidadosa criação da sua representação física.

**6. *Qual o nível de detalhamento necessário para o personagem?***

Para o personagem Caprica, será necessário um nível de detalhamento meticuloso e cuidadoso. Cada aspecto da boneca, desde suas características faciais até os mínimos detalhes das roupas, cabelos e acessórios, será trabalhado com precisão para criar uma representação fiel e impactante. O objetivo é garantir que os colecionadores se sintam imersos na personalidade e na essência do personagem, capturando sua identidade de maneira autêntica. Os traços, expressões e elementos distintivos de Caprica serão elaborados com atenção aos mínimos detalhes, resultando em uma boneca que seja

visualmente impressionante e que transmita toda a individualidade e profundidade do personagem.

**7. *O personagem será simples ou complexo?***

O personagem Caprica será desenvolvido de forma complexa, com atenção a cada aspecto e detalhe. Sua concepção envolverá um trabalho minucioso para capturar todos os elementos que compõem a personalidade e a aparência do personagem. Desde a elaboração da história e características até o design físico, será levado em consideração cada nuance e peculiaridade para criar uma representação completa e fiel de Caprica. A complexidade do personagem permitirá que os colecionadores apreciem sua profundidade e se conectem de maneira mais significativa com a boneca, tornando-a uma peça única e impactante em suas coleções

**8. *A quem o personagem necessita apelar visualmente?***

O personagem Caprica precisa apelar visualmente para aqueles que estão familiarizados com as características marcantes do signo escolhido. Sendo o signo de Capricórnio representado por um animal semelhante a um bode, é importante que a boneca Caprica incorpore elementos distintivos, como os chifres e a parte inferior do animal, para transmitir a essência e a identidade do signo. Esses atributos visuais específicos são essenciais para que o personagem Caprica seja reconhecido e identificado pelos colecionadores e entusiastas, adicionando uma camada de autenticidade e representatividade à boneca.

**9. *O personagem consegue sustentar a si próprio se retirado do seu ambiente?***

Sim, o personagem Caprica é projetado para ser capaz de se sustentar sozinho mesmo se retirado de seu ambiente. Será construído levando em consideração a estabilidade e o equilíbrio adequados, garantindo que a boneca seja capaz de ficar em pé e manter sua postura mesmo sem suporte externo. Isso permitirá que os colecionadores exibam a boneca Caprica em diferentes ambientes, como prateleiras, expositores ou superfícies planas, sem a necessidade de apoio adicional. A estrutura e o design cuidadosamente elaborados da boneca garantirão sua estabilidade e autonomia para ser exibida de forma independente

**10. A silhueta ou perfil do personagem é reconhecível por si próprio?**

Sim, a silhueta ou perfil do personagem Caprica é reconhecível por si próprio. Através do cuidadoso design e modelagem da boneca, a sua forma geral e características distintivas serão facilmente identificáveis. A silhueta do personagem, incluindo elementos como os chifres e a parte inferior do animal que representa, será fielmente reproduzida, permitindo que os espectadores identifiquem imediatamente o personagem Caprica. Essa reconhecibilidade visual é essencial para que a boneca seja facilmente associada ao signo de Capricórnio e transmita sua identidade de maneira clara e impactante.

É importante destacar que o questionário apresentado pode ser expandido com perguntas adicionais, adaptando-se às necessidades específicas de cada artista, desde que contribua para a construção de um perfil completo de suas criações. Essa sólida base de informações é fundamental para o sucesso do projeto, permitindo uma abordagem mais precisa e eficiente na criação da boneca.

- **Apresentando as características físicas da Boneca Caprica (Munari)**

O método Munari foi empregado de forma eficaz na elaboração da parte física da boneca Caprica, abrangendo suas características, cabelos, roupas e traços em geral. Utilizando esse método, cada detalhe da boneca Caprica foi cuidadosamente projetado, levando em consideração aspectos como estilos de cabelo, vestuário e atributos que conferem personalidade e encanto ao conjunto final. Assim, após o levantamento sobre os pontos fortes do signo para dar personalidade da Caprica, passemos para o visual da personagem. A boneca tem chifres e cascos fendados que lembram aos da cabra da montanha que tem os cascos assim para poder escalar lugares íngremes.

