

Histórias do Design no Rio Grande do Sul – II é uma obra que compila as pesquisas realizadas na disciplina 'Tópicos Especiais em Design: História do Design no Brasil', oferecida pelo Programa de Pós-Graduação em Design da UFRGS entre julho e setembro de 2023. Este é o segundo volume focado nas histórias do design gaúcho, sucedendo o primeiro volume originado em 2019. A disciplina, que teve suas raízes na FAUUSP em 2007, já percorreu São Paulo, Minas Gerais e Paraná, resultando em relevantes contribuições para a historiografia do design local, publicadas em livros, artigos, teses e dissertações.

A abordagem da Micro-história utilizada nessas pesquisas destaca-se por preencher lacunas na história de um Brasil continental, revelando tanto similitudes quanto peculiaridades regionais no âmbito cultural e industrial. A riqueza deste empreendimento acadêmico é ampliada pelas parcerias institucionais e docentes, como a colaboração entre o PPGDesign da USP e o PGDesign da UFRGS.

Este volume apresenta dez monografias selecionadas, que aprofundam temas que interligam o design com educação, saúde, artesanato, patentes, políticas públicas, sustentabilidade, moda e vestuário, identidade visual e jogos, contribuindo para a compreensão da rica trajetória econômica e industrial do Rio Grande do Sul e sua relação com o design. A continuidade desse projeto, iniciado com a publicação do primeiro livro em 2021, destaca a importância de registrar e valorizar as histórias do design regional, fortalecendo a identidade do design gaúcho e demonstrando a capacidade projetiva dos brasileiros em criar soluções inovadoras e de qualidade.

Airton Cattani – Editor

HISTÓRIAS DO DESIGN NO RIO GRANDE DO SUL - II

Braga e Curtis (Orgs.)



HISTÓRIAS DO DESIGN NO RIO GRANDE DO SUL - II

Marcos da Costa Braga
Maria do Carmo Gonçalves Curtis
Organizadores



HISTÓRIAS DO DESIGN NO RIO GRANDE DO SUL - II

Marcos da Costa Braga
Maria do Carmo Gonçalves Curtis
Organizadores



O Design do Brincar: ludicidade e metodologia projetual na SisperDesign

*Bruna Moreira Mattos Balestro
Maria do Carmo Gonçalves Curtis
Vinicius Gadis Ribeiro*

Introdução

O pensamento projetual – a essência do Design – permeia diversos campos de conhecimento, aplicando experiência, planejamento e produção. Isto permite transformar a abstração em conexões significativas do indivíduo com o mundo, assim como o divertimento proporciona relações simbólicas e duradouras, sendo este o princípio da ludicidade.

O ato de brincar é essencial ao ser humano, alimentando seu repertório com vínculos emocionais e cognitivos que tornam mais fácil a absorção do conhecimento, da cultura e do desenvolvimento do pensamento criativo, essencial para a resolução de problemas (KISHIMOTO, 1995). O brinquedo faz parte da nossa cultura, seja o artesanal ou o industrial, já consolidado como área de estudo e potencial econômico no Brasil. Entretanto, no Rio Grande do Sul, as pesquisas sobre a área de brinquedos são incipientes, o que indica um recorte de estudo em potencial. Portanto, o objeto de estudo desta pesquisa é uma microempresa gaúcha de brinquedos, orientada pelo design e multidisciplinaridade. Criada em 2001 pela designer Simone Spherhacke, a SisperDesign aborda o processo de criação do brinquedo como recurso pedagógico e herança cultural, tornando a iniciativa em um modelo de negócio

(SPERHACKE, 2023). Embora recente, a empresa apresenta no seu portfólio projetos que buscam oferecer ao usuário uma alternativa de produtos representativos da herança cultural porto-alegrense. O que denota uma visão projetual diferenciada no segmento de brinquedos, em termos locais.

Esta pesquisa busca responder à seguinte questão: como o design pode contribuir para o projeto de produtos lúdicos, em especial brinquedos, como um modelo de preservação da herança cultural do Rio Grande do Sul? Como resposta aos aspectos do problema, os objetivos da pesquisa abordam a compreensão de conceitos relacionados ao design, ludicidade, indústria de brinquedos, cultura gaúcha, educação, utilizando como objeto de estudo a metodologia projetual de brinquedos da SisperDesign e a complexidade de suas interrelações.

Buscando conectar os assuntos da pesquisa, foi realizada uma revisão bibliográfica sobre ludicidade, a indústria e a fabricação de brinquedos e o contexto cultural do Rio Grande do Sul, complementando a abordagem da Micro-História, que embasa este trabalho. A Micro-História busca extrair, a partir de fontes primárias — obtidas por investigação e/ou de uma rede de contatos — informações sobre aspectos não registrados, presentes apenas em arquivos pouco ou ainda não divulgados, em depoimentos e entrevistas de envolvidos no contexto estudado (BARROS, 2007; BRAGA; FERREIRA, 2023). Assim, foram realizados um recorte e uma investigação a partir de entrevistas elaboradas com base no método da história oral, que busca formalizar falas e experiências para a ampliação do conhecimento histórico, em paralelo com publicações já realizadas (ALBERTI, 2005). Foram coletadas informações sobre a trajetória da SisperDesign desde sua origem até o presente momento, bem como a metodologia projetual empregada pela empresa.

Design e Ludicidade: a cultura do brincar

Compreendido como o aprendizado de uma linguagem que sintetiza e traduz conceitos abstratos para conceitos tangíveis, o design pode ser considerado, a partir da definição de Cross (2007), como “uma terceira área” da educação, em relação às ciências e humanidades, que deveria ser parte da educação de todos. Uma percepção comum sobre o design, principalmente durante a industrialização no século xx, é a priorização dos aspectos da funcionalidade, ou seja, uma racionalização sobre o produto e seu uso (BÜRDEK, 2006). Contudo, a abstração do processo criativo — inerente ao pensamento projetual — e, sobretudo, a visualidade de um artefato permitem estabelecer relações entre o design e as funções estético-simbólicas. O design articula o conjunto de experiências da cultura material, convergindo experiência, habilidade e o entendimento, incorporado na arte de planejar, inventar, produzir e fazer, tendo por essência a multidisciplinaridade (CROSS, 2007).

Kishimoto (1995) destaca o fator multidisciplinar aliado ao lúdico e à importância do brincar como elementar ao ser humano, alimentando seu repertório com vínculos emocionais e cognitivos que tornam mais fácil a absorção do conhecimento, da cultura e do desenvolvimento do pensamento criativo, essencial para a resolução de problemas. A linguagem do pensamento projetual permite transformar a abstração em conexões significativas do indivíduo com o mundo, indicando uma forte relação entre o design e a ludicidade.

Com origem etimológica do latim *ludus*, jogo, divertimento, distração, o princípio da ludicidade enfatiza a qualidade do divertimento, presente nos jogos e brinquedos. A cultura do brincar data de milênios, com registros dos primeiros brinquedos na pré-história, feitos a partir de itens encontrados

na natureza, como pedras ou madeira (KISHIMOTO, 1995). Muitos brinquedos artesanais fazem parte da nossa cultura, como bola de gude, peteca, carrinhos de lomba, pipa, boneca de pano ou pião, são práticas ainda incentivadas na educação. Na perspectiva produtiva, o brinquedo, assim como os artefatos em geral, passou pelo processo de industrialização para atender demandas de alta produção do mercado.

Muito provavelmente, esse processo contribuiu para a segmentação dos brinquedos entre o artesanal e o industrial. Entretanto, resistindo a essa polarização, iniciativas como a SisperDesign emergem, buscando desenvolver brinquedos de forma independente por meio de processos de fabricação digital, incorporando fatores educativos, bem como as particularidades da cultura gaúcha, exploradas nos capítulos a seguir.

