



TAMIRES MARIA LIMA GONÇALVES SANTOS

**MEMÓRIAS BRINCANTES: O DESIGN DE
BRINQUEDOS ARTESANAIS DAS MARISQUEIRAS
DO BAIRRO PARIPE EM SALVADOR-BA**

FEIRA DE SANTANA - BAHIA

2015



TAMIRES MARIA LIMA GONÇALVES SANTOS

**MEMÓRIAS BRINCANTES: O DESIGN DE
BRINQUEDOS ARTESANAIS DAS MARISQUEIRAS
DO BAIRRO PARIPE EM SALVADOR-BA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade da Universidade Estadual de Feira de Santana, na Área de Concentração Desenho e Cultura, Linha de Pesquisa Desenho: história, cultura e interatividade, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Desenho, Cultura e Interatividade, sob a orientação da Prof^a Dra Marise de Santana.

FEIRA DE SANTANA - BAHIA

2015

Ficha Catalográfica – Biblioteca Central Julieta Carteado

Santos, Tamires Maria Lima Gonçalves

S239m Memórias brincantes : o design de brinquedos artesanais das marisqueiras do bairro Paripe em Salvador-BA / Tamires Maria Lima Gonçalves Santos. – Feira de Santana, 2015.
152 f. : il.

Orientadora: Marise de Santana.

Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Feira de Santana, Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade, 2015.

1. Brinquedo artesanal – Design. 2. Cultura – Marisqueira – Salvador, BA. I. Santana, Marise de, orient. II. Universidade Estadual de Feira de Santana. III. Título.

CDU: 688.72:766

TAMIRES MARIA LIMA GONÇALVES SANTOS

**MEMÓRIAS BRINCANTES: O DESIGN DE
BRINQUEDOS ARTESANAIS DAS MARISQUEIRAS
DO BAIRRO PARIPE EM SALVADOR-BA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade da Universidade Estadual de Feira de Santana como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Desenho, Cultura e Interatividade, avaliada pela Banca Examinadora composta pelos seguintes membros: Prof.^a Dr.^a Marise de Santana - UEFS, Prof. Dr Edson Dias Ferreira - UEFS e Prof. Dr. Paulo Fernando de Almeida Souza - UFBA.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Marise de Santana

Universidade Estadual de Feira de Santana – UEFS Orientadora

Prof. Dr. Paulo Fernando de Almeida Souza

Universidade Federal da Bahia - UFBA

Prof. Dr. Edson Dias Ferreira

Universidade Estadual de Feira de Santana

Aprovada em: Oito de outubro de Dois mil e quinze

FEIRA DE SANTANA - BAHIA

2015

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO ELETRÔNICA NO
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UEFS.**

1) Tipo do documento: [x] Dissertação [] outro

2) Identificação do documento/autor:

Programa de pós-graduação: Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade.

Título: Memórias brincantes: o design de brinquedos artesanais das marisqueiras do bairro Paripe em Salvador-BA

Autor: Tamires Maria Lima Gonçalves Santos

Email: tamilima.santos@gmail.com

RG: 11527218-60 CPF: 046966555-63

Orientadora: Marise de Santana

Número de páginas: 152 páginas

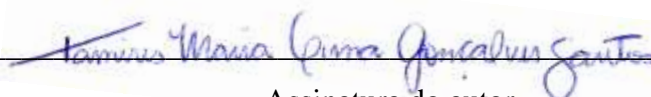
Data de entrega do arquivo à Secretaria: 18/12/2015

Data de defesa: 08/10/2015

3) Autorizo a divulgação da dissertação supracitada no Portal de Domínio Público do Ministério da Educação¹.

4) Na qualidade de titular dos direitos de autor da publicação supracitada, autorizo, à Universidade Estadual de Feira de Santana, a disponibilizar gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais do documento, em meio eletrônico, no formato PDF, para fins de leitura, impressão e/ou *download* pela Internet, a título de divulgação científica gerada pela Universidade.

Feira de Santana, 18 de dezembro de 2015



Assinatura do autor

¹ Conforme Portaria nº.013/2006 do MEC - Art. 5º O financiamento de trabalho com verba pública, sob forma de bolsa de estudo ou auxílio de qualquer natureza concedido ao Programa, induz à obrigação do mestre ou doutor apresentá-lo à sociedade que custeou a realização, aplicando-se a ele as disposições desta Portaria.

A meu pai Silvanio, minha mãe Rose e
meu irmão Rodolfo que sempre
acreditaram nos meus desenhos
e a todas as marisqueiras
que se prontificaram a contar
as suas memórias.

AGRADECIMENTOS

Ao Senhor Deus, toda a Glória, pois ele tem me guiado em Seu caminho majestoso e perfeito.

Aos meus pais, pelos ensinamentos da vida e por me terem ajudado a chegar aqui. Pelo orgulho que sentem de mim, assim como eu sinto deles e amo muito.

Ao meu irmão Rodolfo, pela preocupação constante e pelas conversas. Te admiro e amo muito, irmão!

A Bruna, Lorraine e Ana Clara, por serem amigas-irmãs, com quem compartilhei as alegrias e as dúvidas nesta jornada e, pacientemente, me ouviram, me consolaram, oraram e torceram.

A Maeli, grande amiga, por me aconselhar nas dúvidas acadêmicas, pelas orações e por me entusiasmar nas dificuldades.

A minha orientadora, Dra Marise de Santana, pela orientação aprofundada que me fez sair da zona de conforto, e, assim, a pesquisa avançou e se tornou muito especial; e, também, por ser compreensiva e paciente na minha busca pelo entendimento!

A todas as marisqueiras: Dona Lourdes, Val, Flor, Rosa, Irani, Joelma, Edineusa, Meire, Nadir e Tatinha, pela gentileza de me receber de coração aberto em suas vidas, em suas famílias e em suas casas, para contar as suas histórias.

Ao casal Jairo e Arlete, coordenadores da Colônia de Pescadores e Aquicultores Z-67, pela confiança em deixar realizar o trabalho na associação.

A Taygoara, grande amigo de conversas e ideias, pelas conversas que chegaram a este tema e muitas outras que me apoiaram e me fizeram acreditar que estava no caminho certo!

A Jorge, por deixar sua biblioteca sempre aberta, pelas conversas, indicações de livros e por emprestar um monte de livros e material histórico.

A Universidade Estadual de Feira de Santana, pelo suporte nos bens físicos e, principalmente, intelectuais.

A Dona Branca, por deixar tudo organizado nas salas, por ser prestativa e paciente comigo.

À Professora Dra Taynar Pereira e ao Centro de Educação Básica da UEFS, por me permitirem realizar o estágio docente e realizar uma atividade envolvendo mestrado/graduação/educação infantil. Foi uma experiência maravilhosa!

Aos professores Dr. Edson Ferreira e Dr. Paulo Souza, pela disponibilidade em ajudar e apontar como deixar esta pesquisa ainda mais eficiente e especial.

À Coordenadora Gláucia, por torcer e por me ajudar nas pendências!

A todos os professores do Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade, por me acolherem e me ensinarem tanto!

A Sayonara, serva de Deus que encontrei no caminho, que abriu sua casa para mim e também o coração. Agora somos amigas e irmãs em Cristo.

A Hosana, grande amiga no mestrado e principalmente na fé, por ser um grande apoio para vencermos as lutas, as crises, as conversas e as urgências que as matérias pediam.

Ao grupo Vozes de Júbilo, por estar sempre me cobrindo de oração.

A todos os outros que me ajudaram, oraram e torceram.

RESUMO

Esta pesquisa é uma investigação sobre como eram feitos os brinquedos artesanais de marisqueiras da Colônia de Pescadores e Aquicultores Z-67, localizada em Paripe, bairro de Salvador-BA. Esse saber artesanal é considerado um patrimônio material e imaterial, portanto, por meio de entrevistas com as marisqueiras, esta pesquisa compreendeu como tais brinquedos eram construídos na infância, seus métodos, materiais e modos de brincar. O objetivo desta pesquisa é afirmar que existem traços do design vernacular nos brinquedos artesanais; registrar e difundir antigas formas de brincar e de consumir o brinquedo, considerando que dependiam dos materiais e conhecimento disponíveis, mas principalmente do imaginário e do contexto cultural pertencente a essas pessoas. O problema de investigação desta pesquisa é: Qual é o design dos brinquedos artesanais de marisqueiras do bairro de Paripe (Salvador-BA)? A metodologia é baseada no método etnográfico, utilizando-se de entrevistas semiestruturadas com marisqueiras, relatos da infância e reconstrução dos brinquedos. Por fim, conclui-se que todos os indivíduos são criativos e, por isso, são capazes de criar dependendo de sua necessidade. E, assim como os brinquedos das marisqueiras deste estudo, os brinquedos artesanais apresentam soluções criativas próprias do design vernacular e necessita do reconhecimento e valorização desses saberes.

Palavras-chave: Brinquedo, brinquedo artesanal, design vernacular, cultura.

ABSTRACT

This research is an investigation about handmade toys by "marisqueiras" (female shellfish catcher) from Colony of fishermen and Aquaculture Z-67, located in Paripe, Salvador-BA. This knowledge is considered a material and immaterial patrimony. So, after made interviews with "marisqueiras", this research understands how such toys were built in childhood, your methods, materials and way of playing. The objective of this research is found traces of vernacular design in handmade toys; register and disseminate ancient ways of playing and consuming the toy, considering that they depend the available materials and knowledge, but mostly imaginary and cultural context. The investigation problem of this research is: What is the design of handmade toys to "marisqueiras" of Paripe (Salvador-BA)? The methodology is based on ethnographic method was applied, using semi-structured interviews with "marisqueiras" to learn your childhood stories and reconstruction of toys. Finally, was found that all individuals are creative and are able to create depending on your need. And just like the toys of the "marisqueiras" of this study, handmade toys have own creative solutions vernacular design and lacks recognition and appreciation .

Keywords: Toy; handmade toy; vernacular design; culture.

No mundo dos gigantes, ela não pode reinar,
mas em seu próprio mundo quem a impedirá de ser rainha?

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Marisqueira inicia o trabalho	053
Figura 2 – Marisqueiras voltando do trabalho	054
Figura 3 – Mariscos, ouriços do mar e estrelas-do-mar	054
Figura 4 – Colônia de Pescadores Z-67.....	055
Figura 5 – Fuxico, passo a passo	062
Figura 6 – Brinquedos indígenas do Museu do Brinquedo Popular-RN.....	064
Figura 7 – Jogo Mancala	065
Figura 8 – Carrinho de rolimã de Dona Flor	081
Figura 9 – Três formas básicas nos brinquedos de D. Tatinha	082
Figura 10 – Três formas básicas nos brinquedos de D. Tatinha	082
Figura 11 – Três formas básicas nos brinquedos de D. Tatinha	082
Figura 12 – Carrinho para Teté de Dona Rosa	083
Figura 13 – Vai e vem de Dona Nadir	083
Figura 14 – Cavalinho com folha de bananeira	086
Quadro 1 – Critérios de um produtor do design vernacular	089
Figura 15 – Carrinho de Dona Rosa.....	093
Figura 16 – Produtos do Design possível	102
Figura 17 – Passo a passo da Boneca de milho	106
Figura 18 – Passo a passo do Cavalinho de folha de bananeira	109
Figura 19 – Passo a passo do carro de lata	112
Figura 20 – Passo a passo do Carro de lata de sardinha	115
Figura 21 – Passo a passo do Pé-de-lata.....	116
Figura 22 – Passo a passo da Boneca de pano.....	119
Figura 23 – Passo a passo do Carrinho para Teté	122
Figura 24 – Passo a passo do Periquito	123
Figura 25 – Passo a passo do Travesseirinho	126
Figura 26 – Passo a passo do Leque de papel	127
Figura 27 – Passo a passo do Telefone sem fio	128
Figura 28 – Passo a passo do Carrinho de rolimã.....	131
Figura 29 – Passo a passo do Vai e Vem	134
Figura 30 – Passo a passo do fogão, panelas e pilão.....	137
Figura 31 – Passo a passo da Casinha de barro	138

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	14
1 O CAMINHO TRAÇADO: REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO.....	20
1.1 REFERENCIAL TEÓRICO: O QUE PENSAR?.....	22
1.1.1 Categorias de Análise	22
1.1.1.1 <i>Brinquedo: um pedacinho do mundo.....</i>	22
1.1.1.2 <i>Design Vernacular: projetando a partir dos saberes nativos.....</i>	25
1.1.1.3 <i>Cultura: expressão do meu contexto.....</i>	28
1.1.1.4 <i>Desenho: no pensamento e na linguagem.....</i>	30
1.1.1.5 <i>Imaginário: criando meu próprio mundo.....</i>	30
1.1.1.6 <i>Memória: o que guardo comigo.....</i>	31
1.1.1.7 <i>Identidade: como eu me apresento.....</i>	33
1.1.1.8 <i>Marisqueiras: mulheres do mar.....</i>	34
1.2 REFERENCIAL METODOLÓGICO: COMO FAZER?.....	36
2 MEMÓRIAS BRINCANTES DAS MARISQUEIRAS.....	42
2.1 TRABALHAR E BRINCAR.....	43
2.2 A INFÂNCIA E OS BRINQUEDOS BRASILEIROS.....	57
3 O DESENHO E O DESIGN DOS BRINQUEDOS.....	76
3.1 EU DESENHO, TU DESENHAS.....	77
3.2 TODOS PODEM CRIAR.....	84
3.3 ANALISANDO BRINQUEDOS: DA BONECA AO CARRINHO DE TETÉ.....	106

CONSIDERAÇÕES FINAIS 140

REFERÊNCIAS 145

ANEXO..... 150

Introdução

O brinquedo é o primeiro objeto da vida humana e serve para ajudar a criança a desenvolver o corpo, o espírito e o sentimento. Desde os primórdios das civilizações, são encontrados registros dos brinquedos que acompanharam as crianças daquele tempo e que, após as transformações materiais e o surgimento da noção de infância no século XVII, permanecem como um dos elementos mais importantes para o desenvolvimento do ser humano.

Existem brinquedos atuais que, na verdade, foram inventados há séculos e milênios de anos atrás, como o ioiô (500 a.C., Grécia) feito com o marfim das presas do elefante, e as bolas de gude (1000 a.C., Egito), encontradas nos túmulos das crianças egípcias. Também existem os que não foram criados intencionalmente para serem brincados, mas, com o passar do tempo, ganharam essa função. Temos, por exemplo, a pipa (5000 a.C., China), que servia como sinal de guerra, e a boneca, que era um tipo de escultura que acreditavam ser capaz de trazer fertilidade para as mulheres. Antes da chegada da indústria dos brinquedos, eles eram feitos em casa por familiares e pela criança, que aprendiam olhando como fazer o brinquedo.

Para mim, a grandeza dos brinquedos se dá pela importância para o crescimento do ser humano, e é muito especial criar o próprio brinquedo. Eles representam a necessidade de se conhecer e criar seu próprio mundo a partir de sua imaginação, a maneira lúdica de aprender a conviver com o outro através da utilização de brinquedos coletivos e a experiência sensorial de sentir os materiais. Assim, meu desejo de conhecer mais sobre eles começou na graduação, ao perceber que os brinquedos feitos artesanalmente são uma expressão material espontânea.

Devido a seu modo manual de elaboração, esses brinquedos são conhecidos como brinquedos artesanais e se utilizam de materiais domésticos mais acessíveis como latas, madeira, garrafas e tecidos além de conhecimentos empíricos. No caso desta pesquisa, são saberes guardados na memória das marisqueiras desde que eram crianças e são criados pela necessidade através de saberes não acadêmicos, portanto fazem parte do design vernacular.

Então, este estudo foi motivado pela afinidade da pesquisadora com o tema dos brinquedos populares e pela descoberta da precária existência de trabalhos acadêmicos relacionados à produção artesanal de brinquedos. O interesse surgiu do envolvimento da autora na disciplina Projeto Experimental de Design, ministrada pelo Prof. Dr. Paulo Fernando de Almeida Souza para o curso de Design da Universidade Federal da Bahia. Com orientação do Prof Me. André Luís Dias de Lima e do Prof. Me. Taygoara Aguiar do Carmo Sousa, foi desenvolvido o projeto “Fabrincando: manual impresso com o registro das tecnologias empregadas no design de brinquedos populares”, a partir do qual foi elaborado um livro infantil que ensina a fazer brinquedos populares.