Mediante o exposto, se percebe que desde a escolha das cores e tecidos para o vestuário até a modelagem dos traços faciais, o método permitiu uma harmonização única entre a aparência e os traços característicos do signo. A atenção dedicada a cada detalhe contribuiu para a construção de uma boneca que não apenas representa visualmente o signo, mas também evoca uma conexão emocional e simbólica com a figura mitológica que inspirou sua concepção. A aplicação bem-sucedida do método Munari na criação da boneca Caprica destaca a importância de unir técnicas de design e elementos simbólicos para alcançar uma representação verdadeiramente autêntica e cativante.

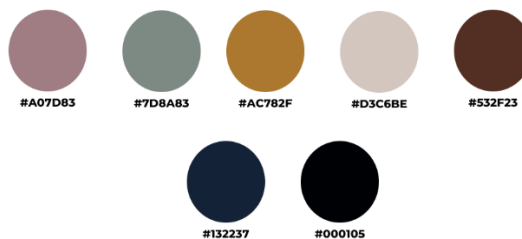
**Figura 29:** Os primeiros desenhos da Personagem Caprica



**Fonte:** Autora, 2023

A paleta de cores para a roupa foi escolhida em tons brancos para remeter o inverno (Figura 30), já que o signo de capricórnio começa no solstício de inverno, dia 21 de dezembro, sendo o auge do signo essa estação.

**Figura 30** Paleta de Cores



**Fonte:** Autora, 2023

Mediante essa paleta de cores, a roupa da boneca também foi cuidadosamente selecionada para refletir o período de inverno, uma época em que as pessoas precisavam se preparar de maneira organizada e até mesmo militar para garantir sua sobrevivência.

A boneca Caprica apresenta características físicas distintas e emblemáticas, representando fielmente o signo de Capricórnio. Seus chifres majestosos e cascos fendados evocam a imagem das cabras de montanha, cuja estrutura é perfeitamente adaptada para enfrentar terrenos íngremes e desafiadores. A presença desses detalhes adiciona uma aura de força, determinação e resiliência à boneca, refletindo as principais características atribuídas ao signo de Capricórnio. Essa representação cuidadosa e autêntica confere à Caprica uma personalidade única e atraente, tornando-a uma adição especial e significativa ao mundo do colecionismo e da customização de brinquedos.

### 3.2.3 Confecção da boneca Caprica

Como se percebe na figura 27 (exposta anteriormente), Munari apresenta uma metodologia de criação de produto, com 12 etapas. Contudo, para o presente estudo algumas etapas não foram necessárias, dessa forma tivemos que adaptar para conceber o modelo de protótipo da Caprica, como veremos abaixo:

**Etapa - Problema:** O problema inicial era criar uma boneca única e exclusiva (OOAK) a partir da customização. A definição e componentes do problema, foi substituído pelo briefing utilizando totalmente o método de Seegmiller para criação de personagens, faltando somente a materialização do mesmo em forma de um produto.

**Etapa - Coleta de dados e análise de dados:** No tocante a estes elementos, estes não foram utilizados no presente estudo, no que diz respeito a procura de similares no mercado, já que as customizações são feitas de forma caseira e ficando nesse meio – é muito difícil conseguir imagens de OOAKS no mundo, somente alguns poucos artistas divulgam seus trabalhos em redes sociais e sites. Já a procura de bonecas feitas de forma industrial, nenhuma linha das mais conhecidas e vendidas no mundo abordava o tema do zodíaco.

**Etapa - Criatividade:** A parte de criatividade foi utilizada, dentro do briefing do Seegmiller, no momento em que se procura referencias entre animais e do folclore para compor detalhes do projeto, além também de apresentarmos as paletas de cores (Figura 30) para este personagem, ressaltando a importância da harmonia cromática na expressão visual do conceito e da identidade da boneca Caprica.