Fabricação de Brinquedos no Brasil: origens e particularidades

No Brasil, a indústria de brinquedos é relativamente recente em comparação à Alemanha, França, Inglaterra ou EUA, o que faz com que os brinquedos aqui produzidos em geral sejam resultado de intercâmbios internacionais (ALTMAN, 1991). A produção de brinquedos industrializados iniciou somente no final do século XIX na Alemanha, onde surgiram as primeiras indústrias especializadas na produção de brinquedos. No Brasil, as indústrias de brinquedos surgiram em 1937 com a pioneira Fábrica de Brinquedos Estrela, influenciadas por imigrantes alemães refugiados no Brasil devido à perseguição nazista (MEFANO, 2005). Segundo Kishimoto (1995), conforme as indústrias de brinquedos e jogos aprimoravam a fabricação própria

ao longo das décadas, o brinquedo e o direcionamento ao público infantil começaram a pavimentar o segmento como área de estudo e potencial econômico no Brasil.

Esse processo de valorização do jogo, mais recente, chega ao Brasil na década de oitenta com o advento das brinquedotecas, a criação de associações de brinquedotecas, a multiplicação de congressos, o aumento da produção científica sobre o tema e o interesse crescente dos empresários em aumentar seu faturamento, investindo em novos produtos (KISHIMOTO, 1995, p.44).

Em toda a construção do segmento, uma das principais particularidades do design de brinquedos — assim como o design industrial como um todo — é a adaptação e a influência tanto das técnicas de produção de indústria quanto das características culturais dos brinquedos populares artesanais brasileiros (KISHIMOTO, 1995). O que leva a inferir que, no cenário nacional, parte da trajetória histórica do design de brinquedos não está na indústria propriamente dita, e sim na cultura, no artesanato e nos costumes transmitidos entre gerações e nas influências inter-regionais.

SisperDesign: projetando brinquedos no Rio Grande do Sul

No Rio Grande do Sul, os estudos sobre design de brinquedos são escassos. Por isso, uma das maneiras de rastrear indícios da cultura gaúcha do brinquedo se dá por meio do histórico de empresas e fábricas, sendo a maioria provenientes do interior do Estado. A partir de 1930 houve um aumento nas áreas de comércio e produção de pequenas indústrias em regiões com maior concentração de imigrantes, que traziam da Europa a mentalidade de produção em maior escala e progressão econômica (PESAVENTO, 1985). Podemos citar alguns exemplos de fábricas ainda ativas em 2023, como: Xalingo Brinquedos, criada em 1947

em Santa Cruz do Sul; a Brinquedos Junges, criada em 1963 em Harmonia, e Dismat, criada em 1986 em Caxias do Sul (ABRINQ, 2023b).

Além da forte ascendência europeia, o Rio Grande do Sul possui grande influência indígena na cultura dos brinquedos, destacando-se os povos Charruas, Minuanos e Guaranis. Essa intersecção é, sobretudo, devido às interações durante as Missões Jesuíticas, enfatizando a conexão do brincar com a natureza, a cultura e o caráter artesanal do brinquedo feito à mão com materiais naturais (FASSHEBER, 2006). Por meio dessas adaptações pelas comunidades, regionais e culturais, o brinquedo passou a ser ainda mais valorizado em suas variadas manifestações. Entretanto, a área de brinquedos, independente de indústrias de larga escala ou pequena produção artesanal, passou por fragilidades. Numa perspectiva histórica mais recente, em 1994, após a abertura dos portos e de produtos importados da China com preços extremamente acessíveis, diversos fabricantes de brinquedos no Brasil, especialmente no Rio Grande do Sul, encerraram suas atividades (SPERHACKE, 2023). Isto enfraqueceu ainda mais o segmento no Estado, que já era escasso. Essa categoria de produto tende a induzir o consumidor a escolher entre qualidade ou preço, abrindo margem, ao longo dos anos, para iniciativas de empresas e negócios com design emergente, resgatando a qualidade e o valor do design, como o caso da SisperDesign.

A SisperDesign, criada em 2001, desenvolve presentes, brinquedos, jogos e acessórios para casa e jardim. Desde sua fundação, dedica-se ao mundo infantil, fabricando produtos para atender às necessidades sociais, emocionais e intelectuais das crianças. O resgate da tradição do brincar é destacado como uma de suas principais motivações. Seu lema é “viajar no tempo” para criar produtos

1. O Monumento do Laçador, do escultor Antônio Caringi, é a estátua símbolo oficial de Porto Alegre, tombada como patrimônio histórico da cidade em 2001.

2. Os Armazéns do Cais Mauá do Porto, seção do porto fluvial de Porto Alegre, são protegidos pelos Patrimônios Históricos Nacional e Municipal.

3. Gasômetro é uma estrutura utilizada para a geração ou armazenagem de gás natural de Porto Alegre, um dos símbolos da cidade.

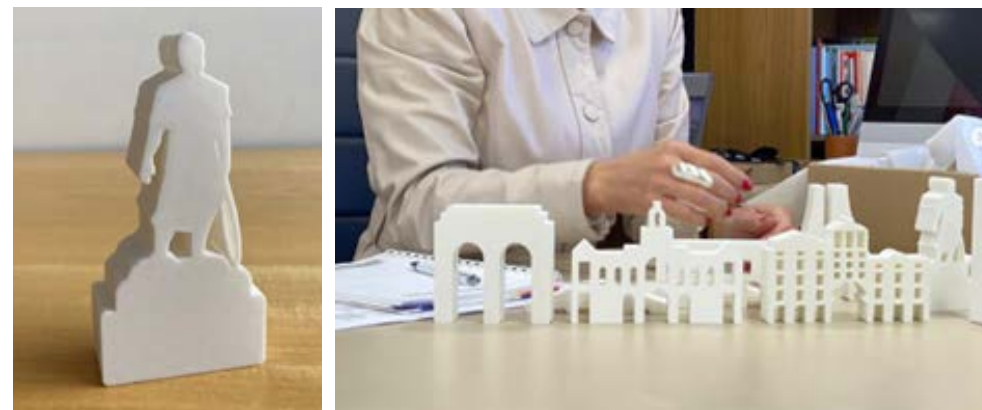
4. A Casa de Cultura Mário Quintana é um prédio histórico brasileiro e um centro cultural da cidade de Porto Alegre, nomeado a partir de um dos maiores poetas brasileiros, Mário Quintana.

inspirados em brinquedos, jogos, brincadeiras e acessórios de épocas passadas. Os projetos são idealizados como releituras de aspectos culturais de brinquedos antigos.

Cada região do Brasil possui particularidades culturais refletidas na culinária, dança, música e nos brinquedos tradicionais. “No Nordeste, por exemplo, existem muitos brinquedos de rua, *outdoor*, pelo clima quente... no RS pode ficar bastante frio e úmido, então são mais comuns brinquedos *indoor*.” (SPERHACKE, 2023). Portanto, os aspectos culturais e climáticos do Rio Grande do Sul são incorporados conscientemente no design de produtos da Sisper, configurando uma premissa projetual de sua metodologia.

Atuando em parceria com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico do Estado (IPHAÉ-RS), ligado à Secretaria de Cultura do RS, a SisperDesign desenvolveu peças representando diversos monumentos arquitetônicos de Porto Alegre, como o icônico monumento do Laçador¹ (com licenciamento de Antônio Caringi), Armazém do Cais², Gasômetro³ ou Casa de Cultura Mário Quintana⁴, fazendo parte do acervo da IPHAÉ-RS.

