

Dōshin

los encantos de los juguetes japoneses



JAPAN HOUSE

SÃO PAULO

Puentes

Una forma de promover la empatía entre las personas de diferentes naciones es presentar su cultura por medio de expresiones artísticas, esa es una forma de lenguaje universal que le da al otro la oportunidad de conocer mejor lo extranjero o lo desconocido.

A partir de ese encuentro es más fácil crear lazos, respeto, comprensión y tolerancia, reconociendo y valorando la diversidad humana. El arte es una herramienta muy eficaz para incentivar diálogos más equilibrados entre diferentes culturas.

Transfiriendo esa idea al universo infantil, los juguetes podrían ser los vehículos más adecuados para promover esa aproximación. El acto de jugar es considerado fundamental para desarrollar habilidades físicas y cognitivas, y sobre todo la base de la convivencia social entre niños. En ese sentido, una exposición de juguetes de una cultura diferente a la nuestra puede ser entendida como un elemento importante de aproximación, un estímulo para la creación de puntos de identificación en el momento en que se inicia la formación de ciudadanos.

La exposición *Dōshin: los encantos de los juguetes japoneses*, presenta juguetes actuales que pueden ser fácilmente encontrados en las casas y tiendas japonesas. Además del paseo de reconocimiento en el espacio de exposición, hay un área para que los niños puedan jugar con algunos de los juguetes.

La intención es permitir que nuestros niños, visitantes en la Japan House São Paulo, vislumbren el mundo de los niños japoneses, aún estando geográficamente tan separados.

Los niños reconocerán juegos y juguetes que hacen parte de su propio día a día y tendrán la oportunidad de descubrir novedades o temáticas de interés de niños japoneses, saliendo de esa experiencia más conectados y con más afecto por sus semejantes japoneses.

A partir de ese “juego de los siete errores” (que, en realidad, es un juego de muchos aciertos) en el cual las diferencias y semejanzas son reveladas, podemos imaginar un eje entre esas dos infancias.

Dōshin remite al corazón infantil: *dōshin ni kaeru*, recordar la infancia. ¡Que la exposición *Dōshin: los encantos de los juguetes japoneses* sea una gran diversión para adultos y niños!

Natasha Barzaghi Geenen

Curadora de la exposición y Directora Cultural de la Japan House São Paulo

#DoshinNaJHSP

#BrinquedosNaJHSP



Plarail

Año de lanzamiento: 1959

Fabricante: Takara Tomy

El prototipo del Plarail, "Plastic train and rail set" (Conjunto de trenes y vías de plástico), fue lanzado en 1959. Todas las piezas están hechas de plástico y, al principio, los modelos representaban locomotoras ficticias que se deslizaban manualmente por las vías. En 1964, con la aparición del primer tren de alta velocidad japonés, el modelo "Hikari" de la línea Tokaido, se lanzaron los primeros juguetes basados en ejemplares reales. Hoy en día, con un enfoque en los trenes japoneses, la línea también cuenta con versiones inspiradas en personajes famosos y modelos ficticios. Es una de las pistas de tren más populares de Japón y ha vendido en total más de 182 millones de unidades. Cada año se lanzan nuevos dispositivos para complementar la diversión.

Licca-chan

Año de lanzamiento: 1967

Fabricante: Takara Tomy

La primera versión de la muñeca Licca-chan fue lanzada en 1967, como una propuesta de muñeca japonesa, incluso su casa tenía un tamaño adecuado para los hogares japoneses.

Parte de su éxito se debe a los diversos detalles que se pensaron sobre la historia y la personalidad del personaje. Licca-chan es una estudiante de primaria, de padre francés y madre japonesa. Su rostro tiene rasgos delicados, típicos de las heroínas de *shōjo manga* (cómic japonés dirigido al público femenino adolescente). Además, la muñeca es más pequeña, con aproximadamente 21 cm, para que quepa en la mano de un niño.

Su popularidad ha alcanzado un nivel sin precedentes y la variedad de la línea de productos garantiza la diversión de intercambiar vestidos, maquillajes, peinados y jugar a las casitas.



Tomica

Año de lanzamiento: 1970

Fabricante: Takara Tomy

Los autos Tomica fueron creados en 1970, cuando los principales mini autos eran modelos extranjeros o grandes, a escala 1/43. El concepto de autos fabricados en Japón que cabían en la palma de la mano de los niños era algo completamente nuevo. Para que la sensación al tocarlos se asemejara a la de un auto real, las miniaturas estaban hechas de metal fundido (die-cast) y con la misma técnica de pintura y secado que los autos reales. Hasta el final del año pasado, se lanzaron más de 1.100 modelos y el número de unidades vendidas supera los 710 millones. Con una amplia variedad de lanzamientos, los autos Tomica son uno de los juguetes más representativos del país y siguen siendo adorados por tres generaciones de japoneses.