**Etapa - Materiais e tecnologias:** Foi utilizado materiais de fácil acesso para customizadores, principalmente em solo brasileiro, onde alguns materiais próprios da área são de difícil acesso. Foram utilizados os seguintes materiais: base da boneca (corpo da Barbie), cabeça (de outra boneca denominada Monster High), lã (para os cabelos), olhos de acrílica, epóxi e arame para modelar as pernas em formato de fauno.

Nessa etapa, em que se elaborou a parte física da boneca, foi utilizado o corpo de uma boneca Barbie – que é feita totalmente de plástico. Para ter o formato das pernas de um fauno, foi preciso serrar as partes da perna (em 3 partes) para então, com arame e massa epóxi, ser moldada no formato exato do fauno (referência escolhida na parte de criatividade).

Para a criação da boneca personalizada, utilizamos um corpo de Barbie como base e realizamos modificações utilizando massa de porcelana fria. Foram adicionados detalhes como cascos, pernas que lembravam animais quadrúpedes e chifres, inspirados no estilo de um fauno.

A escolha do corpo da Barbie como base foi o primeiro passo para a criação da customização. A partir dessa escolha, foi necessário adaptar o corpo para o estilo do fauno, que serviu como inspiração para a customização. Para isso, serramos o corpo da boneca, e usamos massa de biscuit pra prender os pedaços no lugar.

**Figura 31:** Confeccionando o corpo da Caprica



Fonte: Autora, 2023

Utilizando a massa de porcelana fria, moldamos os cascos nos pés da boneca (Figura 32), proporcionando um visual mais próximo ao de animais quadrúpedes. Além disso, esculpimos os chifres, que são uma característica marcante dos faunos, conferindo um toque único e encantador à boneca personalizada.

**Figura 32:** moldando os pés da boneca como cascos



Fonte: Autora, 2023

Essas modificações cuidadosamente aplicadas transformaram a base da Barbie em uma customização especial, incorporando elementos do fauno e dando vida a uma boneca com características únicas e encantadoras.

**Etapa - Experimentação e modelo:** A experimentação se deu a partir da busca em mesclar o corpo da boneca Barbie e a busca do encaixe da cabeça de outra boneca chamada Monster High. Ainda na parte de experimentação, esta etapa ocorreu no momento da aplicação



de lã para substituir a fibra de nylon que usualmente é utilizado na composição de cabelo de boneca (até de forma industrial). A cabeça – é vinil, muito usada em cabeças de bonecas industriais. O modelo foi retirado de uma boneca Monster High (Figura 33), pois tem o molde maior que as cabeças tipo Barbie, podendo assim receber olhos de acrílico. Foi cortado, com auxílio de estilete, os buracos onde é colocado os olhos e por dentro, é inserido o olho de acrílico.

**Figura 33:** Comparação entre a Cabeça da Barbie e a cabeça da Monster High



Fonte: Autora, 2023

A cabeça, foi escolhida uma cabeça da linha de bonecas Monster high, pois tem um tamanho maior que as da linha Barbie, podendo receber olhos de acrílico cinzas, escolhidos para essa boneca. Foi retirado o cabelo original da cabeça, feito um corte na parte de cima (escalpe), e também onde ficariam os glóbulos oculares. Então pelo corte em cima da cabeça (Figura 34), foi introduzido o par de olhos, e depois colado novamente a parte de cima da cabeça. Tudo então foi coberto por cabelo feito lã, colado mecha por mecha.

**Figura 34:** Modelando a cabeça e cabelo da Caprica



Fonte: Autora, 2023

A peruca da personagem Caprica foi cuidadosamente confeccionada utilizando lã da marca Molete (Figura 35). Para criar essa peça única, vários pedaços de lã foram cortados e, em seguida, penteados com uma escova para desembaraçar os fios, garantindo uma textura suave e alinhada. A escolha da cor branca foi estratégica, visando refletir a personalidade fria da personagem e contribuir para a coerência visual do conjunto.