Figura 1: à esq. Monumento Laçador (2022). PLA (5,5x2,5x11cm). À dir. Coleção de Porto Alegre no Acervo da IPHAÉ-RS. Fonte: SisperDesign.



A inspiração para a coleção foi a paixão por Porto Alegre e RS, aliada ao conhecimento da reprodução de miniaturas de outros países: “[...] já viajei bastante pelo mundo e sempre encontrava miniaturas lindíssimas dos países. Aqui em POA, eu achava tudo sem uma 'cara de design' e não me identificava”. O projeto das peças envolveu estudos museológicos sobre monumentos icônicos da cidade e o visual esboçado a partir de fotos. A coleção feita em 2022, próxima de quando Porto Alegre completou 250 anos, é um exemplo de produto desenvolvido pela empresa que é prioritariamente decorativo e comemorativo a data, porém com potencial lúdico e educativo com formas simplificadas e amigáveis e simbólico pela representatividade e herança cultural. Toda a bagagem de referências adquirida pela criadora se reflete nos produtos. O item a seguir é dedicado exclusivamente à sua trajetória.

Simone Sperhackle: a trajetória de uma maker

Designer e CEO da SisperDesign, Simone Sperhackle assina todas as criações da empresa. Doutora e Mestre em Design pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, possui experiência nas áreas de facilitação gráfica⁵, educação, design de jogos e brinquedos e Desenho Industrial, com ênfase em Desenho de Produto, atuando em: design de produto, gestão em projetos de design, jogos e brinquedos⁶. Mas a paixão pelos brinquedos nasceu na infância:

Sempre gostei de brinquedos antigos. Na minha infância, eu gostava mais de construir brinquedos do que brincar com eles. Quando eu tinha 7, 8 anos, ganhei da minha mãe o livro “Brincar de fazer brinquedos” [...] ele ensinava a fazer brinquedos em papel, e eu passava muito tempo fazendo isso. [...] Desde que comecei a minha empresa, sempre tive esse pensamento de que as pessoas estão esquecendo de como brincar (SPERHACKE, 2023).

De ascendência germânica, Simone passou uma temporada morando na Alemanha em 1994, e se reconectou com a paixão pelo brinquedo, admirando a cultura do brinquedo alemão e europeu pelo foco no fator físico, analógico e não eletrônico. Após retornar ao Brasil, já tinha como objetivo ingressar no curso de Desenho Industrial na ULBRA Canoas-RS, em 1995, com ênfase em produtos. Desde o início da faculdade, seus trabalhos foram relacionados ao lúdico e ao educativo, com experiências em design de joias infanto-juvenis ou interesse em mobiliário infantil.

Após a formatura em 2001, ela relata grande dificuldade de colocação no mercado de produto — em comparação à área gráfica —, bem como da carência da percepção social sobre a área de design de produto. Diante desse contexto problemático e buscando trabalhar com o que gosta, funda a SisperDesign em 2001. Iniciativa que começou pelo projeto de utilitários domésticos, posteriormente atendendo demandas do mercado publicitário na execução de materiais promocionais como brindes e troféus para agências de publicidade.

A SisperDesign, desde sua origem, operou em formato home office. Em 2004, Simone chegou a receber a oferta de dividir um escritório externo com um colega, recusando devido ao nascimento do filho no mesmo ano. Esse foi um marco referencial para a mudança no foco da empresa. A SisperDesign deixou de atender demandas publicitárias e deu prioridade à qualidade e à gestão do tempo, e retomou o modelo de empreendimento home office para conciliar trabalho e maternidade. A situação reflete a decisão de muitas mulheres empreendedoras ao se tornarem mães, buscando alternativas para moldar seus negócios e equilibrar maternidade e carreira.

5. Técnica de síntese da informação de forma visual, com a utilização de esquemas, ícones e ilustrações.

6. SPERHACKE, S. L.; Simone Sperhackle: Currículo Lattes. Disponível em: <<http://lattes.cnpq.br/2463288129514762>>. Acesso em: 24 set. 2023.

Entre 2004 e 2009, Simone continuou na área de design de produto, desenvolvendo artefatos de decoração e já desenhava alguns brinquedos produzidos por fornecedores externos. Porém “se tornava muito caro o preço final [...]”. Eu terceirizava a fabricação, era um lote pequeno e o preço ficava alto para uma marca ‘desconhecida” (SPERHACKE, 2023). Como forma de oxigenar as experiências profissionais, manteve a empresa em espera e ingressou no mestrado da UFRGS, em 2009. Depois de defender a dissertação, passou ao doutorado em 2011 sob orientação de Maurício Moreira e Silva Bernardes. A experiência do doutorado foi extremamente importante para a trajetória da SisperDesign.

O brinquedo é uma questão multidisciplinar. Minha tese tinha a ver com processos de aprendizagem e eu fui a fundo. A questão acadêmica do curso de mestrado e doutorado me deu muito mais aprofundamento dentro desse universo do aprendizado. Eu já tinha mais entendimento e vivência e, por ter um filho, a gente quer entender como é o processo de aprendizagem, e qual brinquedo é mais adequado para a criança, sem gerar frustrações. [...] (SPERHACKE, 2023).

Neste contexto, é perceptível uma relação intensa entre a designer e a mãe, transcendendo o caráter profissional e fluindo para o pessoal, que se expressa na motivação e no interesse pelo processo de aprendizagem. Reflexões como “Qual brinquedo é mais adequado para a criança?”, “Como a criança manipula o brinquedo sem frustrações?” ou “Qual o material mais fácil de higienizar?” são alguns questionamentos inerentes à empatia, vivências da perspectiva materna. Isso resulta numa investigação mais completa da relação entre o usuário e produto, o qual pode, sim, produzir brinquedos com diferencial, pela perspectiva da adequação técnica e do zelo com o usuário.

7. LIFELAB. mais informações disponíveis em: <https://www.fablab.io/labs/life>.

A vivência no doutorado também proporcionou o contato de Simone com o que viria a ser o método de fabricação e o material base das criações da SisperDesign nos próximos anos. Por meio do Departamento de Design e Expressão Gráfica e vivências no LIFELAB — Laboratório de Inovação e Fabricação Digital da Escola de Engenharia da UFRGS⁷ (localizado no subsolo do prédio da Engenharia Nova), na sede UFRGS, campus Central —, Simone entrou em contato com a impressão 3D ao cursar a disciplina de Fabricação Digital como Ferramenta de Projeto, da professora Underléa Miotto Bruscato. Simone adquiriu grande apreço pela técnica 3D e substituiu o uso do MDF, material utilizado até então. Com uma preocupação constante com questões de sustentabilidade, a entrevistada teve contato com o material PLA (Biopolímero ácido poliláctico).

Foi lá (no LIFELAB) que eu descobri o PLA, que não tem petróleo e é biodegradável, um polímero feito a partir de cana-de-açúcar, soja, milho, beterraba. [...] A partir dali eu comecei a trabalhar com PLA para fazer as peças, de acordo com as cores que eu precisava. Isso facilitou também uma outra parte do processo de fabricação, já que as peças já saíam com a cor correta. Eu não precisava pintar, envernizar, ou passar por outras etapas do processo de fabricação com o MDF, e talvez não fosse tão ecológico quanto (SPERHACKE, 2023).

Os aspectos estético e funcional dos produtos em PLA impressos em 3D se alinham ao minimalismo, linguagem aplicada no Design da Sisper. Sob a perspectiva do design, o princípio do minimalismo sugere a síntese das formas e a busca por uma estética compreensível sobre os elementos, priorizando a função do produto (BÜRDEK, 2006). Na Sisper, além dos produtos, essa síntese se reflete na metodologia de projeto e nos aspectos mercadológicos.