É perceptível como esses objetos lúdicos fazem parte do imaginário do indivíduo e se relacionam diretamente com o contexto cultural no qual está inserido. Como o homem é resultado do meio cultural onde vive (LARAIA, 2001), pode-se considerá-lo um herdeiro dos saberes de família e cultura à qual pertence, porém também é capaz de realizar inovações e invenções de acordo com as necessidades do seu contexto. Segundo Laraia (2001, p.23):

O homem é o resultado do meio cultural em que foi socializado. Ele é um herdeiro de um longo processo acumulativo, que reflete o conhecimento e a experiência adquirida pelas numerosas gerações que o antecederam. A manipulação adequada e criativa desse patrimônio cultural permite as inovações e as invenções.

De acordo com esse autor, a compreensão e a utilização do patrimônio cultural do homem tornam possível a existência de invenções e inovações. Nesse caso, acredita-se que os brinquedos artesanais existem porque brincar é a forma de inserção no mundo, onde se busca conhecê-lo, incitando a curiosidade e criando desafios. Os brinquedos artesanais dependem da cultura de seu criador e podem ser analisados pelo campo do design. Para esse campo, os brinquedos são um tipo de artefato, um objeto feito pelo homem a partir de técnicas manufaturadas e materiais disponíveis para atender a uma necessidade. E, como produtos de design, eles apresentam, de forma empírica, um projeto para sua construção, envolvendo aspectos funcionais, técnicos e semânticos.

A ressignificação dos materiais e o surgimento de técnicas próprias desenvolvidas na criação desses brinquedos podem ser caracterizados como produtos do design vernacular. Essa vertente do design baseia-se nos saberes não acadêmicos, ou seja, próprio dos saberes nativos das pessoas, que encontram soluções criativas, materiais e tecnológicas para desenvolver artefatos de acordo com necessidades circunstanciais e anseios desejados (BOUFLEUR, 2006). A palavra vernacular significa nativo, logo o design vernacular se baseia nos saberes ligados à cultura de seu criador.

Relacionados ao conceito de “cultura material”, como um “[...] conjunto de artefatos produzidos ou usados por determinado grupo ou determinada sociedade” (DENIS, 1998, p.19), vemos na produção de brinquedos o uso da chamada tecnologia apropriada, “[...] tecnologia criada localmente, de preferência através de meios locais para necessidades locais”, conforme expressa Bonsiepe (1983, p.20), pesquisador importante no campo do design, que defende a utilização de tecnologias desenvolvidas localmente.

Apesar de ser uma prática mais recorrente de tempos passados, essa atividade

sobreviveu aos tempos atuais e hoje é forma de resistência, expressão e identidade. Materiais inesperados, como a garrafa pet, a lata e diversos tipos de plástico, estão em constante estado de renovação, gerando novas criações que dependem do objetivo lúdico. Segundo a pesquisadora Ligia Mefano (2005), os brinquedos eram feitos pelas próprias crianças ou por familiares, mas gradativamente essa produção tem diminuído muito graças ao avanço da indústria de brinquedos eletrônicos. Logo, esse projeto se justifica pelo avivamento da memória sobre antigas formas de brincar e de consumir o brinquedo, pois, além do brinquedo artesanal ser uma atividade de lazer, ele é um patrimônio cultural.

Acredito que a prática artesanal do brinquedo feito pelas crianças diminuiu e o brinquedo vem sendo consumido de outras maneiras, como artesanato decorativo, religioso ou artigo de colecionador. Atualmente, nota-se o contínuo enfraquecimento dessa prática em contrapartida aos altos índices do consumo de brinquedos industrializados. Assim, muitos brinquedos e brincadeiras são desconhecidos das crianças de hoje. Com um menor estímulo em fazer seu próprio brinquedo, a criança de hoje consome mais do que cria. Apesar de, em ambos os casos, ter havido a brincadeira, só na primeira situação (o brinquedo feito) há a interação e ressignificação do material, que pode ser vista por outros olhares, como o *design* (necessidade, projeto, confecção, materiais, público-alvo), o pedagógico (interação da criança, criatividade, raciocínio lógico) e a cultura (artesanato, saberes, habilidades e tradições).

Logo, é preciso valorizar tais saberes, pois buscar meios de registrar e difundir o saber artesanal de fazer brinquedos se faz importante por reconhecer uma parte tão criativa da cultura brasileira. Esse registro é necessário para preservação de um patrimônio cultural material e imaterial e o reconhecimento de tecnologias desenvolvidas localmente.

Alguns museus se propõem ao catálogo desses brinquedos através da apresentação em exposições como o Museu do Brinquedo Popular (RN). Já o Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular tem o registro da prática de fazer brinquedos através de catálogos impressos editados após cada exposição realizada sobre o tema. Nessas duas formas de registro, a apresentação e o catálogo impresso, a fragilidade consiste na falta de registro da técnica, que não propicia a continuação.

Conhecer pessoas que faziam brinquedos quando criança é uma maneira de resgatar memórias e dar importância a essa prática artesanal. Por isso, foi essencial conhecer senhoras e senhores mais velhos para me ajudar nessa busca. Ao visitar uma reunião de marisqueiras na Colônia de Pescadores e Aquicultores Z-67 em Paripe, bairro de Salvador-BA, fiquei cativada por essas senhoras porque me mostraram que fazem parte de um grupo cultural especial para essa pesquisa devido a sua relação com o trabalho manual e sua forte relação com a natureza.

Desde crianças, elas perpetuam um saber tradicional de mariscar nos rios e mares, normalmente aprendidos com suas mães e outros familiares. Como moravam perto dos rios e longe das cidades grandes quando eram crianças, havia entre suas práticas manuais o ato de fazer seus próprios brinquedos. Até hoje, algumas delas criam objetos lúdicos: brinquedos e itens decorativos, nos quais apresentam influências do mar em suas criações. Então, dedico o tema desta dissertação à relação entre design, cultura e prática artesanal de fazer brinquedos.

Durante quatro meses de entrada em campo, as marisqueiras se mostravam tímidas em se expor para a câmera, portanto decidi fazer um recorte numérico de dez marisqueiras que apresentassem histórias de brinquedos diferentes para apresentar materiais e modos de construção os mais diversos possíveis. Tendo em vista que se trata de uma pesquisa qualitativa, mas vale a profundidade das informações que os sujeitos da pesquisa estão dispostos a contribuir do que ter muitos sujeitos de pesquisa que forneçam apenas informações genéricas. Buscando realizar uma pesquisa aprofundada e significativa, os brinquedos apresentados fazem parte do problema de investigação que questiona: Qual é o design dos brinquedos artesanais de marisqueiras do bairro Paripe (Salvador-BA)?

- **Tema**

A relação entre design, cultura e a prática artesanal de fazer brinquedos.

- **Problema de Investigação**

Qual é o design dos brinquedos artesanais de marisqueiras do bairro de Paripe (Salvador-BA)?

- **Categorias de Análise**

Brinquedo, Design vernacular, Cultura, Desenho, Imaginário, Memória, Identidade e Marisqueiras.

- **Objetivo Geral**

Investigar como alguns brinquedos eram feitos por marisqueiras do bairro Paripe durante a infância.

- **Objetivos Específicos:**

- 1) Coletar histórias da infância e da confecção de brinquedos artesanais de marisqueiras do bairro de Paripe, em Salvador-BA.
- 2) Mapear as informações dividindo por nome de brinquedo, material, técnica e método de construção.
- 3) Identificar os traços de design dos brinquedos confeccionados.
- 4) Analisar criticamente as histórias da infância e o design dos brinquedos confeccionados.

Esta pesquisa faz uso do método etnográfico e, para tanto, a pesquisadora participou constantemente das reuniões das marisqueiras da Colônia de Pescadores e Marisqueiras Z-67, além de visitar a casa das entrevistadas para conhecê-las e estudar o tema com profundidade. Na entrada em campo, a técnica adotada foi realizar entrevistas semiestruturadas sobre as histórias da infância com dez marisqueiras da Colônia. Após as entrevistas, houve o momento da confecção de brinquedos e o desenho destes. Depois, iniciou-se a análise interpretativa dos dados dividindo-a em duas etapas: análise histórico-cultural e análise do design.

A análise histórico-cultural correspondeu à exploração das condições históricas e culturais que propiciaram que as marisqueiras criassem seus brinquedos, falando sobre o surgimento do conceito de infância e sobre a infância brasileira exposta a influências indígenas e africanas. Já a análise do *design* tratou de comparar esses brinquedos com um projeto de *design*, considerando que esta é a atividade que idealiza, cria e desenvolve objetos, normalmente em escala industrial, para atender às necessidades de usuários.

O texto divide-se em cinco partes: a primeira é esta “Introdução”, a qual apresenta ao leitor as motivações e questões norteadoras da pesquisa. Já no primeiro capítulo, está o referencial teórico-metodológico, em que foram definidos:

- 1) As categorias de análise: brinquedo, design vernacular, cultura, desenho, imaginário, memória, identidade e marisqueiras; que são a base da revisão bibliográfica realizada.
- 2) Os sujeitos de pesquisa: dez marisqueiras do bairro de Paripe, em Salvador-BA, selecionadas pelas memórias sobre os brinquedos construídos na infância e pela disponibilidade para participar da pesquisa.
- 3) Os métodos e técnicas: método etnográfico com constantes visitas da pesquisadora ao bairro e a técnica da entrevista semiestruturada para conhecer as histórias da infância dessas mulheres.

No segundo capítulo, intitulado “Memórias Brincantes das marisqueiras” foi realizado um breve histórico cultural sobre criança, infância brasileira, histórias da infância e do trabalho das marisqueiras, para compreender o contexto a que pertenciam e por que faziam os brinquedos.

O terceiro capítulo, intitulado “O desenho e o design brincante”, foi dedicado à análise dos brinquedos pelo ponto de vista do design, no qual aponto os traços do design vernacular encontrados.

Por fim, nas “Considerações Finais”, a Conclusão tece uma reflexão de como esses saberes fazem parte da cultura dessas mulheres e são objetos lúdicos frutos do imaginário. Já nas Considerações teóricas, observa-se a importância de valorizar os saberes populares e de estudá-los na academia. Já nas Considerações práticas, fala-se do manual de brinquedos das marisqueiras que foi confeccionado ao longo da pesquisa.

Esta pesquisa buscou compreender como os brinquedos eram feitos e como podem ser considerados produtos do *design* vernacular, sendo também o reconhecimento da importância da cultura material de um povo, no qual estão impressos sua visão de mundo, seus anseios e vontades. O brinquedo artesanal é uma forma da expressão que carece de mais registro, análise e interpretação como um patrimônio cultural.

A memória foi o elo fundamental para realizar este estudo. Por meio de conversas e trocas de experiências, as marisqueiras contaram um pouco de suas lembranças e reconstruíram brinquedos que pensavam ter esquecido. Como foram brinquedos e vivências muito prazerosas, esta pesquisa também trouxe para elas a alegria de um momento revivido. Assim, conhecer e estudar esse grupo de marisqueiras se mostrou uma tarefa prazerosa para ambas as partes, e a pesquisadora espera continuar esta jornada de aprender sobre os brinquedos artesanais brasileiros.

CAPÍTULO 1

O caminho traçado: referencial teórico-metodológico

A literatura que deu suporte para o desenvolvimento dessa metodologia foi *Pesquisa Social: teoria, método e criatividade*, de Minayo (1994), *Ideologia e Cultura Moderna*, de Thompson (1998) e *Metaprojeto*, de Moraes (2010). O autor John Thompson (1998) acredita na importância de aplicar uma metodologia interpretativa, analisando as formas simbólicas encontradas como expressões culturais. Para compreender essas formas simbólicas, a análise cultural deve ser vista como um estudo das expressões culturais que estão inseridas em contextos sociais estruturados próprios, pois que “[...] analisar a cultura é uma hierarquia estratificada de estruturas significativas” (THOMPSON, 1998, p.175). Desse modo:

O estudo das formas simbólicas é fundamentalmente e inevitavelmente um problema de compreensão e interpretação. Formas simbólicas são construções significativas que exigem uma interpretação; elas são ações, falas, textos que, por serem construções significativas, podem ser compreendidas. (THOMPSON, 1998, p.357).

Assim, o autor expõe que as formas simbólicas devem ser compreendidas e interpretadas. Para tanto, esta pesquisa fez uso do método etnográfico, ramo da Antropologia Social no qual o pesquisador tem contato direto com o sujeito ou comunidade que deseja estudar e busca compreender um pouco de sua cultura para fixá-la no texto escrito. O método etnográfico propõe a interpretação do comportamento de indivíduos ou grupos. Logo, essa entrada em campo para conhecer o cotidiano dos sujeitos de pesquisa é primordial. Para Clifford (1998), o método etnográfico é um método sensível de compreender o universo do Outro. Em suas palavras:

Podemos contribuir para uma reflexão prática sobre a representação intercultural fazendo um inventário das melhores, ainda que imperfeitas, abordagens disponíveis. Destas, o trabalho de campo etnográfico permanece como um método notavelmente sensível. (CLIFFORD, 1998, p.21).

No contexto desta pesquisa, descobrimos que ocorre uma reunião mensal de marisqueiras no bairro de Paripe, em Salvador/BA, onde se localiza a Colônia de Pescadores e Marisqueiras de Paripe Z-67. O objetivo das reuniões é tratar sobre a regulamentação do trabalho e questões próprias da comunidade. Como a maioria das marisqueiras mora próximo, a reunião tornou-se um momento de união em que elas vão e voltam andando juntas. Também se percebe que essa é uma forma de elas se atualizarem sobre o bairro e o trabalho no mar.

Os sujeitos deste estudo são as marisqueiras dessa colônia. Observando o enorme volume de marisqueiras presentes nas reuniões, tornou-se necessário escolher um tipo de recorte para selecioná-las. Foi escolhido o recorte temporal das décadas de 50 e 70 devido à

idade média das marisqueiras que aceitaram participar da pesquisa. Por responder questões muito particulares da vida de cada marisqueira, foi preciso cuidado e sigilo para interpretar os dados colhidos. Para Minayo (1994), a pesquisa pode analisar resultados profundos sobre as relações entre as formas simbólicas e seus sujeitos a partir de detalhes das conversas. A autora defende o seguinte ponto de vista:

Ela (a pesquisa) trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 1994, p. 41)

Dessa maneira, o essencial não é quantidade e sim qualidade das informações e esta qualidade se dá pelo aprofundamento das conversas, em conhecer o cotidiano, as crenças e os valores de cada marisqueira durante a infância e como estes influenciaram suas vidas atualmente.

1.1 REFERENCIAL TEÓRICO: O QUE PENSAR?

1.1.1 Categorias de Análise

O desenvolvimento desta pesquisa foi norteado pelas seguintes categorias de análise: brinquedo, *design* vernacular, cultura, desenho, imaginário, memória, identidade e marisqueiras.

1.1.1.1 *Brinquedo: um pedacinho do mundo.*

O brinquedo é um objeto lúdico que permite fluir a fantasia e que, quanto mais livre de regras e seriedade, mais próximo da criança ele está (OLIVEIRA, 1989). Enquanto para os adultos brincar é uma forma de se distanciar dos problemas e fuga do mundo real, isso tem um significado oposto para a criança. É a forma de inserção no mundo, onde se busca conhecê-lo, incitando a curiosidade e criando desafios. Para Silva (1982), fazer o próprio brinquedo é interagir com o mundo e consigo mesmo:

Entre as vantagens oferecidas pelos brinquedos construídos pelas próprias crianças, destaca-se inicialmente o ato subjetivo do fazer. Outro fator interessante neste processo de criatividade, é que a criança reelabora os

objetos que compõem a sua cultura, sua realidade, seu meio-ambiente. (SILVA, 1982, p.19).