**Figura 35:** Lã utilizada para a confecção do cabelo



Fonte: Autora, 2023

A opção pela lã como material para a peruca teve como objetivo substituir o cabelo de fibra, exigindo a aplicação de uma técnica cuidadosa de destrançar o fio do novelo e, em seguida, o uso de uma chapinha para cabelos para alisar a lã e conferir um aspecto mais liso e solto. A montagem da peruca aconteceu meticulosamente (figura 36), com mecha por mecha sendo colada no couro cabeludo do protótipo.

**Figura 36:** Cabelo da Caprica finalizado



Fonte: Autora, 2023

Além da peruca, outras modificações foram feitas na cabeça da figura personalizada. Com o auxílio de massa de biscuit, foram criadas orelhas pontudas para substituir as orelhas normais. Também foram moldados um par de chifres (Figura 37), seguindo

a referência dos bodes mencionada no briefing. Após a secagem e pintura cuidadosa dessas peças, elas foram fixadas na cabeça utilizando cola instantânea.

**Figura 37:** Os chifres montados na boneca Caprica



**Fonte:** Autora, 2023

Após a finalização da cabeça da personagem Caprica, voltamos nossa atenção para o restante do corpo. As áreas onde a massa de biscuit foi aplicada foram cuidadosamente pintadas com tinta acrílica fosca à base de PVA.

Ainda na etapa da experimentação e modelo foram elaboradas as roupas da boneca. Para a confecção da roupa da personagem, optamos por utilizar diferentes tecidos. Escolhemos um tecido de algodão cru de sacaria para a base do vestido, que proporciona uma textura rústica e autêntica.

Além disso, foram utilizados tecidos de camurça e couro para complementar o visual. Seguindo o esboço de referência, o vestido foi modelado diretamente no corpo da personagem, garantindo um encaixe perfeito resultando em uma personagem que apesar de fictícia possui forma excepcional, refletindo os traços e características definidos no briefing. Também foram moldados seios mais fartos (Figura 38), para acompanhar as curvas feitas no quadril e não ficar muito desproporcional.

**Figura 38:** Modelando o busto da Caprica



**Fonte:** Autora, 2023

A foto acima, é referencia das medidas do busto para confecção do molde para cortar o tecido. Foram utilizadas fita crepe em volta de toda a área que retirar o molde, e depois é traçado o desenho da peça e recortado. Assim, temos o tamanho exato do molde para ser utilizado na boneca, já que ela não tem o tamanho convencional de uma Barbie, devido as modificações corporais.

**Figura 39:** modelando as vestimentas da Caprica



Fonte: Autora, 2023

As fotos acima são dos moldes já tirados, a parte da gola e mangas (em tecido branco) e todos os pedaços do corselete da boneca (em tecido marrom cobre).

A saia foi meticulosamente elaborada em camadas, utilizando tiras de tecido de algodão cru de sacaria, cada uma com a espessura aproximada de um dedo. Essas tiras foram cuidadosamente sobrepostas, sem a necessidade de fazer bainha, conferindo um aspecto rústico e autêntico ao vestido da personagem Caprica.

**Figura 40:** Modelando a Saia da Caprica



Fonte: Autora, 2023

Foram sobrepostas uma tira sobre a outra e costurada suas pontas superiores para construção da saia do vestido. Essa técnica de sobreposição em camadas permite criar um efeito visual interessante e proporcionar movimento à saia, adicionando dinamismo e fluidez ao



conjunto da personagem. Com esse cuidado nos detalhes, o vestido ganhou uma aparência única, realçando ainda mais a personalidade e estilo da Caprica como mostra a figura abaixo

**Figura 41:** Vestimenta e corpo finalizados



Fonte: Autora, 2023

A imagem acima oferece uma visão detalhada do corpo e do vestido já finalizado. A camurça branca foi habilmente utilizada para criar uma gola elegante e adornar os punhos das mangas. Esses detalhes em camurça adicionam um toque de sofisticação ao conjunto, complementando perfeitamente o estilo da personagem Caprica.