Em um dos relatos, Simone comentou que se considera uma “*maker*” fazendo parte de diversos grupos de “*makers*”. O significado da palavra é “fazedor”, ou seja, criador, realizador ou fabricante, uma evolução do termo *DIY* (*do it yourself*), “faça você mesmo”. Segundo Hatch (2013), o manifesto da Cultura Maker se baseia na ideia de que qualquer pessoa dotada das ferramentas necessárias e adequadas pode fabricar, construir, reparar e incrementar diversos tipos de artefatos, acompanhando todo o ciclo de suas criações. Nessa linha de raciocínio, Simone adquiriu suas próprias impressoras 3D para materializar seus projetos. Uma das habilidades adquiridas na sua trajetória foi a facilitação gráfica, quando fazia treinamento em empresas utilizando jogos diversos para pequenas e grandes equipes. Uma das empresas, então, sugeriu a facilitação gráfica como recurso visual para sintetizar o conteúdo abordado.


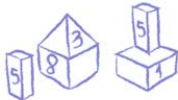
A Facilitação Gráfica tem a ver com a questão da ludicidade também, não é? Ele é quase intuitivo [...], transfere e retém a informação de uma forma muito rápida, para a pessoa conseguir olhar uma figura e ter um entendimento universal do que aquilo significa, como uma criança (SPERHACKE, 2023).

Em suma, o vínculo com o brinquedo antigo; o contato com o brinquedo europeu — principalmente o alemão; o formato *home office*; a experiência de mercado e de desenvolvimento de produtos; a identidade rio-grandense; a configuração estético formal minimalista e o direcionamento didático; a maternidade e o conhecimento acadêmico culminaram na trajetória da SisperDesign, uma empresa gaúcha que desenvolve produtos lúdicos que buscam resgatar a essência do brincar. Como *maker*, ela trabalha de forma autônoma em seu negócio, sendo responsável por todo o ciclo de criação do produto, desde sua concepção, fabricação, manutenção, divulgação, venda e distribuição.

Fabricação dos brinquedos: Tecnologias e métodos projetuais

Para auxiliar o projetista de brinquedos contemporâneo, o “Guia do Designer”, documento encontrado no acervo da ABRINQ, Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos, possui diversas informações sobre a fabricação de brinquedos no Brasil, compiladas por Altman (1991). No documento, a própria metodologia da criação de brinquedos corrobora a multidisciplinaridade, discutida anteriormente, como base projetual: “[...] é grande a preocupação com a formação de especialistas na criação de brinquedos e jogos, buscando-se uma estreita ligação entre teoria, prática e interação com outros setores das ciências” (ALTMAN, 1991, p.1). O Guia do Designer da ABRINQ (ALTMAN, 1991, p.6), cita as seguintes características sobre os brinquedos, conforme adaptação feita pela autora na figura 2.

Figura 2: quadro de valores dos brinquedos. Fonte: Elaborado pela autora, conforme Altman (1991, p.6).

VALOR FUNCIONAL	VALOR EXPERIMENTAL	VALOR DE ESTRUTURAÇÃO	VALOR DE RELAÇÃO
 <p>São as qualidades intrínsecas do brinquedo, ou seja, sua adaptação ao usuário. Por exemplo, em outros tempos, os primeiros jogos de construção eram minúsculos, adaptados à mão da criança, sentada frente a uma mesa; hoje a maioria deles está na escala da mesma criança brincando no chão, com todo o seu corpo.</p>	 <p>Diz respeito àquilo que a criança pode fazer ou aprender com seu brinquedo - manipulações sensório-motoras, construções, operações lógico-matemáticas, experiências científicas, didáticas ou culturais, criatividade.</p>	 <p>É tudo que compete à elaboração da área afetiva. Está em relação com o desenvolvimento da personalidade da criança e o conteúdo simbólico, como projeção, transferência, imitação, bem como sensações e emoções.</p>	 <p>Diz respeito à contribuição do brinquedo na relação com as outras crianças e com os adultos, através do estabelecimento de regras, de comportamentos.</p>

Os brinquedos da Sisper, embasados em épocas antigas, possuem dimensões proporcionais às mãos das crianças, como abordado no item “valor funcional”. Todas as criações da SisperDesign seguem valores similares aos apontados, com base nos conhecimentos de Simone em educação, prática de mercado e ergonomia, elaborando cada projeto e testagem seguindo as diretrizes de regulamentação pela ABNT. Segundo a entrevistada, a certificação pelo INMETRO é uma

Figura 3: brinquedo “Animais Brasileiros”. PLA (18x9x10cm) à esq. À dir., “Brasileirinhos”, versão em menor escala do brinquedo. PLA (15x10x3cm). Fonte: SisperDesign, 2023.



das etapas mais difíceis do design de brinquedos devido aos custos e prazos estabelecidos. Simone pesquisou as diretrizes europeias e norte-americanas e percebeu que estão praticamente em conformidade com as regras da ABNT brasileiras. Cada produto tem sua própria indicação de faixa etária, seja por medidas ou por complexidade da brincadeira. Alguns dos brinquedos da Sisper são feitos em duas versões de escala, para atender idades diferentes.

Como ferramenta essencial para verificar a escala mínima dos brinquedos, Simone elaborou um modelo que replica as medidas de uma traqueia de criança de 6 anos para calcular os tamanhos mínimos para a prototipagem, utilizando os mesmos materiais dos brinquedos, o PLA. Também realiza vários testes de resistência dos brinquedos, como amarrar ou sobrepor pesos para ter certeza de que as peças não vão quebrar ou se soltar

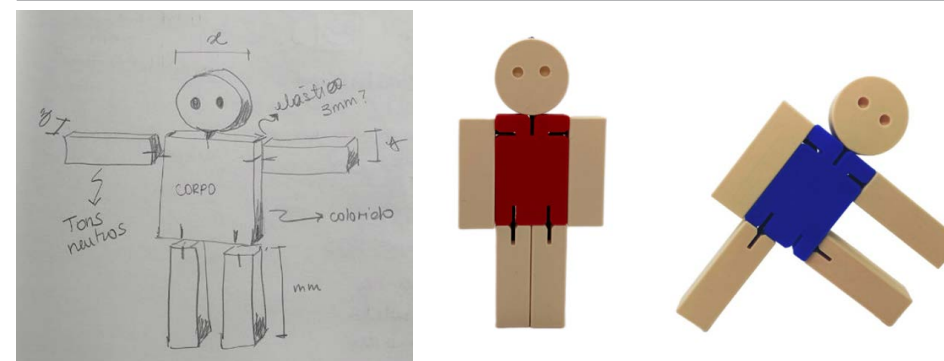
Figura 4: modelo 3D da SisperDesign replicando traqueia infantil. Registrado pela autora no escritório da SisperDesign.



facilmente, indo além das indicações de medidas ou pesos exigidos pela regulamentação do INMETRO (SPERHACKE, 2023). Entretanto, não há a validação frequente com profissionais da saúde. O procedimento padrão das empresas fabricantes de brinquedos é apenas terceirizar os testes de produtos em laboratórios acreditados, sem necessidade de política interna para procedimentos de segurança de produtos (INMETRO, 2023).

O portfólio da Sisper, atualmente com cerca de 45 brinquedos e 20 itens de decoração, é 100% produzido no Brasil, utilizando como método de fabricação apenas técnicas de impressão 3D do tipo de impressão FFF⁸, com reforço de preenchimento do brinquedo para evitar quebras. É possível acompanhar o processo de criação dos produtos a seguir.