O autor expressa as muitas vantagens de se fazer os próprios brinquedos e revela que um dos fatores mais importantes é a possibilidade de a criança expressar sua cultura através de sua criação. Defendido por Oliveira (1989), o brinquedo artesanal popular proporciona às crianças maior interação, criatividade, e reforça a cultura dos brincantes. Já os brinquedos industrializados tendem a trazer ideais selecionados pela mídia, sendo cópias do que é produzido no estrangeiro e refletem uma tentativa de dominação cultural. Portanto, com a recente ascensão da criança como público específico da indústria e da mídia, a produção artesanal de brinquedos vem diminuindo devido ao avanço da indústria de brinquedos nascida no Brasil a partir de 1930.

Nos anos 1930, em um contexto de colapso da economia agrícola, falência do café, enfraquecimento do mercado de trabalho e crise econômica, Getúlio Vargas apostou no investimento na industrialização para tirar o Brasil da crise. [...] Os primeiros anos da indústria de Brinquedos no Brasil datam desse período. Até então, a maior parte das crianças brasileiras brincava com bonecas de pano e carrinhos de madeira fabricados por artesãos e costureiras em pequenas oficinas. As crianças de famílias ricas ganhavam carrinhos feitos de lata ou bonecas de porcelana, brinquedos importados vindos da Europa, onde a indústria de brinquedos já estava bem avançada. (MEFANO, 2005, p. 86-87).

Dessa maneira, entende-se que a indústria do brinquedo fez parte de uma estratégia para movimentar o País economicamente. Mas é somente em 1946, com o aparecimento do plástico sintético, que formas complexas e baratas de brinquedos tornaram-se possíveis de produzir, substituindo a madeira e a lata. Com a popularização desses novos brinquedos e o intenso *marketing* da mídia, mais brinquedos se tornaram objetos de desejo diante dos brinquedos artesanais, tais como a boneca *Barbie* (1949) e os *videogames* (1970).

A indústria do plástico representou uma grande revolução no setor de brinquedos. O processo de composição de serragem e a boneca de pano perderam logo campo, Começou a era da boneca de plástico puro, chamado poliestireno, que até hoje é usado. Com isso, vieram as máquinas, e o termo indústria passou a vigorar, pois até então era manufatura. Foi logo depois da Segunda Guerra Mundial, em 1946-1947. (MEFANO, 2005, p.92).

Fora do âmbito da produção doméstica e partindo para a industrial, surgiram comerciantes e catálogos que instituíram uma rede de distribuição dos brinquedos

industrializados. Mas, desde o início da indústria de brinquedos, houve uma exclusão de quem podia consumi-lo. Como eram caros, considerados verdadeiros artigos de luxo, o brinquedo artesanal mostrou-se ainda mais acessível às crianças menos favorecidas economicamente.

A criação dos brinquedos artesanais seguiu uma trajetória histórica que foi além de suprir a ludicidade infantil. Sempre foi uma forma de transformação e subsistência dos menos favorecidos. No Brasil, decorrente de uma história de dependência entre colônia e metrópole e séculos de escravidão, o artesanato carrega um preconceito até hoje, e produzir brinquedos artesanais para vender pode ser uma maneira de transformar a realidade. O pesquisador Paulo Oliveira defende a ideia de que:

Com seu trabalho, transformando e dando nova feição à matéria bruta ou semi-elaborada, o artesão abandona o papel que a sociedade lhe reservou como simples consumidor de bens culturais e demais mercadorias. Recusando-se a ser sujeito passivo da ação, assume a condição ativa de operário construtor do cenário cultural, nele imprimindo sua marca pessoal e intransferível, identificando-se nos objetos-brinquedos de sua criação. (OLIVEIRA, 1989, p.17).

Logo, entende-se que o artesão sai da passividade para conduzir o seu destino e recriar os brinquedos de sua infância para compartilhar com as crianças de hoje, afinal, o brinquedo artesanal surgiu da necessidade lúdica da própria criança. Negando a condição de apenas consumidor de bens culturais, o artesão “[...] apropria-se, ressignifica, e devolve sua interpretação do cenário cultural, buscando através dessa resistência, colocar sua identidade e se colocar também como produtor de cultura” (ANDRADE, 2009, p.33).

Através dos brinquedos a criança inventa mundos imaginados, seja brinquedo feito por artesão ou por ela mesma. Percebe-se, que fazer um brinquedo é uma expressão da individualidade da criança que reelabora os objetos de sua existência e sua cultura em prol de solucionar um problema, uma necessidade lúdica. Podem-se considerar essas produções como soluções de pessoas criativas, pois:

Uma pessoa criativa é aquela capaz de processar, sob novas formas, as informações de que dispõe [...], o indivíduo criativo percebe intuitivamente possibilidades de transformar dados comuns em uma nova criação que transcende a mera matéria-prima. (EDWARDS, 1984, p.36)

Segundo Edwards (1984), transcender a matéria-prima significa ir além do esperado, além das funções iniciais daquele material e criar brinquedos a partir da imaginação é justamente isso!

1.1.1.2 Design vernacular: projetando a partir dos saberes nativos

O pesquisador Luiz Vidal Gomes (1996) observa que, em 1986, o desenho figurava no *Dicionário Aurélio* como: “[...] representação das formas sobre uma superfície, por meio de linhas, pontos e manchas, como objetivo lúdico, artístico, científico, ou técnico; a arte e a técnica de representar com lápis, pincel, pena, etc.” (apud GOMES, 1996, p. 37). Porém, segundo o autor, no sentido figurado pode significar “[...] planos, projeto, intento, propósito, desígnio” (apud GOMES, 1996, p. 38). Partindo do princípio de que o desenho é primeiro uma ideia, surge a expressão “desenho interno” que pode ser denotada como “[...] a representação mental de uma coisa concreta ou abstrata, uma imagem ou ainda a concepção, o plano, o projeto, a elaboração mental-intelectual e criativa de algo” (GOMES, 1996, p. 57).

Observando que segundo o autor “[...] a palavra inglesa design não implica apenas o desenhar ou projetar, mas também o planejamento de qualquer produto industrial” (GOMES, 1996, p. 80), considera-se que crianças podem, em menor potencial, atuar como designers em seu ambiente. O design é a atividade de idealizar, projetar e criar objetos físicos ou gráficos em escala industrial a fim de atender às necessidades dos usuários. No livro *Desenhismo*, Gomes (1996) expressa os diversos conceitos atribuídos a tal atividade. Segundo ele, o professor Bruce Archer do Royal College of Art dizia que:

O desenhador é qualquer indivíduo que formula um plano para algum produto ou sistema de produtos à luz de uma série de requisitos. Se o tema do projeto é uma máquina, o desenhador será um engenheiro [...], se um novo produto alimentício, o desenhador será um mestre-cuca [...] o desenho engloba qualquer produto ou sistema de produtos e se aplica a qualquer das habilidades criativas. (GOMES, 1996, p.88-89).

Logo, trata-se do projeto para criar algo e pode ser aplicado a diversas áreas. Paralelo ao crescimento da indústria de brinquedos, também se pode encontrar uma importante produção com design de brinquedos autêntico, criado espontaneamente com materiais inesperados e tecnologias próprias. O interessante das técnicas utilizadas na produção desses brinquedos deve-se ao meio como foram alcançadas. Devido à restrição do acesso a matérias-primas mais eficientes, a produção ocorre a partir de materiais inesperados por serem economicamente viáveis e que apresentam notório desenvolvimento criativo. Percebe-se que tecnologias inovadoras podem surgir a partir da inserção de algumas dessas técnicas nos meios conhecidos de projetar.

Considerando também o conceito de tecnologia alternativa discutida por Moraes (2006),

observa-se a importância de utilizar técnicas alternativas para se produzir algo, pondo em vista as opções vernaculares registradas por ele como soluções criativas. A reutilização de materiais e seu novo significado não refletem apenas a criatividade, mas também o uso de materiais considerados bons e úteis e não lixo, como boa parte dos objetos que, quando perdem a capacidade de funcionar da forma que foram projetados, também perdem sua significância para esse e qualquer outro tipo de uso.

Com o uso de materiais inovadores e economicamente mais viáveis, avalia-se aqui a importância da produção popular tanto de brinquedos quanto de qualquer outra, como produtora de técnicas que podem ser inseridas no desenvolvimento de um design próprio de cada país que, focando-se nas necessidades locais, poderia satisfazer seus problemas projetuais, fazendo-o desenvolver-se com menor dependência em relação aos países centrais.

Presente nos brinquedos artesanais mencionados nesta pesquisa, o termo design vernacular é utilizado para descrever uma forma não acadêmica de design. Refere-se à criação de artefatos a partir de soluções materiais e tecnológicas próprias e de saberes ligados aos saberes nativos da comunidade a que pertence. Compreende-se que é qualquer produto criado a partir de seu hábito cultural para atender a objetivos especulados por pessoas que não detêm o conhecimento formal acadêmico da atividade do designer. Tomando, nesta pesquisa, o termo do design significando desenho, ideia ou projeto, acredita-se na seguinte premissa de Gomes (1996, p. 97):

O desenho não é ciência nem arte, apesar de se poder ter um discurso artístico e científico sobre o problema. Para Bonsiepe, assim como para Archer e nós, o desenho é a intervenção concreta na realidade para se criar, desenvolver e produzir algo.

Entende-se que essa prática projetual carrega consigo uma gama de fatores socioculturais que inspiram essa criação. Um objeto criado não tem apenas uma função ou atende a um único problema, e os brinquedos contam a história de seus donos. Entende-se que “[...] design é uma disciplina que não produz apenas realidades materiais, mas especialmente preenche funções comunicativas” (BÜRDEK, 1997, apud BÜRDEK, 2008, p.231). Essa comunicação depende do indivíduo e de que significados lhe são atribuídos, pois que os significados estão relacionados ao contexto cultural, afinal “[...] os automóveis não são apenas meios de transporte, mas objetos de cultura e carregados de símbolos do dia-a-dia” (BÜRDEK, 2008, p.231). O autor acredita:

As coisas da natureza falam a nós, fazemos com que o artificial fale por nós: eles contam como foram constituídos, que tecnologia foi utilizada, de que

contexto cultural tem origem. Eles nos contam também algo sobre os usuários, suas formas de vida, sobre se pertencem de verdade ou fingem pertencer a certos grupos, sobre atitude perante valores. O designer necessita, por um lado, entender esta linguagem, por outro deve fazer as coisas falarem por si sós. Nas formas dos objetos pode se ver e reconhecer as diversas formas de vida. (FORMDISKURS 3, II/1997, apud BÜRDEK, 2008, p. 231).

Assim, entende-se que os objetos refletem o estilo de vida e a identidade de quem os usa. O autor revela que o indivíduo utiliza objetos de acordo com as mensagens que esse produto expressa. Mas, além da pesquisa para o desenvolvimento de um produto, não se deve perder de vista o pensamento da professora Uta Brandes. Sobre a pesquisa de Brandes, o autor expõe:

Os objetos, somente por meio de seu uso, passam a adquirir significado. Assim como o homem, nos seus primórdios, se utilizava de pedras para fazer fogo, para separar alimentos ou como pontas de flechas, atualmente elementos do círculo privado entram, por exemplo, no ambiente de escritório, vasos de plantas embelezam as platibandas das janelas e mesmo os produtos (como o computador) são transformados em quadros de avisos ou em suportes para outros objetos (veja a respeito: Brandes, 2001). Objetos e produtos são utilizados em novas situações de vida com novos significados, de forma tão evidente que os designers não poderiam supor que fosse possível. (BÜRDEK, 2008, p. 272).

Nesse sentido, entende-se que, além do objeto atender às necessidades de seu usuário, o significado transforma o objeto numa peça única e pessoal. Pode-se encontrar uma enorme parcela da produção de artefatos criados de forma vernacular pelo povo, dando-lhes um caráter original. É vista também a diversidade de soluções encontradas, intrinsecamente ligada ao contexto cultural de quem produz esses artefatos. Segundo Santana (2004), quando um artesão se debruça para criar uma peça, seja esta um brinquedo ou qualquer peça decorativa, ele estará inserindo a sua marca, o seu pertencimento, que vem da sua cultura. Do mesmo modo, ocorre em todo tipo de produção humana.

O artesão, aquele que desenha seus produtos, em geral, mentalmente, mesmo não sendo estudioso de cultura, ele se orienta para confeccionar uma peça utilitária nos marcadores de pertencimentos que faz jus um determinado grupo. (SANTANA, 2004, p. 33).

Esse sentimento de pertencimento é uma das características que compõem a cultura do artesão ou da criança que cria. Quando produz seu brinquedo, a criança se preocupa em explicitar seu imaginário e sua necessidade lúdica e, por um comportamento inerente, ela

expressa sua cultura e os saberes tradicionais de sua família e comunidade. Logo, entende-se que não é possível pensar no design dissociável de uma cultura, porque todo indivíduo faz parte de um contexto cultural e esses saberes interagem.

1.1.1.3 Cultura: expressão do meu contexto

Nesta pesquisa, é tomado o conceito de cultura dando enfoque à análise das formas simbólicas e aos contextos sociais em que os indivíduos de um grupo social estão inseridos, já que é preciso pensar como o Outro é representado e lembrar-se dos valores simbólicos inerentes aos desenhos de cada cultura. O autor Thompson (1998) propõe uma análise estrutural da cultura, na qual dá ênfase ao caráter simbólico dos fenômenos culturais que estão inseridos em contextos sociais estruturados. Essa análise é um estudo das formas simbólicas que o autor define como:

Ações, objetos e expressões significativas de vários tipos- em relação a contextos e processos historicamente específicos e socialmente estruturados dentro dos quais e por meio dos quais, essas formas simbólicas são produzidas, transmitidas e recebidas. (THOMPSON, 1998, p.181).

Para iniciar a discussão da concepção estrutural, Thompson (1998) nos propõe discutir algumas características das formas simbólicas, assim especificadas:

1) Aspecto intencional: “[...] as formas simbólicas são expressões de um sujeito para um sujeito” (THOMPSON, 1998, p. 183). Isso quer dizer que o autor produz com intenção de transmitir algo ao receptor. Nem sempre, o sujeito-produtor consegue expressar o que deseja ou o significado recebido foi o que ele tencionou dizer. Já objetos ou ações da natureza, chamados padrões naturais, podem adquirir caráter simbólico e significativo quando são vistos como expressão de um sujeito intencionado.

2) Aspecto convencional: “[...] a produção, construção ou emprego das formas simbólicas, bem como a interpretação das mesmas pelos sujeitos que as recebem, são processos que, caracteristicamente, envolvem a aplicação de regras, códigos ou convenções de vários tipos” (THOMPSON, 1998, p. 185).

3) Aspecto estrutural: as formas simbólicas possuem uma estrutura articulada que consiste em elementos que se inter-relacionam. Podem-se distinguir a estrutura de uma forma simbólica e, também, seu sistema corporificado. Quando se analisa a estrutura, são observados elementos específicos daquela forma simbólica e, quando se analisa o sistema corporificado, a forma é abstraída e se observa o conjunto geral de seus elementos, analisando

as semelhanças e diferenças com outras culturas.

Pode-se fazer uma análise cultural sobre os brinquedos artesanais feitos pelas marisqueiras tendo em vista que as formas simbólicas estão inseridas em contextos culturais próprios. As características desses contextos também se constituem nas formas de produção e recepção de formas simbólicas. Como as formas simbólicas são compreendidas depende do contexto social de quem produz, como produz e dos receptores. Esse contexto envolve circunstâncias espaço-temporais e interfere na recepção. Dão-se como exemplos cartas que foram escritas num contexto e lidas em outro ou programas televisivos produzidos num contexto e assistidos em outro.

De acordo com Thompson (1998), pode-se começar a traçar as características dos contextos sociais apresentando o conceito de campos de interação. Esse conceito pode ser definido como “[...] um espaço de posições e diacronicamente, como um conjunto de trajetórias” (THOMPSON, 1998, p.195). Na busca de objetivos e interesses num campo de interação, o indivíduo baseia-se em regras e convenções de vários tipos. Normalmente, as regras que dirigem a vida social são implícitas, informais e não declaradas.