Por fim, o corselete da boneca foi cuidadosamente costurado e colocado por cima do vestido. Para garantir um ajuste perfeito, um mockup do corselete foi criado utilizando tecido TNT, permitindo fazer marcações precisas no corpo e nas costuras.

**Figura 42:** Adicionando o Corcelet da Caprica



Fonte: Autora, 2023

Para a criação do corselete no tecido courino, foi feito um mockup do mesmo em tnt para ver as marcações do corpo e da costura. Como evidencia a imagem acima. Foi percebido que precisava uma folga no primeiro molde feito, pois o tecido sacaria era muito grosso e a peça corselete precisava ir por cima, ajustando nas curvas da boneca.

**Figura 43:** Confeção do Corcelet



Fonte: Autora, 2023

As imagens acima exibem o corselete já finalizado. O uso do tecido courino, conhecido por sua densidade, proporciona ao corselete uma estrutura firme que define claramente o formato da boneca. As costuras adicionadas ao corselete contribuem para a definição dos contornos e curvas da personagem Caprica.

**Etapa – Solução.** Na etapa Solução do método Munari, a boneca Caprica ganhou vida com a montagem completa do corpo e da cabeça. Foi necessária uma atenção especial ao encaixe perfeito entre as duas partes, considerando que o pino de sustentação da cabeça precisou ser reforçado para acomodar o novo molde. Utilizando fita veda rosca, o pino foi estrategicamente aumentado em espessura, garantindo a sustentação adequada da cabeça maior e proporcionando estabilidade à boneca.

Além disso, durante a etapa Solução, foram realizados ajustes finais na pintura dos detalhes da boneca Caprica, como os chifres e cascos, a fim de conferir ainda mais autenticidade e realismo à representação do signo de Capricórnio. A combinação de cores cuidadosamente selecionada, aliada à modelagem precisa dos traços faciais e características físicas, culminou em uma boneca única e cativante, que ressoa com o imaginário dos amantes do colecionismo. A etapa Solução do método Munari foi fundamental para concretizar a visão artística da boneca Caprica, resultando em uma criação que encanta e agrega significado para os entusiastas da arte e colecionáveis.

**Figura 44:** Caprica finalizada frente



Fonte: Autora, 2023

As figuras abaixo de Caprica destacam com maestria os contornos que remetem ao mitológico Fauno (Figura 45), evidenciando a elegância dos cascos fendados, que evocam de forma cativante a imagem majestosa da cabra da montanha. Cada detalhe cuidadosamente elaborado realça a identidade única da boneca, tornando-a uma peça encantadora e envolvente para os colecionadores e apreciadores de arte.

**Figura 45:** Cascos fendados de fauno



Fonte: Autora, 2023

É interessante notar que a boneca possui uma peculiaridade surpreendente: a capacidade de ficar em pé sem nenhum elemento que a sustente, o que confere ainda mais realismo à figura. A pose graciosa e firme da boneca, em ambos os lados, reforça sua personalidade única e encantadora, tornando-a uma peça verdadeiramente especial.

**Figura 46:** Caprica finalizada esquerda e direita



Fonte: Autora, 2023

O resultado é uma boneca personalizada e cativante, pronta para encantar os colecionadores com sua originalidade e detalhes customizados. Em termos de características



personais, a boneca Caprica emana uma presença marcante e uma conexão com a natureza selvagem.

Seus cabelos cuidadosamente confeccionados com fios de lã evocam o aspecto selvagem, remetendo a uma conexão profunda com a essência primordial da vida. Sua expressão facial (Figura 47) transmitindo serenidade e sabedoria ancestral, junto com sua postura confiante, reflete a força e a determinação associadas ao signo de Capricórnio. Cada traço personalístico é meticulosamente trabalhado para transmitir autenticidade e ressaltar a singularidade da boneca Caprica.