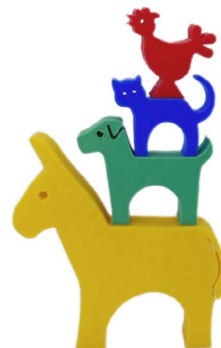
Figura 5: Esboço e resultado final do brinquedo “Humaninho Toti”. Vídeo do processo disponível em: <https://youtu.be/SjTzmysfC8c>. Fonte: youtube.com/@sisperdesign.



A metodologia projetual de produtos da SisperDesign, como característica já consolidada no design, se conecta à várias áreas de conhecimento, podendo ser categorizada em três fatores diferentes: percepção de uma necessidade de mercado, pesquisa de similares e memória emocional. “Assim como design é uma profissão multidisciplinar, a forma como eles (os brinquedos) nasce também é multidisciplinar” (SPERHACKE, 2023). Com o intuito de mapear etapas

8. Técnica de impressão 3D comumente utilizada pela sua facilidade de uso e preço acessível.

Figura 6: Brinquedo “Os Músicos de Bremen” (2019), PLA (16x8x3). Fonte: sisperdesign.com.



da metodologia e o processo criativo da SisperDesign, foi escolhido o primeiro brinquedo nos moldes 3D, elaborado em 2018, ainda presente na linha Sisper. É baseado no conto compilado pelos irmãos Grimm, “Os músicos de Bremen”.

Teve uma época, quando meu filho era menor, em que a gente brincava todos os dias com o brinquedo, no café da manhã, contanto o conto e cantando as músicas do musical “Os Saltimbancos”. A cada dia, a gente tinha que montar uma estrutura diferente. Em um dia, o burrinho vai ficar de ponta cabeça, no outro, vai ficar de lado. [...] Já trabalhava até as leis da física (SPERHACKE, 2023).

O primeiro fator — a percepção de uma necessidade de mercado — pode ter origens diferentes. Estas percepções podem partir de conversas com escolas ou contato com o público, buscando desenvolver releituras de brinquedos e jogos que não tenham grande quantidade ou qualidade no mercado, realizando um cruzamento de informações e enfatizando o valor do design. O registro em vídeo do processo é uma estratégia para estimular a valorização do design, sobretudo se a fabricação é feita de modo autônomo, aproximando o designer do usuário.

Durante a pesquisa de similares existentes no mercado, são compiladas diversas referências, com foco na pesquisa

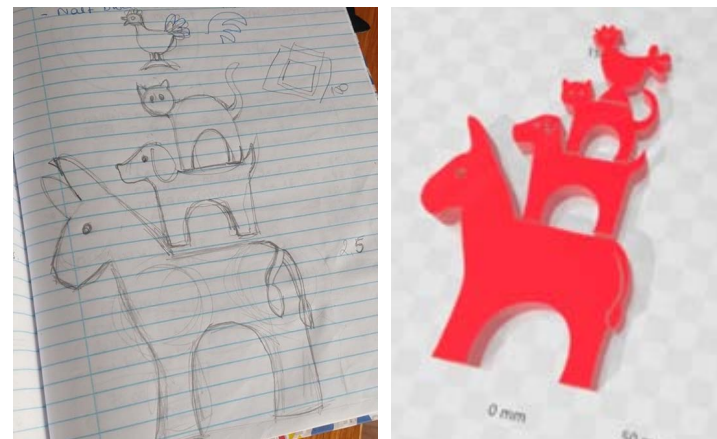


Figura 7: esboço do Brinquedo “Os Músicos de Bremen” (2019). Registrado pela autora no escritório da SisperDesign.

Figura 8: *print* do modelo 3D do Brinquedo “Os Músicos de Bremen” (2019) (50mm). Fonte: Simone Sperhacke.

de brinquedos de culturas e épocas diferentes. A partir disso, são feitos muitos desenhos à mão até conseguir traduzir em um modelo alinhado ao conceito desejado. Geralmente, em complemento a esta etapa, é feito um protótipo de papel antes da impressão 3D para estudo de proporção, volumetria e simplificação máxima da forma, um recurso de prototipagem rápido e com baixo custo.

Outro fator de suma importância para os produtos da Sisper é o uso das cores. Formas e cores são pensadas já na etapa de esboço. O conhecimento da designer sobre cores faz parte do processo, equilibrando tons fortes e suaves e mantendo o aproveitamento do material disponível. “Hoje tenho um certo padrão quando vou aplicar a cor; evito colocar tudo cinza, por exemplo, porque quero o colorido [...], as crianças compram pelo colorido também” (SPERHACKE, 2023).

Para tornar realidade os produtos, Simone vetoriza os esboços, fazendo correções de curvas e formas em *softwares open source* — de graça —, como Inkscape, evitando pontas afiadas para melhor manuseio. As ilustrações vetorizadas passam para a modelagem 3D com aplicativos CAD. Em seguida,

são materializados na impressão 3D. Esse processo define os produtos da SisperDesign como *digital handmade*, feito à mão digitalmente, já pertencendo a uma escala industrial de produção. Segundo definição de Johnston (2015), a categorização *digital handmade* resulta da combinação entre a precisão e flexibilidade da computação e fabricação digital; e as habilidades táteis do artesanato para criar objetos e produtos desejáveis e inesperados, envolvendo designers, artistas e artesãos. A fabricação permite customização e personalização de cada peça, adaptando o produto ao longo do tempo ou conforme a encomenda.

Muitos experimentos, modelos e formas dos brinquedos e produtos são elaborados preservando sua visão de mundo como designer de brinquedos. Neste contexto, fica clara a prioridade da Sisper aos aspectos culturais e históricos em comparação às tendências emergentes e recursos tecnológicos do mercado dos brinquedos. Uma tendência considerada como necessidade, aplicada pela empresa como parte da metodologia, é o pensamento consciente e ecologicamente responsável. O pensamento ecológico — preocupação global na questão da produção e da poluição — é um importante valor para a Sisper. A empresa busca soluções sustentáveis desde a matéria prima, produção, embalagem e distribuição. Além do uso do PLA, polímero biodegradável, a fabricação dos produtos é compensada por energia solar, uma fonte limpa e renovável. “Através do aproveitamento dessa energia abundante e não poluente, buscamos minimizar nossa pegada de carbono e contribuir para um futuro mais sustentável”. (SISPERDESIGN, 2023).

Outro conceito apontado por Simone como motivação e método é a filosofia do “brincar livre”. O conceito é definido por Kálló e Balog (2017) como um fator vital para o desenvolvimento da criança, favorecendo habilidades inatas,

como autonomia, movimentos livres e estabelecimento de vínculos com foco no brincar. Isso deixa explícita a relação de cuidado, de valorização da brincadeira, do desenvolvimento saudável e da imaginação.

O usuário, em especial a criança, está sempre presente na validação dos produtos. Os testes são feitos principalmente em feiras de artistas independentes. Nesses ambientes, são observadas as interações da criança com o brinquedo, a manipulação, quais cores e formas chamam mais a atenção e possíveis melhorias são detectadas em campo. Em suma, todo esse conjunto de técnicas, métodos e ferramentas são utilizados na SisperDesign no design dos brinquedos e visam contribuir para a ludicidade e à educação.