Fazendo uma distinção entre campos de interação e instituições sociais, o autor apresenta o conceito de estrutura social. A estrutura social refere-se às assimetrias e diferenças em termos de distribuição, acesso, recursos de vários tipos, poder, oportunidades, chances na vida relativamente estáveis existentes nos campos de interação e instituições sociais. Assim, considera-se que um dos motivos para as marisqueiras deste estudo criar brinquedos era a condição econômica precária. A falta de recursos e o grande desejo de ter brinquedos conduziram-nas à prática de fazer seus próprios brinquedos.

Nessas relações, podemos analisar a questão do poder. Segundo o autor, “[...] poder é a capacidade de agir na busca de seus próprios objetivos e interesses: um indivíduo tem poder de agir, poder de intervir em uma sequência de eventos e alterar seu curso” (THOMPSON, 1998, p.199). Quando as relações de poder são assimétricas, podemos descrever a situação como dominação. Vemos exemplos dessa situação quando tratamos de assuntos acerca da igualdade dos sexos, grupos étnicos e Estados-nação.

As características dos contextos sociais também se constituem nas formas de produção e recepção de formas simbólicas. Desse modo, Thompson (1998) revela que a recepção não é um processo passivo de assimilação e varia de indivíduo para indivíduo, dependendo das posições que ocupam em instituições ou campos socialmente estruturados. Ainda segundo Thompson (1988, p.201): “Os indivíduos não absorvem passivamente as formas simbólicas, mas ativa e criativamente dão-lhes um sentido e por isso, produzem um significado no próprio

processo de recepção”. Negando a condição de apenas consumidor dos bens culturais, as marisqueiras ressignificam seus brinquedos e devolvem sua interpretação do cenário cultural, exprimindo sua identidade e se colocando como produtoras de cultura.

1.1.1.4 Desenho: no pensamento e na linguagem.

O desenho é uma forma de expressar a individualidade. Quanto mais desenhamos, mais nos mostramos e mais o expectador nos conhecerá. Isso ocorre porque é a nossa percepção do mundo que está sendo exposta. Para a criança, o desenho é uma parte do desenvolvimento da infância que assume caráter próprio em cada estágio do desenho, no qual a criança reelabora os elementos da sociedade para se realizar, para se entender.

A fonte que inspira e motiva boa parte das produções locais, corresponde, na verdade, a elementos próprios do cotidiano dos habitantes de determinado lugar, entre os quais os artistas desenhadores são parte integrante e cuja dinâmica também vivenciam. (FERREIRA, 2005, p.7).

Para Ferreira (2005), cada desenho tem relação com o cotidiano e as vivências. Já Moreira (2002) descreve o desenho como a maneira como se organizam as pedras e folhas ao redor do castelo de areia, ou como são organizadas as panelinhas, os pratos, as colheres na brincadeira de casinha. É possível ainda entender por desenho o traço no papel ou em qualquer superfície, mas também a maneira como a criança concebe o seu espaço de jogo com os materiais de que dispõe ou como projeta seus objetos lúdicos de divertimento.

Entrar no quarto da criança, terminada a brincadeira, mas onde ainda estão presentes os seus vestígios, é entrar em contato com um recorte da história daquela criança. É a possibilidade de conhecer aquela criança através de uma outra linguagem: o desenho do seu espaço lúdico. (MOREIRA, 2002, p.16-17).

1.1.1.5 Imaginário: criando meu próprio mundo.

Essa diminuição do espaço é penosa para a criança que, atualmente, possui menos espaços de interação. A partir da organização do espaço da brincadeira, nascem as criações próprias do imaginário. O imaginário é a maneira de atender ao desejo lúdico inerente ao homem, e essa relação do imaginário com o homem é fundamental, pois se trata de necessidades psicológicas, que são as mesmas em qualquer sociedade ou cultura. Para

Santana (2004, p. 39), os produtos do imaginário são resultados de lógicas culturais que “[...] atendem aos significados e concepções que cada ser cultural tem acerca de seus símbolos e respectivas dimensões simbólicas”.

O imaginário faz parte do pensamento simbólico e não é uma área exclusiva da criança, do poeta ou do desequilibrado, ela é consubstancial ao ser humano; precede a linguagem e a razão discursiva, pois “[...] as imagens, os símbolos, os mitos não são criações irresponsáveis do psiquismo, mas correspondem a uma necessidade e preenchem a função de revelar as modalidades mais secretas do ser” (ELIADE, 1991, p.8-9).

A criança não sabe, não compreende intelectualmente o processo, mas o intuito de criar os brinquedos origina-se de ideias e desenhos mentais de uma imagem específica que faz parte de uma necessidade e de um projeto. Sendo inicialmente uma atividade cerebral, temos que cada um dos lados do cérebro processa as mesmas informações de modo diferente. Existem duas maneiras paralelas de saber, e alguns exemplos são: o pensamento e a sensação, o intelecto e a intuição, a análise objetiva e a subjetiva.

De acordo com Edwards (1984), essa divisão do saber ocorre entre os dois hemisférios cerebrais, sendo que o lado esquerdo assume atividades analíticas, verbais, calculadoras, sequenciais, simbólicas, lineares e objetivas. Já o hemisfério direito é visual e vê o imaginário (ideias que só existem nos olhos da mente) ou vê o real (a porta de casa, por exemplo). Através dele, sonhamos, compreendemos metáforas e criamos as combinações de ideias.

Sendo a imagem um meio de expressão e de comunicação de ideias vinculada às tradições mais antigas e ricas de nossa cultura, sua compreensão necessita levar em conta alguns contextos da comunicação, da historicidade de sua interpretação e de suas especificidades culturais. Para Ferreira (2005, p.6), “[...] ler imagens significa perceber elementos presentes no seu conteúdo que transcendem a dimensão do visível e é, talvez, a partir desse entendimento que se possa estabelecer uma conexão entre imagem e memória”.

1.1.1.6 Memória: o que guardo comigo.

A memória é um elo constituinte entre as recordações das histórias de vida do indivíduo e a formação de si mesmo. Essas lembranças são selecionadas e registradas no inconsciente e podem ser reavivadas através de conversas, entrevistas e momentos de ordem sensorial tais como barulhos, cheiros e cores que remetem a alguma passagem da vida. Dessa forma, é possível perceber que a memória possui movimento próprio, pois ela “[...] desloca-se no

tempo, sai do presente em direção ao tempo vivido e refaz o caminho em direção ao presente, é nesse tempo que ela vive” (FERREIRA, 2005, p.6).

Assim, observa-se a não obrigatoriedade da memória em obedecer ao tempo cronológico. As recordações que serão mais marcantes nem sempre serão as mais previsíveis, como um aniversário ou uma conquista no âmbito profissional ou acadêmico. O registro da memória pode se ater a um lugar visitado apenas uma vez na infância ou fatos corriqueiros da vizinhança, o que importa é como esses momentos podem marcar a história e a lembrança de um sujeito. Percebe-se, então, que “[...] a memória é seletiva. Nem tudo fica gravado. Nem tudo fica registrado” (POLLAK, 1992, p. 4)

Além das memórias individuais, destaca-se também a memória coletiva de um grupo. Na questão da memória coletiva, é preciso do/s outro/outros para que aquela memória seja avaliada, tenha validade para fazer parte da memória e venha contribuir para o que vem a ser a identidade social do povo.

[...] a memória coletiva tira sua força e sua duração do fato de ter por suporte um conjunto de homens, não obstante eles são indivíduos que se lembram, enquanto membros do grupo. (HALBWACHS, 1990, apud FERREIRA, 2005, p.6).

Portanto, podemos dizer que a memória é um fenômeno construído. Para Pollak (1992), as memórias coletivas podem ser construídas e reconstruídas no intuito de escolher o que deve permanecer como algo a ser lembrado por todos de um grupo. Assim, nasce o fenômeno de memória herdada, em que a recordação de um fato é tão repetida entre os membros de um grupo que se torna real, considerada um fato vivido por quem guarda essa recordação. Esse fenômeno também pode se encaixar no conceito de “memória nacional”, que manifesta preocupações políticas e culturais de uma nação ou Estado.

Em ambos os casos, coletivo ou individual, nota-se a organização de uma organização da memória, buscando deixar apenas o que vale a pena ser registrado por aqueles indivíduos. Surge assim o silenciamento das memórias indesejadas mencionadas por Pollak (1989), ao relatar que, em entrevistas feitas com mulheres deportadas e vítimas do Nazismo, elas apresentavam dificuldades em lembrar os momentos tristes por que passaram. Por se tratar de uma época de muito sofrimento, sua mente trabalhou para esquecê-las, voltando à tona apenas em depoimentos desordenados através da insistência e estímulos do pesquisador.

Percebe-se, então, que “[...] mesmo no nível individual o trabalho da memória é indissociável da organização social da vida.” (POLLAK, 1992, p. 11) e considera-se esse

fenômeno como o enquadramento da memória, ou seja, a constituição da memória através de fatos estruturados e coerentes com a representação de desejada pelo indivíduo. Dessa forma, acredita-se que:

A memória é um elemento constituinte do sentimento de identidade, tanto individual como coletiva, na medida em que ela é também um fator extremamente importante do sentimento de continuidade e de coerência de uma pessoa ou de um grupo em sua reconstrução de si. (POLLAK, 1992, p.5).

Por constituir a identidade de um indivíduo ou de uma coletividade é que ter memórias é tão importante. Elas representam os saberes de um grupo, de uma comunidade como a das marisqueiras. Seus brinquedos fazem parte de suas vivências alegres e lhes trazem sentimentos de pertencer a um espaço recheado de muitas outras experiências que, somadas, apresentam a identidade de cada uma.

1.1.1.7 Identidade: como eu me apresento

A identidade é construção da imagem de si, a representação do ser humano para os outros. Ela parte da interação entre o eu e a sociedade, tendo em vista a aceitação e sua credibilidade pelo grupo de que o indivíduo faz parte. É também um estado de constante transformação modificável a partir do “[...] diálogo contínuo com os mundos culturais ‘exteriores’ e as identidades que esses mundos oferecem” (HALL, 2006, p. 11).

Assim, a identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo “imaginário” ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre “em processo”, sempre “sendo formada”. (HALL, 2006, p.38).

Como ressalta o autor, a identidade está sempre em construção, assim como os brinquedos artesanais, que podem receber novos significados a cada brincadeira. Com a produção dos brinquedos, pode-se notar a intrínseca relação entre memória e identidade, já que essas mulheres carregam histórias sobre os objetos lúdicos de sua criação, memórias, pertencimento e etnia. Para Ferreira (2005), a identidade social reflete a etnicidade, como o entendimento dos traços culturais identificadores e diferenciadores dos grupos.

Desse modo, assim como as marisqueiras, as pessoas tendem a trazer consigo traços de

seu pertencimento, sua identidade e memória, que dependem das particularidades do contexto sociocultural de que fazem parte. Muitas pessoas tornam-se adultas e não permanecem no lugar de origem, mas levam consigo essas marcas e as memórias felizes de seus brinquedos e de sua infância. Essas memórias podem ser revividas e recontadas com muito riso, por serem lembranças boas e nostálgicas.

Pessoas que foram dispersadas para sempre de sua terra natal. Essas pessoas retêm fortes vínculos com seus lugares de origem e suas tradições. [...] Elas carregam os traços das culturas, das tradições, das linguagens e das histórias particulares pelas quais foram marcadas. A diferença é que elas não são e nunca serão unificadas no velho sentido, porque elas são, irrevogavelmente, o produto de várias histórias e culturas interconectadas, pertencem a uma e, ao mesmo tempo, a várias “casas” (e não a uma “casa” particular). (HALL, 2006, p.89).

Assim, o avivamento da memória traz à tona uma imensa bagagem de relações construídas em diversos locais, culturas e relações interpessoais. Essas histórias podem ser captadas através do filme, “[...] o melhor suporte para fazê-lo: donde seu papel crescente na formação e reorganização, e portanto no enquadramento da memória. Ele se dirige não apenas às capacidades cognitivas, mas capta as emoções” (POLLAK, 1989, p.9).

1.1.1.8 Marisqueiras: mulheres do mar

Para muitas mulheres pertencentes a comunidades ribeirinhas e litorâneas, a atividade de mariscar é seu trabalho durante uma grande parcela de sua vida. Conhecidas como marisqueiras, elas costumam acordar cedo, viver no ritmo da maré, entendem as fases da lua, ficam debaixo do sol forte e, a cada dia, observam como a natureza se comporta. O ambiente em que são encontradas é no mar ou nas margens dos manguezais em busca de moluscos chamados popularmente de mariscos, sua fonte de subsistência e atividade econômica. Então, “[...] supõe-se que as marisqueiras possuem um conhecimento êmico sobre os recursos pesqueiros explorados por elas, bem como do ecossistema em que esses moluscos habitam” (FREITAS et al., 2012, p.2)

Essa atividade muitas vezes se inicia na infância. Por se tratar de pessoas que vivem em regiões próximas aos rios e ao mar, é possível identificar que a atividade é uma tradição familiar, assim como a pesca artesanal, atividade na qual predomina a atuação masculina.

A mariscagem se inicia ainda quando criança, por volta dos oito aos doze anos, sendo uma atividade familiar, onde 40,20% das mulheres levam seus

filhos para ajudar na coleta de mariscos, 33,33% são acompanhadas pelo marido e as restantes praticam a coleta com primos, pai, mãe, tios, sogra, irmãos e vizinhos. Conforme o avanço da idade, os anos de prática na mariscagem aumentam. O tempo médio verificado para todas as entrevistadas em anos na atividade da mariscagem foi de 20,22 anos, variando de dois a 50 anos, média superior ao encontrado por Dias e outros (2007), que observaram média de 11,5 anos de mariscagem, variando de um a 30 anos. (FREITAS et al., 2012, p.7).

Em pesquisas da área de geografia e biologia como a de Freitas et al. (2012), observou-se que os saberes das marisqueiras relacionados aos animais marinhos coletados e seu *habitat* iniciam-se desde a infância através do conhecimento local, saberes confirmados cientificamente em pesquisas acadêmicas. Entendendo que, entre os moluscos coletados, destacam-se a ostra e o sururu, elas sabem bastante como esses animais vivem, mesmo que de forma não acadêmica. Na verdade, o que ocorre é o seguinte: tendo curiosidade sobre a harmonia entre o povo e a natureza, teóricos vêm ao encontro dessas comunidades buscando averiguar a veracidade do saber popular. E essas marisqueiras, com seus saberes seculares, passados de geração em geração, com certeza estão conectadas à natureza e à cultura de que participam. Elas explicam qual é o tamanho do molusco em tempo de chuva, as cores que este apresenta, dependendo da estação climática, o melhor momento de pescar a partir das fases da lua, a alimentação, a locomoção e quais seus animais predadores.

Com a crescente urbanização e o extrativismo acelerado pelos homens e pela indústria, as marisqueiras perceberam o impacto ambiental nos mangues e nas faixas litorâneas. Elas dizem que está cada vez mais difícil encontrar os mariscos, que é preciso ir cada vez mais distante de onde costumavam coletar e que os animais estão cada vez menores. Percebe-se, então, que os saberes são adquiridos através da observação e comunhão com a natureza, e seria interessante o diálogo mais frequente com a academia.

Apesar de o conhecimento científico priorizar os fatos e comprovações científicas, é preciso validar o discurso das comunidades e atividades tradicionais. Trata-se de um conhecimento coerente, construído através de saberes passados de geração em geração, muitas vezes através da oralidade. A transmissão oral foi a forma encontrada por essas mulheres para registrar seus saberes, já que a maioria não teve acesso à escolaridade completa ou não acha necessário o registro escrito. É preciso considerar o conhecimento popular tão rico quanto o acadêmico. Assim, o caminho feito por geógrafos, biólogos e tantos outros para compreender o comportamento dos mariscos poderia ser enriquecido ao realizar troca de informações entre os grupos.