Othello

Año de lanzamiento: 1973

Fabricante: MegaHouse

Juego de estrategia creado en Japón y lanzado en 1973. Al acorralar las fichas del adversario, estas se voltean y cambian de color, volviéndose iguales a las fichas del jugador que las rodeó (blancas o negras). Los jugadores se turnan en rondas y gana aquel que tenga más fichas en el tablero. Es un juego de reglas simples pero complejas: dicen que se tarda 1 minuto en aprender a jugar, pero toda una vida en dominarlo. En Japón, la Japan Othello Association realiza campeonatos como el "Othello All Japan Championship", el "Meijin-sen" y el "Ouzasen", además del "Elementary School Grand Prix", una categoría que decide al mejor jugador entre los estudiantes japoneses de educación primaria. También se llevan a cabo campeonatos regionales en todo Japón.

TM© Othello.Co. and MegaHouse



Monchhichi

Año de Lanzamiento: 1974

Fabricante: Sekiguchi

Este famoso juguete surgió a partir de la idea de crear una muñeca basada en un animal conocido, que pudiera ser amada por personas de todo el mundo. Así nació el prototipo de Monchhichi, el "Kuta Kuta Monkey". El modelo final, la muñeca Monchhichi, surgió posteriormente como un hermano menor del Kuta Kuta Monkey. Su nombre es una combinación de la expresión "mon petit" (mi pequeño, en francés, con la connotación de algo lindo), la palabra inglesa "monkey" (mono) y la expresión japonesa "chū chū" (onomatopeya de un bebé chupando un chupete, como hace el pequeño mono).

La muñeca Monchhichi tiene el cuerpo de peluche y la cara, las manos y los pies de vinilo flexible. Lanzado en 1974, se convirtió en un gran éxito y comenzó a ser exportado al año siguiente, ganando popularidad en todo el mundo.

Salta pirata

Año de lanzamiento: 1975

Fabricante: Takara Tomy

Juguete lanzado en 1975 que vendió más de 15 millones de unidades en 47 países y regiones del mundo (datos recolectados hasta octubre de 2021). Los jugadores se turnan para inserir pequeñas espadas en los orificios del barril. Pierde el jugador que haga saltar al pirata hacia afuera. El juguete permite que los jugadores interactúen, jugando atentos y animados hasta que el pirata salte de sorpresa. En Japón, el juego recibió el nombre de "Barba Negra por poco" (*kurahige kiki ippatsu*).



Sensei – Pizarra mágica
Año de lanzamiento: 1977
Fabricante: Takara Tomy

Pizarra de dibujo magnética lanzada en 1977. Además de no ensuciar las manos ni el suelo, es segura y económica debido a la posibilidad de dibujar y borrar tantas veces como se desee. También cuenta con dispositivos divertidos como un bolígrafo y sellos magnéticos. Al permitir que el niño dibuje libremente lo que quiera, el juguete estimula el desarrollo de su sensibilidad y su crecimiento emocional, motivo por el cual padres e hijos aman esta pizarra mágica durante tantas generaciones.



ChoroQ
Año de lanzamiento: 1980
Fabricante: Takara Tomy

El origen del nombre de los carritos "ChoroQ" está en la onomatopeya *choro-choro*, que describe el modo como las cosas pequeñas se mueven de forma agitada. Los carritos rápidos nacieron en 1979 y fueron lanzados al año siguiente. Con un mecanismo de *pullback* (fricción), los "ChoroQ" corren de forma ágil y su diseño tierno (*kawaii*) es de carros en formato compacto y caricato. Fueron lanzados cerca de 3 mil modelos, que vendieron más de 150 millones de unidades. A mediados de 2022 fue lanzado un nuevo tipo de carrito ChoroQ con batería, evolucionando para correr con programación de movimientos.

Sylvanian Families
Año de lanzamiento: 1985
Fabricante: Epoch

Lanzada en 1985, "Sylvanian Families" es una serie de casas de muñeca que transmiten una atmósfera gentil y soñadora, con personajes basados en animales como la Familia de los Conejos Chocolate. A partir de 1987, la franquicia se extendió al exterior y se tornó popular alrededor del mundo. Hoy, los muñecos y casas de la "Sylvanian Families" son vendidos en más de 70 países y regiones. En Japón, existe hasta un parque temático y un restaurante de la franquicia.