Figura 47: Expressão facial da Boneca Caprica



Fonte: Autora, 2023

Em termos físicos, a customização da boneca Caprica é uma verdadeira viagem ao período medieval. As roupas cuidadosamente selecionadas remetem a um tempo antigo, utilizando materiais como estopa, couro e tecidos rústicos, que evocam o frio do campo, das montanhas e a simplicidade dos trabalhadores camponeses. As roupas dos camponeses, feitas

em couro e estopa, são geralmente simples e práticas. Feitas de couro curtido, sem muita cor ou ornamentos, essas vestimentas são voltadas principalmente para a utilidade de combater o frio. todos esses elementos transportam os colecionadores para uma atmosfera medieval, repleta de nobreza, rusticidade e tradição. Cada peça de roupa é confeccionada com esmero, proporcionando uma autenticidade que combina perfeitamente com a personalidade de Caprica.

A combinação de elementos personalísticos e físicos resulta em uma boneca Caprica singular, que fascina os colecionadores com sua originalidade e detalhes customizados. Cada traço, desde os cabelos em fios de lã até as roupas que remetem ao período medieval e antigas, é uma expressão artística do signo de Capricórnio, transformando a boneca Caprica em uma verdadeira joia colecionável.

### **3.2.4 Discussão dos resultados obtidos**

O presente tópico visa apresentar a discussão dos resultados obtidos, expondo que através das entrevistas se percebeu a relevância da proposta de metodologia Seegmiller e Munari. As entrevistas proporcionaram uma compreensão mais profunda dos métodos adotados por profissionais e revelaram a necessidade de diretrizes estruturadas na criação de protótipos.

Durante as entrevistas com os quatro profissionais de design, foi observado que apenas dois deles utilizam uma metodologia específica para a criação de suas peças, enquanto os outros dois adotam um processo criativo mais solto, sem seguir métodos estruturados. Essa percepção revelou uma lacuna de parâmetros e diretrizes para o desenvolvimento de protótipos no campo da ToyArt, o que motivou a proposição do uso dos métodos Seegmiller (personalidade) e Munari (estrutura física) para a confecção da boneca Caprica.

Vale destacar que ao propor a combinação dos métodos Seegmiller e Munari, o presente estudo não intenciona o engessamento do processo criativo dos artistas, mas sim fornecer uma base sólida e estruturada para facilitar o caminho das suas criações. O método Seegmiller permite uma definição mais clara dos traços de personalidade da boneca, conferindo-lhe autenticidade e significado simbólico. Enquanto isso, o método Munari traz as técnicas para a criação das características físicas, como os chifres e cascos que remetem ao fauno, proporcionando uma representação visual coerente com o signo de Capricórnio.

No entanto, ao aplicar o método Munari, algumas adaptações foram necessárias, pois nem todas as etapas do processo eram cabíveis ao escopo do presente estudo monográfico. A técnica de destrançar o fio do novelo de lã e usar uma chapinha para cabelos para alisar o fio,

por exemplo, foi fundamental para criar a peruca da boneca Caprica. Outras etapas mais complexas, que envolveriam detalhes minuciosos, precisaram ser ajustadas para garantir a viabilidade do projeto.

Os resultados obtidos com a aplicação dos métodos Seegmiller e Munari foram considerados satisfatórios, possibilitando a criação de uma boneca Caprica única e autêntica, representando fielmente o signo de Capricórnio e suas características físicas de forma simbólica. A combinação desses métodos proporcionou uma abordagem mais completa e abrangente na concepção da boneca, trazendo um resultado final coeso e significativo.