O lúdico e a educação: transformando brinquedos em serviço

Embasando sua motivação pelo lúdico como ferramenta social, Simone cita Stuart Brown e Vaughan (2009): “O oposto de trabalhar não é brincar. O oposto de brincar é depressão”. Os autores Brown e Vaughan (2009) sugerem que brincar é mais do que diversão. É um fator vital que permite o uso da imaginação, expor vulnerabilidades e estabelecer conexões e convívio com as diferenças, afastando o indivíduo de sentimentos negativos como ódio e violência. Esse item propõe a reflexão de como é necessário manter o “ser brincante” ao longo de todas as fases da vida e o quanto a educação, simulando atividades sérias e adultas com brincadeiras, pode influenciar positivamente no comportamento, visão de mundo e preparo para o futuro do ser humano (KISHIMOTO, 1995).

O design e o lúdico trabalham com a ideia de “apropriação”, indicando a necessidade do protagonismo do usuário com o contexto (KISHIMOTO, 1995; CROSS, 2007). A sensação

9. Feiras que reúnem microempresas, artesãos e artistas independentes para expor e vender seus produtos, sendo estes geralmente de fabricação própria, como a Open Design, Armazém Colab, Criar Colab etc..

de apropriação indica um vínculo com os aspectos sociais e culturais, como a autonomia e o pertencimento à sociedade. Ao longo desta pesquisa, ficou evidente a relevância do resgate do contexto histórico do brinquedo, o que o torna um instrumento educativo de herança cultural em potencial, como relata Spherhacke (2023):

Estou sempre pesquisando marcas, produtores, países [...]. A gente pode ver o reflexo da cultura de um país pelos brinquedos que eles utilizam também. Tem, por exemplo, a Suécia com o cavalo Dala Horse. Ele é um símbolo do país, da cultura de uma região específica. Assim como as Kokeshi, que tem tudo a ver com o Japão, é uma forma amplamente utilizada não só como brinquedo, mas também em representações gráficas [...] É quase como se fosse a nossa cuia de chimarrão.

É pertinente mencionar novamente a coleção de Porto Alegre, desenvolvida pela SisperDesign, como símbolo dessa relação. Nascida da paixão pela cidade, a coleção preserva e comunica aspectos culturais pela representação dos monumentos históricos. Esse estudo de elementos da cidade faz parte da herança cultural, à qual a Sisper contribui na preservação. Além da herança cultural, o brinquedo pode incentivar a autonomia e o benefício emocional do bem-estar. Simone relata as experiências de brincadeiras tanto com a sua mãe quanto com o filho e crianças. Ela falou sobre a autonomia e seus benefícios por meio do jogo e do brinquedo: “A pessoa está no comando, lembrando das regras do jogo e formulando sua brincadeira. Isso traz o benefício da produção de dopamina, resultando em um bem-estar emocional” (SPERHACKE, 2023).

A característica da autonomia é estimulada pelo caráter educativo presente nos brinquedos da SisperDesign. O brinquedo “Malabaristas” (2021), representado pela figura 9, é um exemplo desse caráter educativo. Além de



Figura 9: Brinquedo “Malabaristas” (2021). PLA (5x4x1,2cm). Fonte: sisperdesign.com.

serem bonecos empilháveis, também “[...] trabalham corpo, psicomotricidade fina, criatividade, cores e até matemática.” (SPERHACKE, 2023). Embora o brinquedo faça bastante sucesso e seja considerado um símbolo entre os brinquedos da Sisper, Simone relatou que ele demorou meses até vender as primeiras unidades. Ela recebeu alguns retornos de que a clientela não o entendia, ou que ele parecia um “brinquedo sério” ou objeto decorativo, mas Simone insistiu em manter em linha o brinquedo por acreditar no seu design e promover suas possibilidades educativas.

A entrevistada comenta que os pais, tendo como prioridade a educação dos filhos, buscam por produtos educativos, o que resulta em maior venda de produtos da Sisper com essa característica. O desenvolvimento dessas habilidades ao longo da brincadeira estimula uma percepção de domínio e aprimoramento, além do prazer pelo divertimento. O recurso educacional, complementar aos brinquedos, é feito atualmente por meio de vídeos no Youtube, com dicas de como brincar de forma educativa, estimulando a reutilização dos mesmos brinquedos e incrementando-os com materiais e maneiras diferentes de brincar.

A SisperDesign tem uma série de dicas de brincadeiras e jogos autorais *print and play* no site para *download*, como uma alternativa para atingir públicos de classes menos privilegiadas. Os recursos para baixar e imprimir são populares em especial entre as professoras, que dão feedbacks positivos sobre os materiais disponibilizados.

Incorporando uma preocupação ecológica, os brinquedos são distribuídos em embalagem plástica transparente reutilizável com *ziplock*, que pode ser aberto e fechado várias vezes. O manual acompanha a embalagem, indicando a faixa etária, quantidade de peças e informações complementares, conforme a figura 10. Há planos para aplicar recursos pedagógicos na própria embalagem para inserir os produtos com mais força no mercado.

Do ponto de vista mercadológico, a indústria brasileira de brinquedos em 2023 estima que o faturamento ultrapasse os 6 bilhões, o triplo do valor em comparação aos artigos

importados, conforme a ABRINQ (2023a). É um indício do fortalecimento da produção brasileira do segmento. O conhecimento mercadológico, como relata Simone, foi essencial para alavancar a SisperDesign como fabricante de brinquedos. Em meados de 2007, Simone se especializou em diversos cursos online disponibilizados pelo SEBRAE-RS, considerando-os um excelente recurso para quem quer começar a sua própria empresa.

Além dos brinquedos, a Sisper tem uma linha décor de objetos decorativos direcionada ao público adulto que busca produtos diferenciados pelo design, como porta-retratos, organizadores e figuras decorativas. Simone eventualmente desenvolve produtos sob demanda, como troféus e brindes promocionais para empresas, também impressos em 3D. A distribuição dos produtos é feita por plataforma online própria da Sisper, além de algumas feiras e parceria com lojas onde a Sisper possui estoque colaborativo, seja consignado ou por caução. Para não concorrer com o comprador intermediário, mantém o mesmo preço final em sua loja online. Pela plataforma, há a opção de encomenda de peças individuais, com o recurso da impressão 3D. Em caso de perda de uma peça específica de um jogo ou brinquedo, a empresa aceita a encomenda somente da peça perdida, uma estratégia alternativa para minimização de custos e fidelização da clientela. Simone relata frequente demanda de reposição de peças por escolas e consultórios infantis — como psicologia e pediatria —, pois é muito comum perder peças trabalhando em sala de aula e com crianças.

Ao comentar sobre as complexidades da fabricação de brinquedos, Simone menciona a diferença de perspectivas entre os públicos. “A criança deseja o produto, mas quem torna isso realidade é o tutor responsável [...] ou o professor, que é um público bastante exigente” (SPERHACKE, 2023). Seja por

Figura 10: Embalagem da Coleção “Leve poa no Bolso” e indicação das peças. PLA (10x15x1cm).
Fonte: SisperDesign.



questões de custo, estética, interação, qualidade ou segurança, o design de brinquedos se torna um campo que requer grande sensibilidade, estudo e testes para melhor atender às necessidades dos diferentes públicos.

Discussão

A partir desta investigação, é evidente que existe uma fluência entre a trajetória de Simone no desenvolvimento de projeto de produto e a SisperDesign, ocorrendo em 6 fases principais. A primeira fase apresenta a paixão adquirida pelo brinquedo, tanto no livro da infância e o vínculo com o brinquedo antigo, quanto o contato com o brinquedo europeu, abrindo margem para a possibilidade de trabalhar com o segmento. A segunda fase é o contato com o design de produtos, em 1995, no curso de Desenho Industrial da ULBRA, quando Simone adquire conhecimento de métodos projetuais e do valor do design, bem como da dificuldade de colocação no mercado de produtos. Essa dificuldade, aliada ao desejo de trabalhar com desenvolvimento de produtos, levou Simone à terceira fase: a fundação da própria empresa, a SisperDesign, em 2001. Inicialmente, desenvolvia utilitários domésticos, passando a atender demandas publicitárias, área com maior demanda no mercado. A quarta fase é a da maternidade, em 2004. O nascimento do filho a fez repensar todo o modelo de negócios, as demandas e a gestão e qualidade do tempo, mantendo a decisão de trabalhar com escritório em casa para conciliar maternidade e profissão, adquirindo considerável conhecimento mercadológico com especializações e experiência de trabalho. Alguns projetos de brinquedos começaram a surgir, embora terceirizados, o que resultava em produtos bastante caros.