Mell-chan
Año de lanzamiento: 1992
Fabricante: PILOT Corporation

La muñeca Mell-chan surgió en 1992. Al bañarla, el cabello de la muñeca se vuelve rosa gracias a la tecnología "Metamo-Color", donde el cambio de temperatura puede alterar el color. La muñeca ayuda en el desarrollo de las nociones de cuidado atento, ya que es posible sostenerla en brazos, alimentarla, hacerla dormir y bañarla. La razón por la que la muñeca sigue siendo amada durante tanto tiempo radica en el hecho de que es extremadamente kawaii (tierna). A diferencia del deseo de ser igual a las muñecas de moda (que se visten con las tendencias de la moda), Mell-chan proporciona una experiencia relacionada con el cuidado.



Tamagotchi
Año de lanzamiento: 1996
Fabricante: Bandai

El Tamagotchi es una mascota digital portátil lanzada en 1996. En 2004, regresó con la función de transmisión por infrarrojos, con la serie "Tamagotchi Plus - ¡Está de vuelta!". En 2008, se lanzó el Tamagotchi Plus Color, con una pantalla de cristal líquido a color. En 2018, se lanzó la versión Tamagotchi On, que se puede conectar a una aplicación de teléfono inteligente.

En 1996, la creación del Tamagotchi representó una idea innovadora de tener una mascota digital. La responsabilidad necesaria para jugar se asemejaba a cuidar de una mascota real y fue uno de los factores que hicieron que el juguete fuera popular incluso entre los adultos. Otro atractivo del Tamagotchi son las evoluciones de las funciones que acompañan los avances tecnológicos, como el formato de reloj y la pantalla táctil.



©BANDAI

Aquabeads
Año de lanzamiento: 2004
Fabricante: Epoch

"Aquabeads" son mostacillas que se conectan con el agua. Es posible posicionarlas de acuerdo con los moldes y pulverizar agua para que queden en la forma del dibujo escogido. Son perfectas para usar la creatividad y crear piezas grandes o en 3D. Mostacillas de varios colores y tamaños garantizan la diversión, permitiendo innumerables creaciones.



Hoippuru
Año de lanzamiento: 2008
Fabricante: Epoch

"Hoippuru" es una serie de juguetes que simula la creación de dulces de repostería que se asemejan a los reales, desarrollados para el entrenamiento de chefs profesionales. Después de elaborar los dulces, es necesario dejar que la pieza se seque, lo que la preservará y se puede utilizar como decoración o incluso como accesorio.





Nanoblock
Año de lanzamiento: 2008
Fabricante: Kawada

Lanzados en 2008, los kits cuentan con las menores piezas del mundo – el bloque menor mide apenas 4 x 4 x 5 milímetros. Los objetos montados varían entre los que caben en la palma de la mano y los enormes navíos y palacios históricos. Su principal característica es la posibilidad de montar todo con bloques, el destaque queda para las versiones de construcciones y objetos japoneses, como el Castillo de Himeji, el primero de Japón a tornarse Patrimonio Mundial, el Castillo de Shuri, localizado en Okinawa, bonsáis y dragones.

Shinkansen Henkei Robo Shinkalion
Año de lanzamiento: 2015
Fabricante: Takara Tomy

El personaje nacido en 2015 es un tren bala que se transforma en robot. En 2018, ganó una serie de animés y gran popularidad entre los niños. Los robots "Shinkalion Z Alfa-X" y "Shinkalion Z E5 Yamanote" son réplicas de los que aparecen en el anime y también mudan de forma de tren bala para robot.