Boa parte dessas senhoras inicia seu trabalho na infância e, com o passar dos anos, a

prática e os conhecimentos aprendidos superam as barreiras diárias. Porém, depois de tanto esforço físico, elas carregam duras marcas do trabalho em seus corpos. É bastante comum ver marisqueiras com problemas de coluna, hérnias de disco, devido à posição agachada para trabalhar, dores nas pernas, marcas e manchas do sol e até doenças mais graves como o câncer de pele.

1.2 REFERENCIAL METODOLÓGICO: COMO FAZER?

As mulheres desta pesquisa são residentes do bairro de Paripe e foram encontradas entre as mais de 300 marisqueiras cadastradas na Colônia de Pescadores e Aquicultores Z-67. Após quatro meses de tentativas, foram selecionadas dez marisqueiras na definição de amostragem. Essa escolha foi feita devido à timidez das senhoras em aparecer diante das câmeras, mas também porque o objetivo de encontrar brinquedos com métodos de construção e materiais diversificados já havia sido alcançado, e os discursos já começavam a se repetir. O fator principal dessa busca foi encontrar mulheres cuja infância teve menos contato com as tecnologias dos tempos modernos e menos facilidade em adquirir brinquedos industrializados.

As mulheres deste estudo nasceram entre as décadas de 50 e 70, em que não havia muitas fábricas de brinquedo e as que existiam eram concentradas em vender para as grandes cidades. De acordo com Mefano (2005), a maior fábrica brasileira de brinquedos, chamada Estrella, nasceu em 1937 e fazia apenas bonecas de pano. Em 1943, produzia também trezinhos de chumbo, brinquedos de madeira e bonecas com a técnica “composição”, dando às bonecas a aparência de bonecas importadas e caras.

Consistia na mistura de serragem com goma arábica prensada em uma forma de cabeça de boneca. Essa técnica fez com que as bonecas passassem a ter a aparência das bonecas importadas. A mudança acarretou a ampliação do número de clientes, abarcando também as lojas mais sofisticadas, como a Mappin, a Casa Alemã e até mesmo a casa São Nicolau, considerada uma loja cara, que só vendia produtos importados. (MEFANO, 2005, p.89-90).

A Estrella tornou-se famosa em 1950 com as bonecas de plásticos chamadas Prastrelas e, em 1958, montou escritórios de representantes em todos os Estados e em alguns países. Mas foi apenas em 1964 quando o filho do dono voltou de seus estudos nos EUA sobre *marketing* e desenvolvimento de brinquedos que a empresa avançou na publicidade de seus brinquedos e no licenciamento de brinquedos estrangeiros. Nesse período, conseguiu aumentar a visibilidade da empresa e se popularizar no mercado, mas apenas na década de 90,

quando houve a abertura dos portões brasileiros para a importação em massa, os brinquedos tornaram-se relativamente baratos por causa da chegada dos brinquedos chineses.

Na ocasião, porém, o Brasil começou a mudar, optando pela abertura de mercado, liberando sem muito critério as importações de produtos estrangeiros, entre eles os brinquedos. Com isso, chegaram os chineses, derrubando os preços e tornando impossível a produção interna. Fazíamos o que podíamos. Procuramos inclusive nos associar aos próprios chineses. Acontece que a indústria de brinquedos no resto do Ocidente também se encontrava em crise em decorrência da nova ordem tecnológica instalada com a presença crescente e cotidiana do computador na vida das crianças. (ADLER, apud MEFANO, 2005, p.98).

Vê-se, então, que a indústria de brinquedos é recente no Brasil, e os preços só passaram a se popularizar tardiamente. Como, entre 1950 e 1970, o preço ainda não era acessível para as marisqueiras deste estudo, pois a maioria delas vivia mais afastada das áreas urbanas, mais em contato com a natureza, morando perto de rios ou do mar, a aquisição de um brinquedo comprado, até mesmo os mais baratos, era difícil. Logo, esse grupo foi selecionado porque a criatividade para inventar seus próprios brinquedos florescia com maior fluidez, levando, assim, que esta pesquisa se tornasse mais aprofundada.

Uma das técnicas escolhidas foi a entrevista semiestruturada. As entrevistas foram realizadas em momento particular com cada uma das selecionadas, com o objetivo de conhecer a história de vida dessas mulheres, seu contexto cultural, e entender como esses brinquedos foram construídos. As dez mulheres foram selecionadas por terem discursos significativos para este estudo, pois, segundo Minayo (1991, p.43):

A pesquisa qualitativa não se baseia no critério numérico para garantir sua representatividade. Uma pergunta importante neste item é “quais indivíduos sociais têm uma vinculação mais significativa para o problema a ser investigado?” A amostragem boa é aquela que possibilita abranger a totalidade do problema investigado.

Dessa forma, entende-se que o essencial é coletar informações aprofundadas de cada sujeito da pesquisa, preocupando-se com a conexão estabelecida entre sujeito e pesquisa, não com a quantidade numérica de entrevistados. Essa decisão evidenciou-se devido à repetição de discurso entre as entrevistadas. Desse modo, decidiu-se trazer depoimentos que apresentassem brinquedos diferentes e com métodos de construção diferenciados, ou seja, projetos de design distintos.

Para realizar o contato com as marisqueiras, foi empregado o método etnográfico. Este método é um ramo da Antropologia Social, através do qual a pesquisadora se insere na

realidade estudada. O método etnográfico se propõe à interpretação de particularidades dos comportamentos e atitudes de indivíduos ou grupos de indivíduos. A essência desse método é a convivência de um período estipulado com os sujeitos da pesquisa. Conhecê-las de perto e se envolver no cotidiano delas foi o caminho para compreender profundamente o que sentem e o que sentiram acerca de sua infância e de seus brinquedos. Para tanto, durante 8 meses, a pesquisadora frequentou as reuniões da Colônia, visitou cada marisqueira em sua casa, conheceu os cônjuges, filhos, netos, participou de festas e do trabalho no mar. O contato transformou-se em amizade, grande dádiva desta pesquisa, e ainda existe a troca de presentes, telefones e convites para as festas de família.

No momento da coleta de dados, foi realizada uma entrevista com cada marisqueira para conhecer a história da infância e os brinquedos que faziam; e, depois, foi realizado o encontro para a reconstrução dos brinquedos e desenhos. A reconstrução dos brinquedos, os depoimentos e os desenhos foram filmados. A realização desse registro audiovisual foi uma maneira de gravar as técnicas e os materiais utilizados para fazer seus brinquedos da infância. A filmagem/fotografia foi definida como o sistema mais eficiente de anotações e recurso de registro, pois “[...] esse registro visual amplia o conhecimento do estudo porque nos proporciona documentar momentos ou situações que ilustram o cotidiano vivenciado” (MINAYO, 1991, p. 63). Observando que esses brinquedos fazem parte do imaginário, entende-se que foram criados a partir da necessidade do brincar e são compreendidos como fenômenos culturais.

Após o contato com as marisqueiras e registro audiovisual de seus brinquedos, a análise dos dados dividiu-se em análise histórico-cultural e análise do *design* e desenhos. Na análise dos dados encontrados, foi preciso priorizar a busca interpretativa das formas simbólicas encontradas em campo. Essa análise cultural parte do princípio de que a “[...] cultura já não é mais a tradição transmissível de comportamentos aprendidos, mas um complexo diferenciado de relações de sentidos explícitas e implícitas concretizadas no modo de pensar, agir e sentir” (SODRÉ, 1988, p. 14). Assim sendo, esta pesquisa buscou, através da teoria proposta no livro *Ideologia e Cultura Moderna*, de John B. Thompson (1998), fazer uma análise cultural que busca compreender as formas simbólicas e suas relações. Para Thompson (1998, p.363):

A análise cultural pode ser elaborada como o estudo das formas simbólicas em relação aos contextos e processos historicamente específicos e socialmente estruturados dentro dos quais, e através dos quais, essas formas simbólicas são produzidas, transmitidas e recebidas – resumidamente, é o estudo da construção significativa e da contextualização social das formas simbólicas.

Logo, entende-se que o fundamental nessa metodologia é abarcar o contexto de vida cotidiana, analisando como as marisqueiras compreendem e interpretam as formas simbólicas que produzem. O referencial metodológico se baseia na chamada Hermenêutica Profunda, elaborada por Thompson (1998) e se divide em: análise histórico-cultural e interpretação/reinterpretação.

A análise histórico-cultural é a reconstrução das condições históricas e culturais da produção, circulação das formas simbólicas, neste caso, os brinquedos artesanais. Nesse tipo de análise, podemos descrever as situações espaço-temporais em que esses brinquedos foram feitos. Foi preciso explorar qual foi o período da infância dessas marisqueiras, onde moravam, se existiam parceiros para auxiliar na construção desses brinquedos e quais eram os tipos de brinquedo que faziam naquele tempo.

Também foi analisada a estrutura social em que estavam inseridas. Essa estrutura refere-se às assimetrias em termos de distribuição, acesso, recursos de vários tipos, como as condições socioeconômicas, que se refletiram no trabalho e nas oportunidades de irem à escola. Compreendeu-se a relação entre elas e o lugar em que vivenciaram suas trajetórias, responsáveis pelas oportunidades de brincar e fazer brinquedos.

Outra ação foi o levantamento sobre a origem do conceito de infância na sociedade e como este influenciou na forma de criar as crianças brasileiras. Percebeu-se também como a infância brasileira é recheada de referências indígenas e africanas e como o povo africano e os afro-brasileiros sofreram as duras marcas da escravidão na infância. Essas marcas influenciaram como os negros são vistos até hoje, inclusive as marisqueiras deste estudo, pois, a partir da observação de seus traços fenotípicos, percebe-se que todas são negras.

A análise formal ou discursiva é a maneira de compreender o que as formas simbólicas querem expressar através do discurso. Nesta pesquisa, o objetivo foi analisar os brinquedos artesanais como um projeto de design. Dessa maneira, essa fase foi uma aproximação da análise apresentada por Thompson (1998) e, por isso, foi renomeada para “Análise do design”. Primeiramente, entende-se que os brinquedos foram construídos pelas marisqueiras na busca do momento lúdico da infância e que estão inseridos em contextos culturais próprios. Assim como um artesão, “[...] todo produto, de forma inconsciente ou não, é fruto da interação dos atores envolvidos na sua concepção com a realidade sociocultural circunstante. Isto se vê presente de maneira mais definida, quando nos dirigimos para a produção artesanal, espontânea e popular” (MORAES, 2006, p.6). Todavia, ao olhar do designer, esses brinquedos apresentam um campo amplo de soluções projetuais.

Nesta pesquisa, foi trabalhado o desenho inerente ao design, considerando que esta é a

atividade que idealiza, cria e desenvolve objetos, normalmente em escala industrial para atender às necessidades de usuários. Esses objetos podem ser físicos, como automóveis e roupas; ou podem ser gráficos como ilustrações e *sites*. Para essa atividade, é imprescindível o exercício do desenho durante todo o processo de criação, devido aos múltiplos desenhos que existem em cada etapa de sua criação.

Para o design, os brinquedos são um tipo de artefato, um objeto feito pelo homem a partir de técnicas e ferramentas mecânicas ou industriais (CARDOSO, 1998). E, como produtos de design, eles apresentam, mesmo que inconsciente, um projeto para sua construção, envolvendo aspectos funcionais, técnicos e semânticos que viabilizaram sua existência. O brinquedo artesanal é considerado, nesta pesquisa, participante do *design* vernacular, pois abrange criações de produtos projetados através de materiais e saberes nativos, mas que possuem seus objetivos minimamente alcançados.

Observam-se, também, as tecnologias empregadas na confecção desses brinquedos, pois fazem uso da chamada tecnologia apropriada, “[...] criada localmente, de preferência através de meios locais para necessidades locais”, conforme citado por Bonsiepe (1983, p.20). Considerando também o conceito de tecnologia alternativa discutido por Moraes (2006), observa-se a importância de utilizar técnicas alternativas para se produzir algo, caracterizando que esses brinquedos são soluções criativas do design vernacular. O design vernacular é aquele em que se projeta algo de forma não acadêmica, própria dos saberes de quem o cria, gerando um produto satisfatório às necessidades e aos anseios desse criador (BOUFLEUR, 2006). Como a palavra vernacular significa nativo, o design vernacular se baseia nos saberes nativos, ou seja, nos saberes relacionados à cultura de seu produtor.

Os métodos de análise das tecnologias encontradas nesses brinquedos foram baseados no livro *Metaprojeto*, de Dijon de Moraes. Segundo a sua teoria, os objetos de *design* precisam ser analisados de acordo com as necessidades básicas e objetivas do usuário, mas, de igual forma, “[...] as necessidades secundárias, derivadas e subjetivas, que dizem respeito à emotividade, ao desejo e ao prazer” (MORAES, 2010, p.26).

Esse autor considera que existem diversos fatores que influenciam a atividade projetual. Por isso, faz-se necessária uma reflexão crítica e compreensiva sobre esses produtos gerados em um cenário onde se apresentam os fatores socioculturais, produtivos, tecnológicos, materiais, mercadológicos, ambientais e tipológicos (MORAES, 2010). Sua metodologia é um pacote de conhecimentos que o designer pode utilizar antes da criação de um objeto ou pode ser utilizada para considerar não apenas artefatos já existentes, como também os fatores mencionados, além de expor pontos que necessitam de *redesign*.

Esses fatores são relacionados ao cenário, isto é, em que ambiente esse brinquedo foi construído. Existe o aspecto sustentável no qual são analisadas quais tecnologias limpas e materiais causam pouco dano ambiental. Já o fator das influências socioculturais é predominante porque todo produto é influenciado pelo contexto sociocultural de que seu criador faz parte.

Também existem os métodos de construção e materiais utilizados: a descrição dos materiais utilizados na produção desses brinquedos, indicando o estado de sua matéria bruta e da matéria-prima acabada, assim como as técnicas utilizadas pelas crianças no desenvolvimento desses projetos. No aspecto tipológico/ergonômico, é importante perceber por que um brinquedo chegou a esse ou aquele resultado. Em suma, parte das necessidades individuais da criança e as formas possuem qualidades “[...] sensoriais, emocionais e psicológicas, que hoje determinam uma melhor interface entre homem/produto/ambiente” (MORAES, 2006, p.7)

Nem todos os aspectos do Metaprojeto foram levados em consideração, pois não apresentavam quesitos cabíveis para a análise de uma produção artesanal de brinquedos. Alguns quesitos buscavam explicitar questões de maquinário e reprodução industrial, questões comerciais e de *marketing*, o que não ocorre nessa produção. Sabe-se que esses brinquedos não são artefatos em escala, como a produção do design atua, mas esta pesquisa tem como intuito identificar traços de idealização e construção de objetos, similares à atividade do designer, para defender o ponto de vista de que todos os indivíduos são criativos em potencial e têm capacidade de encontrar soluções materiais e técnicas para construir objetos, dependendo de necessidades específicas.

Trata-se de uma construção criativa de possíveis significados que os brinquedos feitos pelas marisqueiras podem significar. Entende-se o brincar como uma expressão humana que coloca a criança como dona de mundo e, por isso, seus brinquedos são tão necessários. Quando as próprias crianças inventam seus brinquedos, elas expõem seus saberes e seu contexto histórico-cultural. Ao caminhar pela interpretação desses brinquedos, percebem-se os sentimentos de pertença impressos em suas formas simbólicas. Dessa forma, a metodologia desta pesquisa nasceu com métodos e procedimentos básicos de toda pesquisa social e, através da análise dos dados coletados, se aprofunda na compreensão das formas simbólicas dos brinquedos. Os brinquedos, assim, não são simples formas de lazer infantil, estando imbricados numa teia de significados que podem ser interpretados e compreendidos na área do *design* e da cultura de forma interdisciplinar.

CAPÍTULO 2

*Memórias Brincantes
das marisqueiras*

2.1 TRABALHAR E BRINCAR

Ser criança é ter a idade da vida em que lhe é dado o mundo para interpretar à sua maneira. Porém, espera-se que responda habilmente aos anseios da sociedade de que faz parte. Essa resposta varia de cultura para cultura e, no contexto brasileiro, vemos uma relação imbricada com influências culturais dos índios, africanos e europeus que aqui estiveram.