O ingresso no mestrado e, na sequência, o doutorado em Design da UFRGS em 2009, caracterizam a quinta fase da SisperDesign. O aprofundamento em pesquisas sobre os temas de cultura, aprendizagem, ludicidade e design trouxeram novas perspectivas para o negócio. Nesta fase, Simone adquiriu conhecimento sobre impressão 3D, que se tornou a tecnologia principal de suas produções. Por fim, a sexta fase se caracteriza pela autonomia adquirida por Simone, resultando em um empreendimento gaúcho de brinquedos com fabricação própria.

Na SisperDesign, há um vínculo forte entre os métodos e os valores da empresa, desde a escolha da matéria prima à divulgação do produto. De acordo com a entrevista, o histórico, valores e métodos, foi possível identificar as seguintes palavras-chave que podem representar a empresa, não necessariamente em ordem de prioridade:

1. Sustentabilidade: As preocupações com a pegada ecológica são evidentes, pensando em uma fabricação consciente e sustentável. Esse atributo é representativo a partir da escolha da técnica de fabricação com impressora 3D compacta, manutenção própria, matéria prima de polímero PLA biodegradável e pela compensação de energia com placas solares.

2. Cuidado: Para melhor atender o público, o cuidado é aplicado como valor da empresa. Além dos procedimentos de regulamentação e segurança das dimensões, formas e materiais, há o intuito de adequar o brinquedo à criança, preservando a criatividade e o bem-estar.

3. Herança Cultural: O fator cultural é intimamente ligado à escolha do segmento e, mais especificamente, ao resgate de brinquedos de gerações passadas. Há uma motivação acerca da história do brinquedo, pesquisando sobre seus espaços, locais e épocas históricas.

4. Design Autoral: Embora tenha como objetivo preservar a essência do brincar, resgatando brinquedos antigos, todos os produtos da empresa são projetos autorais, embasados pelas referências coletadas. No estilo minimalista, eles têm sua própria linguagem, percepção de cores e síntese das formas. Como parte da identidade projetual, há a busca pela sustentabilidade de processos e fontes de energia utilizadas.

5. Maker: A tecnologia permitiu reduzir o distanciamento entre concepção e produção, como na origem da Revolução Industrial, o que fortaleceu ideais como o manifesto da Cultura Maker. Na Sisper, Simone aplica a essência *maker* mostrando que é possível conduzir seu próprio negócio como designer, abrangendo projeto e produção.

6. Educação: Pensando nos diferentes públicos para seus produtos, como os pais, os professores e as próprias crianças, a empresa tem por objetivo incentivar o potencial educativo do brinquedo e o brincar livre, exercitando a autonomia, aprendizado e imaginação.

A partir das informações coletadas, foi possível observar dois marcos importantes para o desenvolvimento da SisperDesign: a maternidade e a pós-graduação (mestrado e doutorado). A maternidade proporcionou vivências sob uma perspectiva de empatia e cuidado, estabelecendo a prioridade de adequar a carreira à maternidade, e não ao contrário. Já as vivências da pós-graduação proporcionaram conhecimentos acadêmicos sobre aprendizagem e tecnologia — foco da pós-graduação em Design da UFRGS — e meios de como aplicar esses conhecimentos.

Dentre os produtos analisados, é interessante destacar o brinquedo “Malabaristas” (2021). Simone o considera como o brinquedo que melhor representa a Sisper, mesmo que a

clientela não tenha compreendido de imediato. Ele parecia um brinquedo “sério”, para adultos, ou decorativo, e não para crianças. Para transmitir a percepção de design pela qual ele foi concebido, foi necessário um trabalho intenso de promover o brinquedo e suas possibilidades educativas. Esse trabalho compensou: o brinquedo vende bastante. Nesta perspectiva, é evidente que alguns produtos menos “literais” ou menos “populares” ainda precisam de estratégias além do produto em si, como documentação do processo, divulgação, vínculo com outras áreas e vantagens a longo prazo, disseminando a cultura do design.

Há indícios de que a SisperDesign impulsiona, por meio do brinquedo e do lúdico, percepções de valor do design de brinquedos com produção em pequena escala — em geral de 80 unidades de cada modelo, anualmente —, incorporando seus valores, ideais e referências culturais como ferramentas de projeto. O embasamento em características culturais, as representações dos monumentos históricos e as releituras de brinquedos de gerações passadas são os fatores que conectam a produção da Sisper ao RS.

A SisperDesign possui planos de expansão para coleções dedicadas a monumentos históricos, brinquedos regionais e atingir novos públicos, a fim de tornar-se referência de design de brinquedos, com planos para expansão. A trajetória da empresa apresenta a combinação entre design e ludicidade como método potencial para o desenvolvimento de brinquedos, que exige sensibilidade, segurança e embasamento sobre aprendizagem e fatores mercadológicos como custo, produção e conhecimento sobre o público. Tais características são atendidas em todas as etapas devido à intensa fundamentação no design.

Considerações finais

Após a redação do texto, a metodologia da pesquisa, embasada na abordagem da Micro-História e história oral, se mostrou coerente quando complementada pela revisão bibliográfica, validando os depoimentos e fornecendo insumos de argumentação e análise para conectar os temas. Para finalizar a pesquisa, foi aplicado o procedimento de validação comunicativa (FLICK, 2009) pela entrevistada, a fim de alinhar a redação desenvolvida e os aspectos citados tanto no depoimento quanto nos próprios materiais da empresa, além da assinatura da carta de Cessão de Direito sobre Depoimento, permitindo uma possível publicação do trabalho (ALBERTI, 2005).

Como apontado na pesquisa, os aspectos culturais são fundamentais para incorporar o design de brinquedos na empresa. Em comparação com outras empresas fabricantes de brinquedos do RS, como Xalingo, Junges ou Dismat, a Sisper tem como diferencial justamente o embasamento pelo design. Entretanto, vale ressaltar que esse diferencial é devido ao histórico recente da empresa. A estruturação de um negócio fundamentado pelo design – estabelecida antes de sua origem – é muito menos provável para empresas mais antigas do RS, que podem demorar ou mesmo ter resistência a incorporar o design em sua organização (CURTIS, 2017).

A trajetória da SisperDesign endossa o potencial do designer como profissional autônomo, além do contexto de ser mulher e mãe, ressaltando o diferencial das qualidades de empatia e cuidado ao longo do ciclo de suas criações. A essência do pensamento multidisciplinar do design, como o conhecimento de história, mercado, cultura e educação

podem pavimentar o caminho para a criação de uma empresa de brinquedos adequada ao manifesto *maker*. Isto permite ao designer acompanhar todas as etapas do projeto, realizando melhorias de produto e serviço, e a possibilidade de ressignificar artefatos culturais com novas ferramentas e, conseqüentemente, valorizando a herança cultural local. Todavia, é preciso considerar o contexto de cada designer e suas possíveis limitações de informação, recursos, locais e acesso a equipamentos compactos para fabricação em menores escalas e quantidades, como é o caso da impressão 3D.