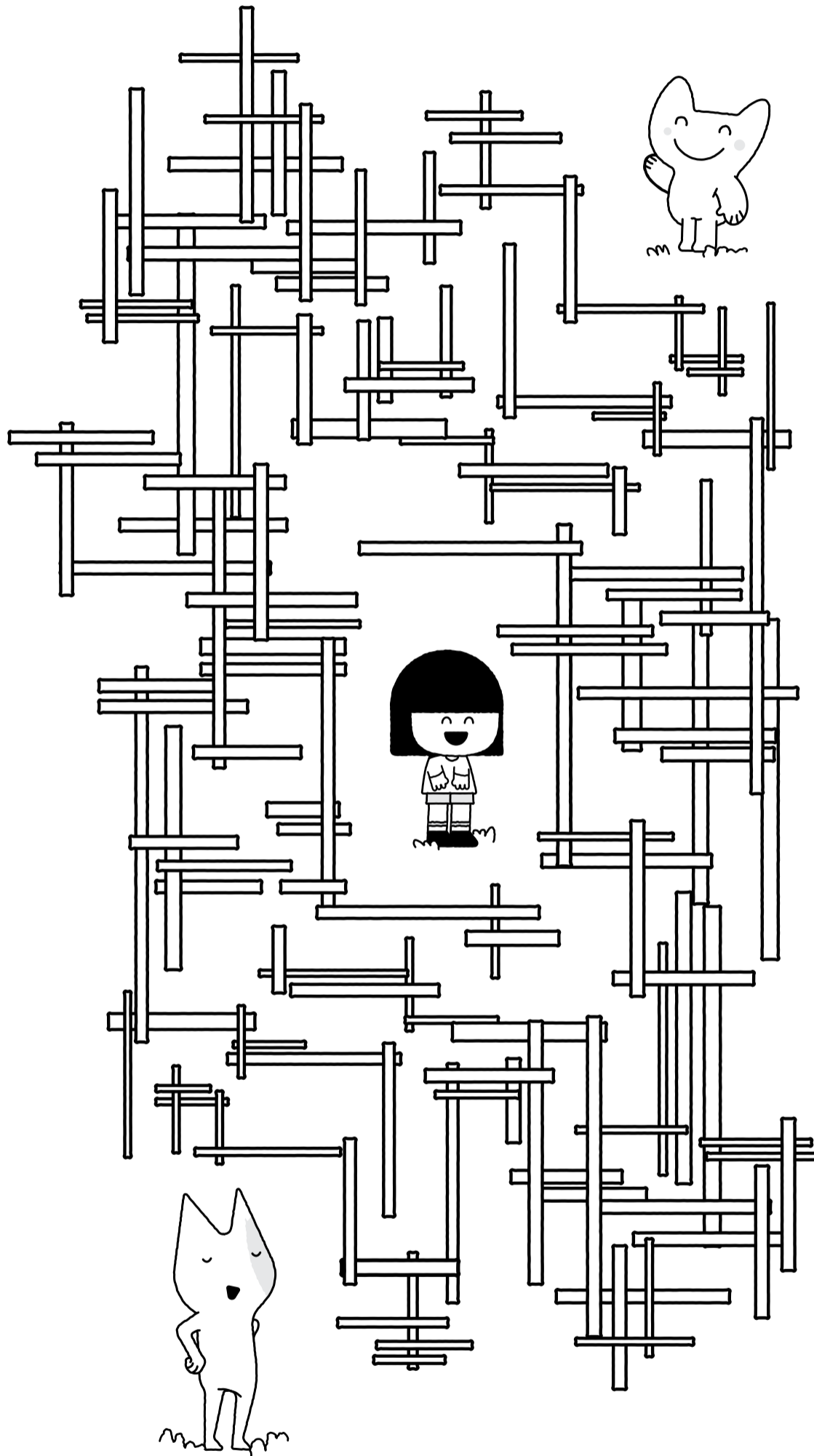


Juguete a base de arroz
Año de lanzamiento: 2010
Fabricante: People

Los juguetes a base de arroz están especialmente diseñados para bebés, permitiendo que sean colocados en la boca. Utilizan arroz japonés en su fabricación y no se agregan tintas ni otros materiales que puedan ser perjudiciales para los pequeños.

LABERINTO DE KOKORO

Este es Kokoro, el personaje del Almanaque de Japan House São Paulo.
Ayuda a tus amigos, Wabi y Sabi, a llegar hasta ella cruzando el laberinto para que vengan a visitar la exposición "Dōshin: los encantos de los juguetes japoneses".