Sabemos que a forma de cuidar das crianças mudou com as relações estabelecidas pela troca de saberes entre os povos, assim como a importância dada à educação e à aprendizagem. Para Ariés (1981), em seu estudo sobre a cultura europeia, antes do século XVIII, a criança era criada solta até completar os sete anos de idade, sendo, então, educada nos colégios ou iniciava o período da aprendizagem através da inserção no trabalho.

Mas engana-se quem pensa que ela era criada livre por amor ou preocupação com a primeira infância sadia, cercada de brincadeiras, brinquedos e imaginação. Na verdade, eram poucas as manifestações de afeto, pois, como a taxa de mortalidade infantil era altíssima, não havia muito apego a sua pequena existência de duração tão curta, e, caso morressem, era um momento triste, mas se acreditava que poderiam ser "substituídas".

Ainda de acordo com Ariés (1981), as atitudes inocentes e engraçadas das criancinhas despertavam o interesse cômico dos adultos e tudo lhes era permitido. Também não havia o rigoroso pudor sobre o comportamento adequado dos adultos perante as crianças, por não existir um padrão de moralidade tão fortemente instituído como atualmente.

O papel especial destinado às crianças pequenas ficava a cargo da participação nas brincadeiras e festividades coletivas, pois antigamente não havia distinção sobre as classes que podiam participar destas. Tanto pobres como ricos, reis e plebeus, crianças, jovens, adultos ou velhos tinham o seu papel nas festas comumente relacionadas à prosperidade das colheitas e temas religiosos. Sobre essas crianças pequenas, é comum encontrar registros de atividades consideradas o ápice da festa, como assoprar a vela principal, cortar o bolo, ser coroada e tantos outros papéis que lhes eram concedidos, por acreditarem no valor da inocência de uma criança para atos sacros, já que "[...] determinadas promessas, por exemplo, só tinham valor se feitas através de crianças. Também eram elas que deveriam segurar determinados objetos do culto religioso" (MOTT; NEVES; VENÂNCIO, 1988, p.22).

A partir dos sete anos, as crianças eram consideradas aptas a ser educadas ou trabalhar. No trabalho, elas circulavam entre os adultos sem diferenciação e eram capacitadas por meio da aprendizagem. De acordo com Ariés (1981), a aprendizagem consiste em aprender através

da observação e interação com os adultos, ajudando no trabalho com algumas tarefas até ser capaz de realizar trabalhos complexos.

O reflexo da aprendizagem é muito forte na sociedade brasileira, pois muitos saberes foram passados dessa maneira e muitas profissões foram instituídas sem passar pelas universidades. Podemos ver, como exemplo, os pedreiros, padeiros, costureiras e agricultores, que hoje em dia tem ganhado espaço nos cursos técnicos e nas universidades.

É interessante perceber que tanto o trabalho como a educação, durante muitos séculos, foram destinados somente às crianças do sexo masculino, pois a educação feminina somente se iniciou no século XVIII. O trabalho das mulheres era servil, elas eram ajudantes na plantação, na colheita e destinadas ao lar. Não havia mulheres à frente de trabalhos em que se exigia a "inteligência", como a carpintaria ou fundição, e não consideravam importante que a mulher tivesse um mínimo de educação para saber ler ou escrever já que estavam destinadas a casar e cuidar do lar.

Essas expressões de machismo e sexismo apresentam lacunas até os dias de hoje, inclusive no grupo entrevistado das marisqueiras desta pesquisa. Não estimular a participação ativa das mulheres no trabalho modelou o tipo de família e quais as tarefas são responsabilidades da mulher ou do homem no lar. Mas, além de determinar papéis comportamentais sexistas preconceituosos, isso resultou no grande atraso na escolarização das mulheres, no acesso a direitos trabalhistas igualitários e no menor número de mulheres chefes nas empresas e em trabalhos de caráter acadêmico intelectual.

Pode-se perceber como as formas de aprendizado e educação carregam ranços que influenciaram no campo do trabalho e na infância em todo o mundo. As atividades consideradas práticas e que não requeriam muito esforço intelectual eram ensinadas pela aprendizagem e, até hoje, são consideradas inferiores às atividades intelectuais. Por isso, as pessoas são designadas de acordo com o seu potencial prático ou intelectual e podem sofrer preconceitos de acordo com a área que ocupam. Mas, verdade seja dita, em toda a aprendizagem, há uma ciência que não pode ser explicada de maneira formal. Muito se aprendeu pela transmissão oral de saberes, pela observação da natureza ou através de erros e acertos que, apenas nas teorias dos intelectuais, não pôde ser descoberta.

Assim, observa-se que o saber artesanal de mariscar e de conhecer o mar como as marisqueiras do grupo entrevistado é essencial. Depois de anos de experiência como marisqueiras, elas acumularam anos de sabedoria sobre a natureza. Nas idas a campo, observou-se que elas vivenciam o que nos livros não se pode encontrar. Elas ensinam a ver quando o marisco é novo ou velho a partir da cor e dos musgos que estão em volta, qual é a

melhor hora para mariscar através da observação se a maré está cheia ou vazia, e ensinam também a importância da contagem das fases da lua, que tornam o mar mexido, cheio ou vazio de mariscos e indicam o dia certo para ir mariscar.

Percebe-se que o trabalho das marisqueiras começa muitas vezes já na infância por influência da família, e seus longos anos de experiência tornam-nas exímias conhecedoras do mar e da vida marinha de seus pescados. Como considerar, pois, que elas não sabem o que estão fazendo ou dizendo se, desde crianças, aprenderam um saber familiar passado de geração a geração?

Olha, eu sou marisqueira desde quando eu tinha 9 anos... Só que a gente mariscava na água doce do rio. A gente pescava com um balaio, a gente botava o balaio no rio e pescava camarão, pitu... essas coisas assim, quando eu era pequena... Aí, depois, eu me mudei pra aqui pra Salvador, aí a gente deu pra mariscar na maré. (Dona Flor, 62 anos).

Elas sabem inúmeras informações que vão desde os nomes das espécies como o modo de preparo para a venda ou consumo dos mariscos, apesar de que nenhuma delas chegou a ir para a faculdade. Na verdade, só duas delas completaram o ensino do 2º grau escolar, sendo que uma delas se formou já aos 47 anos de vida, em um colégio da rede estadual baiana.

Vê-se, então, que o saber não é detido apenas por aqueles com nível superior de ensino ou dedicado ao saber intelectual. Através do saber popular, há bastante ciência ainda desconhecida e sem registro. Depreciar esse saber é ser ignorante quanto ao potencial de técnicas, saberes e culturas que constituem o conhecimento.

Muitos saberes científicos sobre mariscos e a vida marinha são diagnosticados por pesquisas acadêmicas que reafirmam os conhecimentos das marisqueiras. Em um estudo comparativo, Freitas e outros (2012) sobre os saberes não acadêmicos das marisqueiras e testes laboratoriais realizados pela universidade, foi constatado que todo o saber demonstrado pelas marisqueiras correspondia a verdades científicas. Observa-se também como o saber acadêmico parte da curiosidade em aprofundar um conhecimento que já existe, o popular. Como os animais se locomovem, sua alimentação e a cor do marisco em determinadas estações do ano são saberes que elas aprenderam com a prática do trabalho e não através da academia. Assim, mais uma vez, percebe-se a importância do entrelaçamento de saberes para uma melhor compreensão da natureza e benefício de ambos os grupos, mas, primordialmente, vê-se que é preciso respeitar o saber dessas mulheres.

Voltando à história da criança, se não fosse trabalhar, ela era destinada a um período de

educação para aprender os enigmas da escrita, leitura e de efetuar as contas numéricas. Esse período de escolarização foi uma forma de enclausuramento, pois o ensino se tornou mais rígido e mais assuntos se fizeram necessários para considerar que a criança estava “educada”.

Entre os séculos XVI e XVIII, com a percepção das crianças como algo diferente do adulto, vimos surgir uma preocupação educativa que traduzia-se em sensíveis cuidados de ordem psicológica e pedagógica. (PRIORE, 2004, p.105).

Esses cuidados que a autora destaca, referem-se à especialização da escolarização, e esta se deu aos poucos. Antes, apenas padres e religiosos eram responsáveis por ensinar aos grupos em igrejas ou praças, depois professores tomaram essa função e, nas classes, havia pessoas de várias idades com diferentes níveis de analfabetismo. Depois, sentiram a necessidade de separar em grupos, visando uma maior eficiência para adiantar aqueles que sabiam mais dos que sabiam menos.

A preocupação com a educação cresceu tanto que o ensino sobre a moral e os bons costumes também entrou para a lista de matérias ofertadas e, para garantir que os alunos não seriam "corrompidos" pelas impurezas do mundo, construíram colégios grandes e fechados com o regime de internato. Assim, o valor da criança enquanto indivíduo digno de afeto e amor se constituiu na quantidade de esforço que os pais eram capazes de oferecer para torná-los cidadãos de bem.

Nesse sentido é que vemos surgir o sentimento de família moderna nas civilizações ocidentais na Europa, posteriormente importado para o Brasil. Se, antes, não havia manifestações de afeto por não considerarem importante a vida breve das crianças, frequentemente chamadas "anjinhos" caso morressem cedo, a rigidez dos padrões de civilidade e moral ensinadas nos colégios era considerada um ato de amor.

Porém, a hipótese da formação nuclear europeia não pôde ser totalmente admitida em círculos em que as condições socioeconômicas não eram abastadas. Nas camadas populares, é possível encontrar muitas famílias com mais ou menos membros do que o convencional. Para sabermos um pouco mais sobre essas comunidades, foi preciso investigar suas histórias pelo discurso de suas memórias e pela análise do contexto histórico em que viveram e das práticas simbólicas que as circundavam.

Mas a verdade é que as práticas interessam tanto, senão mais, pois acreditamos que, para entender o patrimônio cultural dos grupos urbanos contemporâneos, é imprescindível se remeter a práticas históricas – práticas

que, embora construídas e construidoras de um universo simbólico compartilhado pelos membros do grupo, nem sempre foram articuladas de maneira clara dentro de uma ideologia explícita no discurso. (FONSECA, 1989, p.99).

Entende-se que não se deve considerar apenas o que está registrado nos livros e nos discursos, é preciso conhecer os sujeitos da pesquisa e se aprofundar nas práticas de cada grupo que realmente expressam o patrimônio cultural desses grupos. Não é possível considerar que as famílias populares fossem sempre famílias nucleares, seja por conta de uma viuvez ou pelo fato de a mulher ser mãe solteira. Ao contrário do que se imagina, era muito comum haver mulheres chefes de famílias populares já no início do século XX, assim como era normal haver vários membros da família morando na mesma casa pequenina. Desse modo, as relações de afeto e amor para com as crianças se diferenciam dos padrões instituídos pelos estudiosos da época. Pode-se tomar, por exemplo, a lembrança de Dona Tatinha, 45 anos, que se lembra de a mãe e o pai saírem para trabalhar e de ela ser a responsável por cuidar dos irmãos, mesmo sendo criança. Dona Tatinha disse: "Eu estudava e ficava em casa com meus irmãos pra minha mãe ir trabalhar". Dessa forma, percebe-se como o papel da mulher no trabalho fora de casa era importante para suprir as despesas das famílias populares e como as memórias de Dona Tatinha podem comprovar esses questionamentos.

Acreditava-se também que a forma de cuidar influenciava na educação das crianças como, por exemplo, observar se elas estavam indo bem na escola e se conseguiam se concentrar. Porém era uma mão de duas vias. Ora se dedicavam à educação da criança, ora se interessavam pelo trabalho desta. Era bastante comum crianças, a partir dos sete anos, trabalharem para ajudar na economia da casa.

Não, eu não brinquei por muito tempo, porque quando eu tinha nove anos eu já trabalhava também. Com nove anos eu já era babá, uma criança cuidando de outra criança, então eu não brinquei por muito tempo, minha infância, assim, não foi voltada pra criança. (D. Irani, 47 anos).

No caso das marisqueiras, quando crianças, elas trabalharam em diversas atividades sendo que apenas Dona Tatinha não trabalhou quando criança. Mesmo com o trabalho, elas sempre davam um jeito para brincar, assim disse Dona Flor: "Tinha tempo pra tudo... A gente sempre arranja... a gente quando é criança por mais que o pai da gente bote a gente no colégio, bote a gente pra trabalhar a gente sempre tem tempo pra brincar!" Como a maioria morava em cidades do interior, elas plantavam e colhiam nas plantações da família e pescavam na água doce; porém, quando chegaram a Salvador, foram babás, empregadas

domésticas, lavadeiras, entre outras atividades, mas sempre se encontraram com o mar, porque conheceram as águas quando crianças e suas memórias as conduziram de volta para a atividade de marisqueira.

Assim, tomamos o exemplo de Dona Val, pois conta em suas memórias: "Eu tinha 15 anos quando vim aqui pra Salvador. Fui trabalhar de babá, depois passei a trabalhar de doméstica, camareira num hotel e, hoje em dia, eu sou marisqueira-pescadora" (Dona Val, 59 anos). É interessante perceber que o trabalho chegou cedo à vida de Dona Val, pois desde criança trabalhava na roça e depois se mudou para Salvador. Apesar de todas as profissões que desempenhou, acabou voltando para o mar, devido a sua memória sobre as águas do rio São Francisco que cruza a cidade de Penedo-AL onde nasceu e se criou. Podemos perceber essa relação na fala: "Marisqueira não fui desde sempre, mas pescadora eu fui desde os 7 anos onde nasci" (Dona Val).

Podemos perceber que essa relação antiga com a água foi reavivada com o ofício de marisqueira no mar de Paripe. Essa relação com a água nos mostra como o homem tem ligação com suas raízes, buscando, mesmo inconscientemente, estar conectado com sua identidade, através de relações simbólicas provenientes de sua cultura. Analisando essas relações na família popular, percebe-se que muitas adversidades influenciaram sua formação, portanto não é possível compactuar um ideal de família nuclear. Sobre a família popular brasileira, Fonseca (1989, p.125) expressa:

Ao conceber a família conjugal como uma entidade natural, ao deixar como implícito que além (ou antes) dela, é só caos, essa moralidade se quer universal; cobra de outros, atitudes e práticas que não se adequam facilmente a seus contextos; culpa-nos por não atingirem o ideal estipulado; e, finalmente, nega um elemento importante de sua identidade histórica.

Desse modo, ressalta-se que não é possível definir o tipo de família ideal porque assim é negada a formação de outros tipos de famílias, como, por exemplo, as famílias populares. Mas como nasceram as famílias populares das marisqueiras deste estudo? Ao observar que todas as mulheres entrevistadas são negras e nasceram entre 1950 e 1970, percebe-se que a relação com a escravidão está bem próxima, pois a Abolição da Escravatura ocorreu em 1888 e o nascimento dessas mulheres foi apenas há 62 anos após a abolição.

No transcurso de nossa história como Nação, não houve um grande interesse dos estudiosos em registrar como as famílias negras viveram durante o período da escravidão, pois simplesmente os consideravam desregrados e incapazes de nutrir o sentimento de família.

Essa deficiência de documentos tornou diminuto o conhecimento sobre a família e cultura afro-brasileira até os tempos recentes, quando muitos pesquisadores estão resgatando a história e a memória sobre seus ancestrais. Segundo Lewkowicz (1989, p.101):

As interpretações clássicas a respeito da natureza da família brasileira do passado negaram aos escravos qualquer forma independente de organização familiar. Estes foram atrelados à família senhorial e relegados a uma zona periférica sem nenhuma expressão estrutural.