Diante dos resultados e das adaptações realizadas, propõe-se que novos estudos sejam conduzidos sob o olhar da aplicabilidade concomitante dos métodos Seegmiller e Munari em outras criações no campo da ToyArt. Essa integração pode abrir novas perspectivas e possibilidades criativas para o mercado de colecionáveis, enriquecendo a compreensão e apreciação das características simbólicas e estéticas de cada peça. A combinação desses dois métodos pode fornecer uma estrutura sólida para os artistas, ao mesmo tempo em que permite a liberdade criativa para explorarem suas ideias e concepções de forma única.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A customização de objetos colecionáveis tem se revelado uma prática inovadora e tentadora, possibilitando a criação de conceitos únicos e diferenciados a partir da transformação de peças pré-existentes. Neste estudo, exploramos a relevância da customização no universo do colecionismo, destacando sua importância na concepção de itens exclusivos e personalizados, que refletem os interesses e identidades dos colecionadores.

O ato de colecionar vai além de meramente adquirir objetos; trata-se de uma verdadeira paixão que envolve a busca por peças que representem os valores pessoais e os gostos individuais. Empresas como a Funko, com sua linha POP, e a Hot Toys, com sua linha Cosbaby, conquistaram milhares de colecionadores ao redor do mundo. Com designs icônicos e personagens autênticos, essas empresas oferecem aos fãs a oportunidade de possuir suas figuras favoritas em versões colecionáveis, despertando emoção e identificação.

No universo da toy art e da customização, a exclusividade desempenha um papel central. Ao personalizar uma peça, os colecionadores têm a oportunidade de expressar sua criatividade e identidade, conferindo um toque único e original aos seus itens. As peças OOAKs (One of a Kind), verdadeiras obras de arte únicas criadas por artistas talentosos, são especialmente valorizadas pelos colecionadores, que reconhecem a originalidade e o esmero envolvido em sua criação.

Através de entrevistas realizadas com artistas e profissionais do ramo, foram identificadas diversas metodologias utilizadas para a criação de protótipos customizados. Nesse sentido, o presente estudo monográfico apresenta uma proposta de metodologia para a criação do protótipo Caprica, baseada em duas abordagens fundamentais: a metodologia de Segmiller, para desenvolver a personalidade da personagem, e a metodologia de Munari, para criar a parte física. Essas abordagens possibilitam que o protótipo seja concebido de forma autêntica, com uma personalidade única e características físicas que traduzem a visão dos artistas.

Enquanto as convenções oferecem experiências únicas e a oportunidade de adquirir itens raros, a customização permite expressar criatividade e personalidade, transformando peças em autênticas obras de arte. A prática da customização consolida-se como uma forma enriquecedora de colecionismo, proporcionando peças especiais e exclusivas aos apaixonados por coleções. Esse contexto ressalta a importância da customização como um fenômeno artístico e cultural que potencializa a experiência dos colecionadores e enriquece o universo das bonecas colecionáveis.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMARAL, Magda. **Barbie Estrela.** Disponível em <<https://barbiescollectors.wordpress.com/2013/01/25/barbie-estrela/>>. Acesso em: 13 Ago. 2019.
- BARBOSA, C. M. Brinquedos Arte. Editora XYZ, 2009.
- BASTOS, Rodrigo Moraes; ELICHER, Maria Jaqueline. Comic Con Experience: cultura pop e turismo de eventos na cidade de São Paulo. **Ateliê do Turismo**, v. 5, n. 2, p. 92-108, 2021.
- BLOM, Philipp. **Ter e Manter: Uma história Íntima de Colecionadores e Coleções.** Rio de Janeiro, Record, 2003.
- BUENO, Silveira.** Minidicionário escolar: Da língua portuguesa. São Paulo: Editora DCL, 2010.
- CASTRO, Rhuan de. **Colecionismo: um hobby diversificado.** Disponível em <<http://portaldonic.com.br/jornalismo/2016/10/13/colecionismo-um-hobby-diversificado/>>. Acesso em: Abr. 2023.
- DA SILVA, Helder Haddad Carneiro; NUNES, Mônica Rebecca Ferrari; STREHLAU, Vivian Iara. A experiência estética no consumo de coleções um estudo sobre colecionadores de estátuas e figuras de ação. **Signos do Consumo**, v. 12, n. 1, p. 94-111, 2020.
- FINARDI, Fernanda Sabrina; DE SOUSA, Richard Perassi Luiz. Design, Modernidade Industrial e Colecionismo.2020
- FONSECA, Alana. **Confecção de 'bonecas das trevas' vira fonte de renda para designer apaixonada por horror.** Disponível em <<https://g1.globo.com/pr/campos-gerais-sul/noticia/confeccao-de-bonecas-trevosas-vira-fonte-de-renda-para-designer-apaixonada-por-horror.ghtml>>. Acesso em: 21 Mai. 2018.
- GOULÃO, Maria José. O olho curioso. 2019
- LARA FILHO, A. P. Design de Embalagem: 100 fundamentos de projeto e aplicação. Editora Blucher, 2013
- LIMA, Renan Gomes et al. NEGÓCIOS CRIATIVOS: Estratégias para eventos Nerd e Geek. **RACE-Revista de Administração do Cesmac**, v. 5, p. 56-69, 2019.
- LOPES, Francisco Gledson Cavalcante. Antologias: colecionadores e suas coleções. 2021.
- MAGNANI, Maria Cláudia Almeida Orlando. AS REPRESENTAÇÕES DA ASTROLOGIA NO MUNDO CRISTÃO. **Perspectiva Pictorum**, v. 1, n. 2, p. 21-39, 2022.
- MAIA, Maria Regina. **Síndrome de Diógenes ou Transtorno de Acumulação-a experiência de uma equipe multiprofissional de saúde do município de São Paulo.** 2020. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