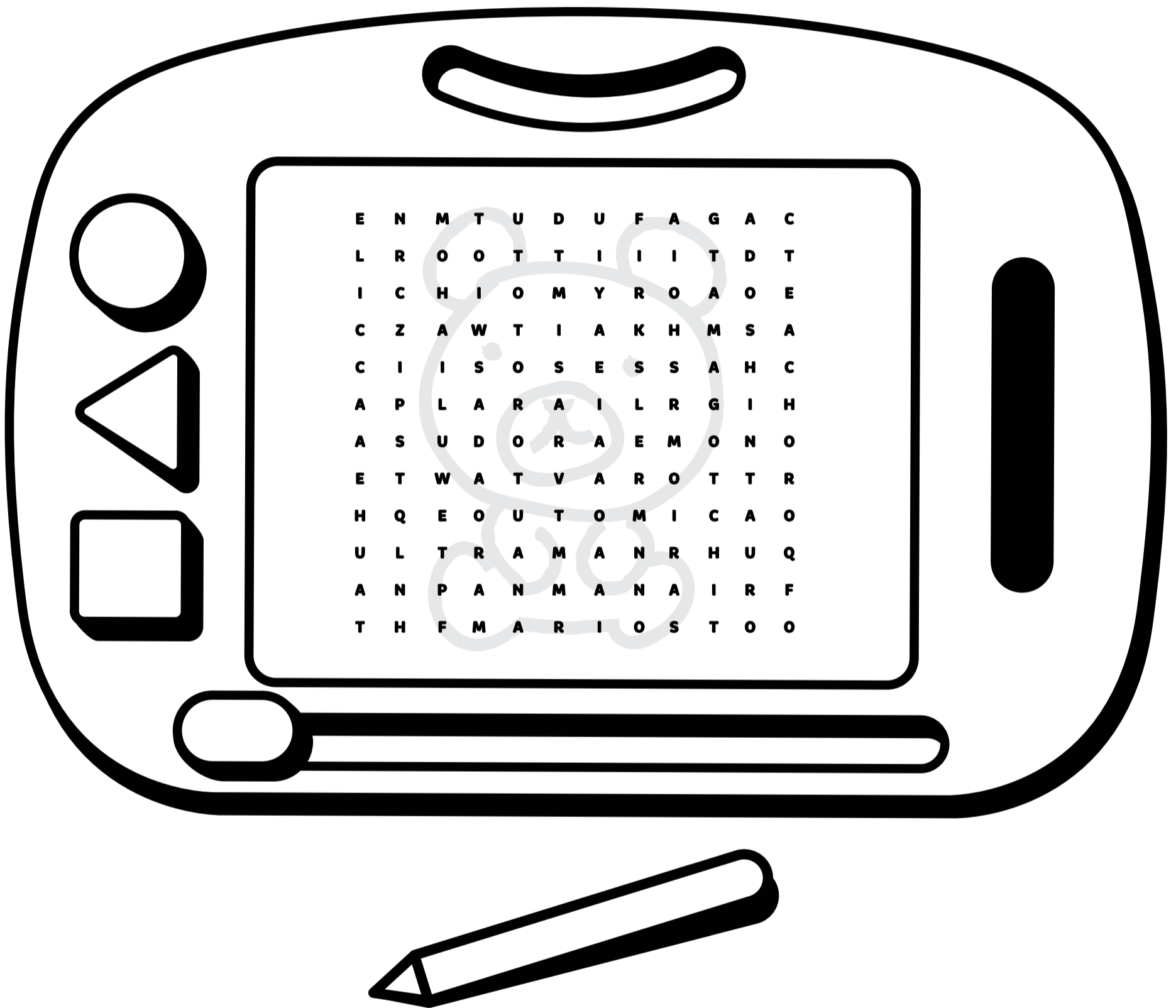


Aprende más sobre Kokoro en el Libro de actividades de la Japan House São Paulo.



SOPA DE LETRAS

Encuentra las palabras que aprendiste en la exposición. ¿Recuerdas todos esos juguetes?