Dentre as diversas ferramentas, diretrizes e informações que circundam a área de design de brinquedos, as que mais se destacaram foram o fator cultural, reforçando a relevância do tema como herança e parte da educação de todo o indivíduo; e multidisciplinar, citado por Spherhacker (2023), Kishimoto (1995) e Cross (2007), como fundamentação para os projetos. As informações coletadas sobre princípios que orbitam o universo dos brinquedos, como ludicidade, educação e a própria indústria, possibilitaram compreender não só o nível de relevância, mas de complexidade da área no RS. Ficou evidente que ainda há um grande desafio em difundir a cultura do valor do design; o potencial criativo, construção e simbolismo que ele carrega. Um dos meios para esta difusão pode ser a relação entre o design e a ludicidade, ambos criando conexões significativas do indivíduo com o mundo. A pesquisa na área do design de brinquedos no Brasil, principalmente a gaúcha, ainda é incipiente, porém a SisperDesign é uma evidência de que existe potencial para a área ser explorada como projeto, herança cultural e ferramenta pedagógica no Rio Grande do Sul.

Referências

ABRINQ. **Estatísticas**, 2023a. Disponível em: <<http://www.abrinq.com.br/wp-content/uploads/2023/04/Anu%C3%A1rio-Estat%C3%ADstico-Abriq-2023.pdf>> Acesso em: 01 out. 2023.

ABRINQ. **Lista de Associados**, 2023b. Disponível em: <<http://www.abrinq.com.br/associados/>> Acesso em: 01 out. 2023.

ALBERTI, Verena. **Manual de História Oral**, Rio de Janeiro: FGV, 2005.

ALTMAN, Raquel Z. **ABRINQ – Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedos, Informações básicas para criação e design de brinquedos e jogos**. São Paulo, 1991.

BARROS, José D. Sobre a feitura da Micro-História. **Revista Opsi**. Goiás: Unidade Acadêmica Especial de História e Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás/Regional Catalão, v.7, n.9, p. 167–185, julho–dezembro, 2007.

BRAGA, Marcos C.; FERREIRA, Eduardo C. K. A abordagem da Micro-História e a pesquisa em História do Design no Brasil. **Revista Estudos em Design**, v.31, n. 2, 2023. Disponível em: <<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/1714>> Acesso em 06 nov. 2023.

BROWN, Stuart L.; VAUGHAN, Christopher C. **Play: How it shapes the Brain, Opens the Imagination and invigorates the Soul**. USA: Avery; 2009.

BÜRDEK, Bernhard E. **História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2006.

CROSS, Nigel. **Designerly ways of knowing**. Basel: Birkhäuser, 2007.

CURTIS, Maria. C. G. **O fator interacional no desenvolvimento do projeto de produto: contribuição metodológica de Bornancini e Petzold**. 2017. Tese (Doutorado em Design) - Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

FASSHEBER, José. R. M. **Etno-desporto indígena: contribuições da antropologia social a partir da experiência entre os Kaingang**. 2006. Tese (Doutorado em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.

FLICK, Uwe. **Qualidade na pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artemed, 2009.

HATCH, Mark. **The Maker Movement Manifesto: Rules for Innovation in the New World of Crafters, Hackers, and Tinkerers**. 1a edição. Nova York: McGraw-Hill, 2013.

INMETRO, 2023. **Perguntas Frequentes**. Disponível em: <<http://www.inmetro.gov.br/brinquedo/>> Acesso em 6 out. 2023.

JOHNSTON, Lucy. **Digital Handmade: Craftsmanship and the New Industrial Revolution**. Edição Ilustrada. Londres: Thames & Hudson, 2015.

KÁLLÓ, Éva.; BALOG, Györgyi. **As origens do brincar livre**. 1ª edição. Editora Omnisciência, São Paulo, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko. M. **O brinquedo na educação: considerações históricas**. Série Ideias n.7, p. 39-45. São Paulo: FDE, 1995. Disponível em: <http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039-045_c.pdf> Acesso em 24 set. 2023.

MEFANO, Lígia. **O Design de Brinquedos no Brasil: Uma arqueologia do projeto e suas origens**.

Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Design, PUC Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005. Disponível em <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=6604@1>> Acesso em 24 set. 2023.

PESAVENTO, Sandra. J. **História da indústria sul-riograndense**. Guaíba: Riocell, 1985.

SISPERDESIGN. **Site oficial**, 2023. Disponível em: <<https://sisperdesign.com/sisperstore/sisperdesign/quem-somos/>> Acesso em: 24 set. 2023.

SISPERDESIGN. **Portfólio de Produtos**, 2023. Disponível em: <<https://sisperdesign.com/sisperstore/>> Acesso em: 24 set. 2023

Referências das Entrevistas

SPERHACKE, Simone. L. 2023. **Depoimento de Simone Sperhackle a Bruna M. M. Balestro**, em Porto Alegre, Design Único, em setembro 2023.

Como citar este capítulo:

BALESTRO, Bruna Moreira Mattos; CURTIS, Maria do Carmo Gonçalves. O Design do Brincar: ludicidade e metodologia projetual na SisperDesign. *In*: BRAGA, Marcos da Costa; CURTIS, Maria do Carmo Gonçalves. **Histórias do Design no Rio Grande do Sul, vol. II**. Porto Alegre: Marcavisual; 2024. p. 187-218.

HISTÓRIAS DO DESIGN NO RIO GRANDE DO SUL II

© dos autores – 2024

Projeto Gráfico: Dennis Messa da Silva

Diagramação: Alexandre dos Santos Rossi, Bruna Luz Vieira,
Bruna Moreira Mattos Balestro, Roberto Bastos

Imagem da Capa: Capa Ideal Renner, de Patricia Comunello,
2021. Editado por Bruna Luz Vieira

Revisão: Victor Lourenço

H673 Histórias do Design no Rio Grande do Sul – II /
organizadores Marcos da Costa Braga [e]
Maria do Carmo Gonçalves Curtis. – Pos-
fácio de Fabio Pinto da Silva. Porto Alegre:
Marcavvisual, 2024.

300 p.: il. : 16x21cm.

Inclui Referências.

ISBN 978-65-89263-75-3 (digital)

ISBN 978-65-89263-74-6 (físico)

Este livro é composto por pesquisas desen-
volvidas na disciplina Tópicos Especiais em
Design: História do Design no Brasil, do Pro-
grama de Pós-Graduação em Design da UFRGS.

1. Design – História – Rio Grande do Sul. 2.
Políticas públicas. 3. Sustentabilidade. 4. Identi-
dade visual. 5. Moda. 6. Joias. I. Braga, Marcos da
Costa. II. Curtis, Maria do Carmo Gonçalves.

CDU 745.6

CIP-Brasil. Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
(Jaqueline Trombin – Bibliotecária responsável CRB 10/979)



Marcavvisual Editora

www.marcavvisual.com.br

Conselho Editorial

Airton Cattani – Presidente

Doutor em Informática na Educação pela
Universidade Federal do Rio Grande do Sul/Brasil

Adriane Borda Almeida da Silva

Doutora em Filosofia e Ciências da Educação pela
Universidade de Zaragoza/Espanha

Aline Sanches

Doutora em Filosofia pela Universidade Federal de São Carlos/Brasil
e Universidade Denis Diderot Paris VII/França

Celso Carnos Scaletsky

Doutor em Ciências da Arquitetura pelo
Instituto Nacional Politécnico de Lorraine/França

Denise Barcellos Pinheiro Machado

Doutora em Urbanismo pela Universidade de Paris XII/França

Maria de Lourdes Zuquim

Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo/Brasil