MARROCANO, João Henrique. O Colecionador: Práticas e modelos de aquisição no Mercado da Arte. **Convergências: Revista de Investigação e Ensino das Artes.**, v. 13, p. 1-7, 2020.

MARTINS, Ricardo João Pinho. Colecionar, Moldar e Seriar no processo e discurso artístico-Análise prática e conceptual sobre a disfuncionalidade. 2020.

MEFANO, Ligia. **Design de Brinquedos: uma arqueologia do projeto e suas origens.** Disponível em <<http://www.abrinquedoteca.com.br/pdf/40ain.pdf>>. Acesso em: 15 Jul. 2019.

MOUREAU, Nathalie. Colecionadores de arte: desde o outro lado do espelho. **Maria Amélia Bulhões Bruna Fetter**, p. 86, 2020.

MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual: Contribuição Para Uma Metodologia Didática. São Paulo: Martins Fontes, 2002

OLIVEIRA, Fernando Henrique de; HOLANDA, Adriano Furtado; MACIEL, Josemar de Campos. **Coleções e Colecionadores: compreendendo o significado de colecionar.** Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2175-25912016000100004](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-25912016000100004)>. Acesso em: 04 Abr. 2018.

PADILHA, Luis David Falcão. A representação da cultura e identidade nerd: uma análise pelos estudos culturais no quadro Mundo Geek. 2017.

RAMON, Mateus Luan. Representação humana, experiência estética e consumo adulto na atualidade: bonecas e colecionismo. 2021.

REY, Mariely Del. **Customização de Bonecas.** Disponível em: <<https://customizando.net/customizacao-de-bonecas/>>. Acesso em: 25 Set. 2019

RIBEIRO, Marcos Túlio et al. CAPÍTULO 3 A INSERÇÃO DA RELIGIOSIDADE NAS ESTRATÉGIAS DE BRANDING DE O BOTICÁRIO. **Narrativa Da Fé**, p. 48, 2019.

SEEGMILLER, D. Digital Character Painting Using Photoshop CS3. Boston: Charles River Media, 2008.

SILVA, Adson Emanuel José da. **Colecionando sentimentos: o papel da mídia do entretenimento no consumo de Funko Pop em Caruaru.** 2021. Trabalho de Conclusão de Curso.

SOUZA, Helena Vieira Leitão de. **Colecionismo na Modernidade.** Disponível em: <[https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548772004\\_458736e3affe919777f473e07104924b.pdf](https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548772004_458736e3affe919777f473e07104924b.pdf)>. Acesso em: 07 Mai. 2021.