DOSHIN

MARIO

TAMAGOTCHI

LICCA

TOMICA

PLARAIL

ULTRAMAN

CHOROQ

ANPANMAN

TOTORO

DORAEMON

Dōshin: los encantos de los juguetes japoneses

Curaduría **Natasha Barzaghi Geenen**

Co-Curaduría **Gabriela Goelzer Bacelar**

Consultoría **Fumiaki Ibuki**

Producción Ejecutiva **Karen Garcia**

Erika Litsumi Uehara

Asistente de Producción **Amanda Dourador**

Natália Longhi

Diseño Expográfico **,Ovo**

Escenografía **Madeiras Yervant**

DELL'ORE Locação e Decoração de Eventos

Mauricio Diogo Nakashima

Denis Hissamitsu Nakashima

Pintura **Manos Cogrossi**

Diseño de Iluminación **Marcos Franja**

Iluminación **MMV Montagens Audiovisuais**

Conservación **Livia Lira**

Ana Paula Lobo

Bernadette Ferreira

Denyse Motta

Marília Fernandes

Montaje Fina **Projeta Produções Culturais**

Equipo de Montaje **Alexandre Nascimento**

Guilherme Menon da Silva

Ludmila Diniz

Maira Takiy

Diseño **Thiago Minoru**

Felipe Lopes

Impresión de Comunicación Visual **Pigma**

Impresión del Tabloide **Gráfica Cinelândia Ltda**

Logística **TS Logística | Tiago Souza**

Transporte Internacional **Waiver Logística**

Transporte Nacional **Alves Tegam**

Traducción **Komorebi Translations**

Laura Folgueira

Revisión de Textos **Armando Olivetti**

Foto Institucional **Wagner Romano**

Video Institucional **Tomada Filmes**

Accesibilidad **Hiromi Saito**

Vinicius Garcia Pires

Maria Zelada

Priscila Tavares

Iuara Alves

Consultoría en Accesibilidad **Arteinclusão Consultoria**

Bancada Accesible **Artsim**

Pandoala Estúdio | Tissa Kimoto y Ricardo Martins

Lengua de Señas Brasileña (Libras) **Iguale**

Audiodescripción **Ver com Palavras**

Webapp o Plataforma Accesible **Iguale**

Japan House São Paulo

PRESIDENCIA

Presidente Honorario **Rubens Ricupero**
Vicepresidente Ejecutivo **Carlos Augusto Roza**
Asistente Ejecutiva **Aline Souza**

CULTURA

Directora Cultural **Natasha Barzaghi Geenen**
Supervisora Cultural **Carolina de Angelis**
Supervisora Cultural **Gabriela Goelzer Bacelar**
Supervisora Cultural **Miyuki Teruya**
Gerente de Producción **Cesar Fujimoto**
Productora **Maria Zelada**
Supervisora de Mediación Cultural **Hiromi Saito**
Educadores **Felipe Lima**
Vinicius Pires

COMUNICACIÓN Y DIGITAL

Gerente de Asesoría de Prensa **Fernanda Araujo**
Gerente de Relaciones Públicas **Mayumi Orimoto**
Gerente de Marketing y Proyectos Digitales **Talita Benegra**
Gerente de Marketing Digital **Thiago Minoru**
Analista de Marketing Digital **Gabriela Ono**
Analista de Marketing Digital **Thelma Nakae**
Asistente de Marketing Digital **Camile Tomé**
Redactora **Júlia Casadei**

NEGOCIOS

Gerente de Negocios **Lígia Feichas**
Analista de Desarrollo de Negocios **Beatriz Aoki**

INSTITUCIONAL, OPERACIÓN Y EVENTOS

Director de Operaciones, Eventos e Institucional **Claudio Kurita**
Supervisor de Operaciones **Bruno Mattedi**
Supervisora de Eventos **Rebeca Cassab**
Supervisor Institucional y KPI **Diego Eiji Kurokawa**
Analista Educativo **Janete Miamoto**
Coordinadores de Operaciones **André Oliveira**
Eugênio Furbeta
Sandra Eleutério
Asistente de Eventos **Barbara Senrra**
Recepcionistas **Beatriz Mayumi Saito**
Luana Beatriz
Midori Yajima
Sofia Sousa
Orientadores **Ana Carolina Laguna**
Andrey Jahnel
Gerente de Proyectos | Turismo **Chelem Consentino**

ADMINISTRATIVO FINANCIERO

Director Administrativo Financiero **Ricardo Ferraz**
Gerente de Finanzas **Elicéia Amarante**
Gerente de Controladoría **Karin Yoshiura**
Analista Financiero **Pedro Flores**
Analista Administrativo Financiero **Gustavo Mourão**
Gerente de Recursos Humanos **Ana Fernandes**

COMITÉ SUPERVISOR

Presidente **Ryosuke Kuwana**
Chieko Aoki
Caio Luiz de Carvalho
Carlos César Sampaio
Daigo Tamura
João Grandino Rodas
Luiz Fernando Furlan
Luiza Helena Trajano
Renato Ishikawa
Thaís Oyama
Toshifumi Murata

27 junio – 12 noviembre 2023

Japan House São Paulo

Av. Paulista, 52

entrada gratis

martes a viernes | 10 am a 6 pm

sábados | 9 am a 7 pm

domingos y festivos | 9 am a 6 pm

lunes | CERRADO

#DoshinNaJHSP

#BrinquedosNaJHSP



/japanhousesp



japanhousesp.com.br

Contenido accesible



JAPAN HOUSE

SÃO PAULO