Sobre esse aspecto, deve-se lembrar como os negros escravos foram destituídos de sua família e identidade para serem tratados como mercadoria pertencente a uma família senhorial. Mas reconhecer a influência que os grupos africanos trouxeram para o Brasil é importante para entender a construção da identidade brasileira. Segundo Ramos (1979, p.240), "[...] a escravidão desempenhou ainda um papel de grande importância no apagamento ou no esfacelamento das culturas negras." Portanto, deve-se compreender a história e a contribuição da cultura negra no Brasil para entender como a cultura negra se manifestou na formação cultural do País e das famílias das marisqueiras deste estudo.

A contribuição cultural que se revela nos costumes, nos mitos, na alimentação, nas palavras de uso corrente no português que falamos, na conduta religiosa, em mil outros aspectos da ação diária de um grupo social, que trouxe a nova compreensão do que constituía aquela contribuição de tanta profundidade. (RAMOS, 1979, p.XIV).

Muitas são as influências dos hábitos e costumes na vida cotidiana atual, mas deve-se entender que analisar a cultura e a vida familiar dos escravos foi uma tarefa menosprezada pelos estudiosos do século XIX. Como eram muitos os fatores que tornavam inviável que a família estivesse unida, entre eles, a alta rotatividade da venda dos escravos, gerando a dispersão da família, e o número muito superior de homens do que de nas lavouras, o que tornava difícil manter uma família estável.

O tráfico de escravos para o Brasil privilegiava homens adultos, e a quantidade de crianças que vinham aqui para serem escravas não chegava a 20% do contingente de pessoas trazidas, além da alta mortalidade infantil (GÓES; FLORENTINO, 2004). Os africanos que para aqui vieram foram cruelmente separados dos membros de suas nações como precaução para a formação de alianças e rebeliões. Mas uma das muitas formas de resistência foi a utilização dos laços religiosos como o batismo de crianças, pois, através dos laços de padrinhos e madrinhas, estabeleciam alianças, se protegiam e se uniam cada vez mais.

Foram encontrados muitos comentários racistas de estudiosos com opiniões tendenciosas sobre o comportamento sexual dos negros como fruto de promiscuidade e ilegitimidade conjugal. Porém, documentos de controle de natalidade, mortalidade e vida nas fazendas comprovam a existência de muitas crianças escravas que nasceram e permaneceram com os pais.

Quando as condições de vida dos escravos permitiam a formação de relações sociais com uma certa continuidade no tempo (como era o caso nos plantéis com 10 ou mais cativos em lugares como Campinas), eles optavam por esse tipo de união. (SLENES, 1993, p.48).

A partir dessas passagens, é possível constatar que, ao contrário do que dizem os estudiosos da época, os negros pensavam em formas de aliança, família e construção de patrimônio. Para tanto, realizavam casamentos ou contavam com amigos e compadres para repasse dos bens, o que é possível comprovar em seus testamentos. Usando essa estratégia como uma das formas de resistência, o negro sobreviveu e fincou suas raízes como famílias que podem ou não participar do formato convencional, mas cabe a eles decidirem.

Estudos mais recentes acerca da família escrava apontaram em direção oposta à tradicional caracterização de instabilidade familiar atribuída à população negra. Mostraram a existência de fortes laços e complexas estruturas familiares, e até mesmo a composição de verdadeiras linhagens, similares às apresentadas pelos proprietários de terras. Referiam-se, entretanto, às realidades ligadas ao sistema de grande lavoura que apresentavam unidades produtoras com elevada concentração de escravos, facilitando um convívio proporcionado de relacionamentos duráveis. (LEWKOWICZ, 1989, p. 102).

Já sobre a infância das crianças negras, percebeu-se que a taxa de mortalidade era bastante alta devido à vulnerabilidade a que eram submetidas. Muitos senhores de escravos desarticulavam famílias negras, separando mães e bebês, alugando-as como amas de leite e abandonando recém-nascidos negros nas ruas ou na Roda dos Expostos¹. As crianças cativas eram criadas livremente até que pudessem trabalhar. A partir dos quatro anos, já exerciam pequenas tarefas e, com sete, trabalhavam como um adulto. A época de aperfeiçoamento ia

¹ A Roda dos Expostos foi uma instituição que existiu e foi extinta na França, e também existiu em Portugal, sendo trazida para o Brasil no século XVIII. Os governantes a criaram com o objetivo de salvar a vida de recém-nascidos abandonados, para encaminhá-los depois para trabalhos produtivos e forçados. Foi uma das iniciativas sociais de orientar a população pobre no sentido de transformá-la em classe trabalhadora e afastá-la da perigosa camada envolvida na prostituição e vadiagem. (LEITE, 1991, p. 99).

até os 12 anos, quando já era conhecida pela sua profissão e chamada de tal forma como, por exemplo: Ana Mucama e Chico Roça.

Enquanto as crianças mais abastadas iam para a escola, as crianças negras escravas iam trabalhar. Segundo Priore (2004, p.101): "[...] enquanto pequeninos, filhos de senhores e escravos compartilham os mesmos espaços privados: a sala e as camarinhas. A partir dos sete anos, os primeiros iam estudar e os segundos trabalhar".

A criança escrava era muito sofrida, servindo de diversão para os donos da casa e visitas, cantando e dançando, ou podia ser dada para crianças brancas como brinquedos. Houve, também, um grande abandono das crianças negras a partir da lei do Ventre Livre em 1871, pela qual, toda criança negra nascida de mãe escrava era um indivíduo livre.

Assim, outra atrocidade conhecida era o fato de senhores brancos engravidarem mulheres negras com o único intuito de alugá-las como amas de leite, prejudicando a amamentação das criancinhas negras ou mesmo retirando-as do convívio de suas mães. Era comum o registro de abandono de crianças, além de anúncios em jornal divulgando o serviço das negras e destacando que não possuíam mais seus filhos.

Quando houve a Abolição da Escravatura, em 13 de maio de 1888, data em que todos os negros foram considerados livres, eles nada possuíam como terras ou dinheiro. Essa situação remete a muitas discussões como a mendicância, a continuação de trabalho escravo em muitas fazendas, os baixos salários, a fome, a reforma agrária, a vadiagem, a não escolarização do povo preto, as cotas nas universidades, entre tantas outras necessidades básicas que não foram supridas até hoje, num contexto em que a maioria da população pobre no Brasil é negra e o racismo é velado.

Uma das formas de sobrevivência foi embrenhar-se nos matos, achar terras para viver e cultivar, e assim manter uma família estável. O plantio era uma especialidade do negro escravo que trabalhava principalmente nas lavouras de cana-de-açúcar. Assim, nota-se a importância das chamadas "brechas campesinas", pequenos trechos de terra que existiam desde o tempo da escravidão, localizados nas margens das plantações e que eram doados aos negros para que cultivassem algo para subsistência.

Nós morava no interior, nós não tinha luz em casa, nós vivia de candieiro, então nós não tinha possibilidade. Não adiantava ir pra rua, que nossos vizinhos não tinham nada. Então nós fazia brinquedo dentro de casa e não podia fazer isso à noite, porque geralmente de madrugada a gente acordava às quatro da manhã pra ir trabalhar na roça, panhar café, catar tomate, rancar cenoura, xuxu, abóbora –essas coisas que a gente catava na roça. (D. Nadir, 59 anos).

Do mesmo modo que, após a Abolição da Escravatura, essas brechas supriram muitos ex-escravos, os elos da relação estabelecidos nessas brechas tornaram possível a sobrevivência de trabalhadores rurais até hoje. Também é interessante perceber como a organização familiar era importante para aumentar e diversificar a colheita do grupo. Sobre o modo de vida desses grupos familiares rurais, Dourado; Dabat; Araújo (2004, p.424) afirma:

As atividades produtivas eram realizadas pelo conjunto do grupo familiar, cada um na medida de suas capacidades físicas e técnicas, o que constituía também uma possibilidade de aprendizagem de gestão de uma unidade de produção, por mais reduzida que fosse; de técnicas agrícolas para culturas diversas de raízes, legumes, frutas etc. [...] Ou seja, além de trabalharem no eito, junto ao seu pai, os meninos e as meninas aprendiam as bases da atividade agrícola na medida em que a família constituía também uma unidade de produção camponesa.

Trazendo para contemporaneidade, essas brechas podem ser comparadas com as mesmas brechas que as periferias encontram nas grandes cidades, quando realizam invasões e constroem suas casas em terrenos irregulares inutilizados pelo governo e pelos empresários. É possível estabelecer um elo entre a formação das famílias de negros escravos e, depois, negros livres, com a formação da família das marisqueiras. Através das entrevistas, foi possível notar os pontos similares em suas famílias. Sendo a maioria oriunda do interior do Estado da Bahia, o plantio e a colheita foram a fonte da economia de suas famílias, nos quais todas trabalhavam desde criança para o sustento da casa porque suas famílias eram pobres e não tinham muitos pertences além da própria terra e o que ali era construído ou plantado.

Pode-se fazer também uma relação com o bairro onde as marisqueiras moram hoje. Muitas famílias invadiram o terreno de Paripe, que antes pertencia a três fazendas, e muitas casas alocadas atualmente se instalaram de forma irregular. Também podemos perceber como a falta de necessidades básicas restringidas aos negros e a necessidade de trabalho influenciaram suas vidas. Além do trabalho agrícola, elas também não foram estimuladas para irem às escolas serem educadas. A falta de acesso à escolarização é uma forma política de preservar ciclos da escravidão, pois, sem estímulo para que os pobres se eduquem, a oportunidade de mudança em suas histórias de vida é remota.

Enquanto os filhos das elites econômicas brasileiras frequentavam escolas especializadas, recebendo uma formação que os destinava a profissões liberais, as camadas populares, sobretudo no que se refere aos filhos dos trabalhadores rurais, não foram alvo de um projeto de educação consistente [...] Essa ausência de uma ação nacional voltada para a educação pública estava relacionada à ideologia da classe dirigente que elegeu o trabalho como elemento dignificador dos pobres. (DOURADO; DABAT; ARAÚJO, 2004, p.411).

Essa ideologia de que o trabalho é o que dignifica, faz parte do objetivo da classe dominante em querer manter a população pobre no mesmo lugar, trabalhando como ferramenta para manter os ricos e poderosos no controle da organização da sociedade. O estigma da pobreza remonta às atrocidades vividas em todo o período colonial, em que os senhores brancos visavam apenas o máximo lucro possível, reduzindo o máximo de custo da produção e explorando a mão de obra com cargas horárias exaustivas de trabalho. Hoje, podemos ver como as marisqueiras levam uma vida simples, de muito trabalho. Na entrada em campo, foi preciso compreender sua vida não apenas ouvindo suas histórias, mas participando do cotidiano no trabalho. Se a maré estiver vazia durante a manhã, e esse fato acontece dependendo da posição da lua, a jornada do trabalho começa cedo, normalmente antes das 6 horas. Normalmente, as mulheres combinam um horário e local na praia com antecedência e vão andando juntas e também mariscam próximas umas das outras, por medo de estarem em lugares desertos e sofrerem alguma violência.

Figura 1 – Marisqueira inicia o trabalho



Fonte: Foto feita pela própria autora.

No período da pesquisa, foram realizadas visitas ao seu trabalho no mar. O lugar que elas escolheram para mariscar foi atrás do Moinho de São Tomé de Paripe, praia na Baía de Todos-os-Santos, atrás de uma fábrica de produtos alimentícios e cercada por um mangue. Foi uma caminhada de aproximadamente um quilômetro e, depois, uns 300 metros caminhando na lama fofa do mangue, no qual foi preciso cuidado para não escorregar ou se cortar com pedras e conchas que havia no fundo do mangue.

Figura 2 – Marisqueiras voltando do trabalho



Fonte: Foto feita pela própria autora.

Ao chegar ao local escolhido, as mulheres utilizavam colheres e espátulas de pedreiro para cavar e um balde para guardar os mariscos pescados. Com sua sabedoria sobre os tipos de mariscos, elas escolhiam habilmente os que estavam sadios e excluíaam os ruins, além de separar por tipo. Algumas também gostavam de pegar siris, ouriços e estrelas-do-mar, e tinham a consciência de não pegar os que estavam em fase de crescimento para preservar o ecossistema marinho.

Figura 3 – Mariscos, ouriços do mar e estrelas-do-mar



Fonte: Foto feita pela própria autora.

Um grande companheiro e facilitador das marisqueiras é o casal Seu Jairo e Dona Arlete. Os dois dirigem a Colônia de Pescadores e Aquicultores Z-67 e vêm lutando para garantir os direitos das marisqueiras, tais como aposentadoria e auxílio-defeso. Com ajuda da

comunidade, eles estão coordenando a ampliação da colônia, um espaço com auditório, cozinha, sala de informática, biblioteca, escritório jurídico e consultório odontológico, além de peixaria, para os moradores venderem o seu pescado. Todos os meses, acontecem reuniões dos grupos de pescadores e marisqueiras, sendo que a reunião das marisqueiras acontece sempre na primeira terça-feira de cada mês, pelo turno vespertino.

Figura 4 – Colônia de Pescadores Z-67



Fonte: Foto feita pela própria autora.

Deve-se ressaltar que o trabalho das marisqueiras é um trabalho desgastante e gera muitas consequências para a saúde. Como realizam a atividade no sol, agachadas e sem equipamento de proteção adequado, todas se queixam de dores de coluna frequentes, algumas possuem hérnias de disco e uma das entrevistadas estava em tratamento de um câncer de pele, mas se recupera bem. Como não possuem condição econômica ou auxílio do governo para comprar protetor solar, botas e chapéus adequados, essas senhoras carregam consigo duras marcas no corpo, que também fazem parte de suas memórias.

Desde a extração até a comercialização dos mariscos, é um processo cuidadoso. Trata-se de levar o que foi pescado para casa, deixar de molho na água durante uma noite e, no dia seguinte, ferver a água e escaldar os mariscos para facilitar a abertura das conchas onde os pequenos moluscos estão guardados. Após abrir concha por concha, o molusco é coletado e levado para peixarias na Feira de Paripe e comercializado por dezoito reais o quilo (valor informado pelas marisqueiras em novembro de 2014). É preciso mariscar por dois dias para alcançar um quilo de marisco, então, somente após dois ou três dias entre a coleta, o processamento do marisco e a comercialização é que as marisqueiras recebem o valor pelo seu trabalho.

Apesar do trabalho duro, as marisqueiras falam de seu trabalho com alegria e sentem-se orgulhosas. Dizem que mariscar traz lembranças sobre a infância e sobre os rios em que pescavam com a família, assim pode-se perceber como a cultura é constituinte da identidade e

como ela se expressa continuamente na vida dessas marisqueiras. As atividades que realizavam quando crianças se repetem na atividade que escolheram para as suas vidas porque elas se reconhecem como mulheres do mar. Novamente, pode-se entrelaçar a História e as marisqueiras, pois nos livros já se encontram informações sobre o modo de vida das crianças rurais e vê-se como se parecem com a vida das marisqueiras.

Um pouco maiores, acompanhavam as mães que iam "às frutas": mulheres do povo vendedoras de frutos colhidos nas cercanias das cidades, em tabuleiros. Maiores ainda colhiam, eles mesmos, moluscos e crustáceos, em mangues, alagados e manguais à beira do mar ou de rios onde aproveitavam para banhar-se como uma forma de lazer. (PRIORE, 2004, p. 90).

Toda essa contextualização nos faz refletir sobre o conceito de criança que mudou no decorrer da História e como o desenvolvimento do sentimento de infância só passou a existir entre o fim do século XVII e início do século XVIII, mas sofreu a interferência das culturas que se intercambiaram no Brasil. Muitos processos de aculturação e adaptação modificaram o contexto da infância brasileira que encontramos hoje, sendo inegável a influência da cultura nos comportamentos e significados simbólicos das ações de uma comunidade.

O outro entendimento sobre a construção da estrutura da família moderna é como esse sentimento foi formado aos poucos com a interferência de conceitos como civilidade, moral, aprendizagem e educação apresentados por Sodré (1998). Este autor apresenta as várias facetas de como o conceito cultura foi tomado na Europa e como tais pensamentos e ideologias influenciaram na colonização de outros países como o Brasil, país fortemente marcado pela imposição de culturas europeias. Porém, com a interação de saberes e trocas simbólicas entre os povos, podemos constatar que o processo civilizatório europeu andou de mãos dadas com relações simbólicas africanas e indígenas do contexto cultural brasileiro. Não é por acaso que apenas os meninos podiam estudar e as meninas deveriam fazer tarefas domésticas, assim como vemos o valor simbólico que é dado à inocência das crianças menores, sendo elas as responsáveis por realizar alguns atos sagrados nas festas religiosas. Além da influência europeia, há muitas outras africanas e indígenas que contribuíram no manejo da terra, na culinária, nos cantos, no vocabulário, e muitas outras expressões culturais.

Percebe-se também que a falta de registros aprofundados sobre a história dos negros escravizados do Brasil e o fato de os estudiosos terem considerado índios e negros como selvagens sem cultura influenciaram na forma inferiorizada como foram vistos na sociedade e dificulta saber, com mais precisão, sobre suas histórias. Um dos caminhos é analisar a oralidade para conhecer essas memórias e saberes.

A oralidade é uma forma de registro, preservação e transmissão dos conhecimentos tão (ou mais) complexa que a escrita, pois emprega vários modos de expressão, tais como corporalidade, musicalidade, gestos, narrativas, danças, etc. (SOUSA, 2005, p.87).

Entender o que as marisqueiras dizem é analisar o pensamento simbólico da cultura de que fazem parte. E esse desafio para desvendar histórias e poder interpretá-las, registra e apresenta tais saberes como constituintes de cultura e identidade.

2.2 A INFÂNCIA E OS BRINQUEDOS BRASILEIROS

No contexto brasileiro, diversas influências culturais modificaram o modo de criar as crianças recém-chegadas ou nascidas neste solo. Muitos são os registros de tradições europeias que foram adaptadas influenciadas pelos saberes indígenas e africanos mais bem habituados aos trópicos.

As culturas negras, em contato com as culturas brancas, não só aceitaram os padrões destas, ou se adaptaram aos mesmos, como lhes emprestaram muitos dos seus próprios elementos. Já tivemos ocasião de estudar o processo no que concerne à religião e ao folclore. Outros o fizeram com relação à linguagem. Mas os estudos deverão ser conduzidos em todas as formas culturais e todas as modalidades do comportamento social dos membros de umas e de outras culturas. (RAMOS, 1979, p.248).

Assim, o autor põe em evidência que a cultura negra também influenciou as culturas brancas que aqui viviam e é preciso conduzir estudos nesse sentido. Na verdade, no Brasil, houve a influência de diversas culturas negras, brancas e indígenas para se apresentar como é atualmente. O hábito de tomar muitos banhos de rio veio dos índios, e a forma de enrolar as crianças em tecidos rente ao corpo foi aprendido com as africanas, ao invés de mantê-los enfaixados e cobertos com tecidos grossos. São exemplos notáveis que contribuíram para a redução dos altos índices de mortalidade das crianças com descendência europeia. Para os europeus, o Brasil era um ambiente inóspito desconhecido, e o calor acarretava doenças, epidemias e agravava o mal-estar dos doentes e das frágeis criancinhas.

Muitos são os saberes indígenas e africanos que auxiliaram no cuidado das crianças brasileiras. Alguns desses podem ser exemplificados no uso da tapioca na alimentação das crianças indígenas, no pirão de leite com jerimum e caldo de feijão com farinha oferecido aos filhos pelas africanas, podendo ainda ser mencionadas as músicas de acalanto e as histórias

para fazer as crianças dormirem. De acordo com Priore (2004, p.94):

Essas formas rudimentares de canto, sobre melodia simples e feitas, muitas vezes, com letras onomatopaicas a fim de favorecer a monotonia necessária para adormecer a criança, vieram de Portugal. Mas nossos indígenas tinham também acalantos de extrema doçura, como um, de origem tupi, no qual se pede ao Acutipuru, o sono ausente ao curumim. No idioma nhengatu, o acalanto é descrito como cantiga do macuru, sendo o macuru, o berço indígena. As "mães negras", amas-de-leite, contavam por sua vez, aos pequenos tinhosos e chorões, estórias de negros velhos, papa-figos, boitatá e cabra cabriolas. A cultura africana fecundou o imaginário infantil com assombrações como o mão-de-cabelo, o quibungo, o xibamba...

A relação das culturas indígenas e africanas com a cultura europeia na formação das culturas brasileiras se deu, inicialmente, por meio dos jesuítas e suas práticas religiosas. Com o intuito de aproximar índios e negros das práticas cristãs da época, as encenações teatrais sobre temas religiosos, procissões entoadas em versos e festas com bastante música atraíam bastante as crianças que ansiavam participar destas. Segundo Priore (2004, p.99):

A "musicaria" atraía loucamente: crianças indígenas adoravam instrumentos europeus como a gaita ou o tamboril que acompanhavam, segundo os cronistas jesuítas, ao som de maracas e paus de chuva. A participação em festas com música atraía crianças de todos os grupos.

Vale lembrar que a inserção das práticas cristãs aqui no Brasil também foi um meio de educar sobre o comportamento moral do homem de bem e criar exemplos da família cristã que zela pela educação e pelo trabalho. Não crer em Deus ou não cultivar esses valores era considerado um hábito de pessoas inferiores e selvagens.

Assim, pouco a pouco, a criança chegou ao patamar de merecer cuidado e atenção como um ser especial que deveria ser resguardado. Com maiores manifestações de afeto surgidas no desenvolvimento da escolarização, começaram a analisar as necessidades lúdicas da criança, como a importância dos brinquedos e o momento da imaginação, da brincadeira e da criatividade. Para a pesquisadora Priore (2004, p. 105), essa noção de infância nasceu "[...] entre os séculos XVI e XVIII, com a percepção da criança como algo diferente do adulto, vimos surgir uma preocupação educativa que se traduzia em sensíveis cuidados de ordem psicológica e pedagógica".

Podemos afirmar também que, durante esse desenvolvimento do sentimento moderno de infância como vemos hoje, não existia um grande interesse na criação e comercialização de objetos infantis como o brinquedo. Antigamente, não existia uma indústria própria de

brinquedos, e a produção em fábricas se dava como produtos secundários nas pequenas fábricas de marcenaria ou fundidores de metais.

Vemos, então, que o acesso ao brinquedo, objeto lúdico mais significativo e importante para o crescimento sociocultural da criança durante a infância, não existia. Portanto, para ter um brinquedo, era preciso criá-lo a partir da imaginação e através de elementos que compunham a sua cultura.

Eu fazia com meus primos e meus irmãos. Porque no interior é assim, era um povoado chegava a noite e não tinha luz...E durante o dia nós estudava, mariscava e quando chegava a noite ia eu, meu irmão e meu primo brincar na frente da porta. Antigamente não tinha luz era tudo escuro. A gente brincava muito de carrinho. Eu amarrava uma folha de bananeira e saía com dois meninos dentro. Na frente, tinha o motorista que era eu, atrás ia o cobrador e nós saía com meu irmão Teté para ele poder andar. Porque ele não sabia andar. E a gente saía com esse carrinho pra lá e pra cá. Eu brincava muito de carrinho e ensinava ele a andar. (Dona Rosa, 47 anos).

No caso de Dona Rosa, podemos ver que, apesar não haver indústrias de brinquedos próximas a sua casa e nem mesmo ter condições de comprá-los, a necessidade do brinquedo sempre existe na vida de uma criança. Através da imaginação e criatividade, ela, seus primos e irmãos criavam brinquedos a partir dos materiais da natureza que os cercava, e seus brinquedos tinham a ver com necessidades momentâneas, nesse caso, ensinar o irmão a andar. Vemos também que essa memória ficou bem viva para Dona Rosa devido à importância que esse brinquedo teve como suporte ao ensino de seu irmão.

Na infância de Dona Rosa, seus parceiros de brincadeiras, como ela mesma relata, eram sempre meninos. Portanto, indiretamente, essas brincadeiras refletem uma bandeira sexista da sociedade brasileira, que define como brincadeiras de menino: fazer pipa, fazer bola e jogar no campo, andar de carrinho; mas, felizmente, na família de Dona Rosa, não havia o preconceito por ela ser menina. Ela podia construir tais brinquedos e chefiar brincadeiras, como, por exemplo, ser a motorista do carrinho.

Essa questão de brinquedos e gênero foi vista com outros olhos por algumas marisqueiras. Nas entrevistas, elas falavam muito sobre "brinquedo de menina", que seriam as bonecas, casinhas e panelinhas, e os "brinquedos de menino", que seriam os carrinhos, pipas e patinetes. Essa divisão sobre quem podia brincar com cada objeto teve variação de marisqueira para marisqueira, e algumas delas, tais como Dona Lurdes, ajudavam a fazer os carrinhos, mas não podia chefiar a construção ou aquela brincadeira, afinal o brinquedo era do irmão, amigo ou primo.

Os meninos faziam carro, de lata de óleo, botava e fazia cada um cada carro bonito, fazia ônibus, meu irmão mesmo fazia muito carro de lata de óleo. Fazer patinete é dos homens, ele fazia patinete com cabine, sabe o que é patinete? Fazia ainda com cabine pra colocar as meninas dentro só de carona. [...] Era mais brinquedo de homem, pra fazer patinete, As meninas faziam pra ajudar e meus irmãos faziam aí na hora a gente entrava também no patinete. Como se fosse levando a gente, o motorista, lá vai ele, então o carro era dele, e a gente ia. (Dona Lourdes, 54 anos)

Pode-se observar que essa divisão de gênero dos brinquedos é praticada até hoje quando os comerciais na televisão são protagonizados por meninos ou meninas a depender dos brinquedos. Também quando se oferece um brinquedo na cor rosa para uma menina e um brinquedo na cor azul para um menino, a mensagem é que existe uma cor específica para cada gênero e, muitas vezes, os familiares incentivam que a criança tenha repulsa pela cor oposta a que seria relativa a seu gênero. Assim, como não suspeitar das intenções por trás dessas mensagens?

Ao visitar as lojas de brinquedos, pode-se observar que essa questão de gênero apresenta um machismo explícito nas funções que cada brinquedo sugere. Enquanto os brinquedos "femininos" são, em sua maioria, referentes ao cuidado de bebês, do lar e ao embelezamento com roupinhas, maquiagens e penteados da moda para bonecas, segundo um padrão eurocêntrico de beleza, os brinquedos "masculinos" são muito diferentes. Para os meninos, existem *kits* de engenheiro, materiais de construção e pequenos laboratórios de química; revelando mais brinquedos para estimular a inteligência e a lógica. Sutilmente, perpetua-se o pensamento machista de que os papéis sociais dos meninos devem ser referentes ao trabalho, e o papel das meninas deve circular entre beleza, casamento e cuidado da família quando crescerem.

Houve uma lenta diminuição desse pensamento, uma vez que o papel das mulheres no trabalho fora de casa cresceu muito após a Segunda Guerra Mundial, momento este em que os homens saíram para a luta, e as mulheres tiveram de trabalhar para manter as despesas da casa e cuidar sozinha dos filhos. Então, por que não temos uma porcentagem maior de brinquedos "femininos", que enfatizam mulheres que possuem profissões fora de casa? E por que não vemos brinquedos sobre o cuidado do lar e de bebês destinados aos meninos? A verdade é que ainda persiste a visão machista de considerar que a mulher é a única responsável pelo cuidado dos filhos, levando-a a uma dupla jornada de trabalho: o doméstico e o fora de casa.

Na contemporaneidade, os papéis de cuidar da família e do trabalho estão passando por uma lenta transição, dessa maneira, é preciso rever que ideais serão transmitidos por meio dos brinquedos que serão vendidos. Deve-se ponderar que os meninos, um dia, serão pais e

deverão repartir as tarefas do cuidado da família com a esposa e não sobrecarregá-la com a jornada dupla de trabalho. Atualmente, está ocorrendo uma lenta produção de brinquedos "femininos", que diferem da tarefa do cuidado da família e do lar, e se faz necessária uma reformulação de brinquedos mais rápida para acompanhar os múltiplos papéis da mulher na sociedade pós-moderna.

Logo, tem-se que o brinquedo é o primeiro instrumento da vida humana e serve para ajudar a criança a desenvolver o papel social, o corpo, o espírito e o sentimento. Por isso, fazer o próprio brinquedo é se distanciar dos brinquedos industrializados e fazê-lo interagir consigo e com o mundo. De acordo com Benjamim (1984, p.69) "[...] madeira, ossos, tecidos, argila, representam nesse microcosmo os materiais mais importantes, todos eles já eram utilizados em tempos patriarcais, quando o brinquedo significava ainda a peça do processo de produção que ligava pais e filhos". Os brinquedos revelam como o adulto se posiciona no mundo das crianças;

Mainha ajudava a fazer fuxico pra forrar os blocos, as pedras, para arrumar nossas cabanas que a gente montava no quintal. Eu e minha irmã montava cabana no pé de árvore que tinha no quintal, por que a gente fazia manta de fuxico. Mainha ajudava a fazer por que era tudo um costuradinho no outro para fazer as manta e forrar os blocos, pedras e cobrir a cabana. A gente também botava um bloco de cada lado e a tábua em cima para dizer que era a mesa das bonecas e forrava a mesa com as mantas de fuxico. (Dona Meire, 38 anos)

Alguns brinquedos antigos, que eram objetos de culto, tais como bolas, rodas e chocalho, após serem dessacralizados, serviram à criança para imaginar e brincar. O objeto ganha um novo sentido em suas mãozinhas. Quando analisamos as memórias de Dona Meire, vemos que o fuxico é o exemplo de objeto ressignificado como brinquedo. E não apenas para ela e sua irmã, mas também para a mãe que lhes ensinou a fazer e como brincar com eles. A ajuda materna, como se pode perceber, também é importante na criação dos brinquedos, pois é a partir daí que são dados os primeiros passos na criação do brinquedo, e não apenas neste caso da mãe de Dona Meire, porque muitos pais e mães costumam ensinar os filhos a realizar essas atividades lúdicas.

Figura 5 – Fuxico, passo a passo



Fonte: www.blogdadede.com.br/bolas-de-fuxico-as-estrelas-do-pinho-natalino.

Acesso em: 7 jul. 2015.

Para Dona Meire, fazer mantas de fuxicos e cobrir as pedras e latas era o passaporte para transformar os objetos encontrados em brinquedos. Ela também lembra com alegria das bonecas de pano que a mãe lhe fazia e que aprendeu a costurar com os retalhos de pano que ganhava para costurar suas próprias bonecas.

A resposta da criança se dá através do brincar, através do uso do brinquedo, que pode enveredar para uma correção ou mudança de função. E a criança também escolhe os seus brinquedos por conta própria, não raramente entre os objetos que os adultos jogaram fora. As crianças "fazem a história a partir do lixo da história". É o que as aproxima dos "inúteis, dos "inadaptados" e dos marginalizados. (BENJAMIN, 1984, p.14).

Assim, observa-se que a imaginação permanece uma forte aliada na brincadeira e construção de brinquedos. Para a criança, quanto menos formal, mais livre esse brinquedo é e mais passível de imaginação e da brincadeira ele está. Quando perguntado a Dona Val, 59 anos, de onde nasciam as ideias para criar seus brinquedos, ela disse: – "Partia da nossa imaginação, porque nem no centro da cidade a gente ia!". Pode-se perceber através dessa fala que o imaginário é o estimulante, a criança constrói mundos a partir de seus brinquedos e fantasias mergulhando num mundo próprio, onde todas as coisas lhe são permitidas. No mundo dos gigantes, ela não pode reinar, mas em seu próprio mundo quem a impedirá de ser rainha?

A criança quer puxar alguma coisa e tornar-se cavalo, quer brincar com areia e tornar-se padeiro, quer esconder-se e tornar-se ladrão ou guarda. Conhecemos alguns instrumentos de brincar antigos: a bola, o arco, a roda

de penas, o papagaio, autênticos brinquedos, "tanto mais autênticos quanto menos parecem ao adulto." (BENJAMIN apud PRIORE, 2004, p.253).

Vê-se também que os brinquedos não eram feitos por elas sempre sozinhas. Com ajuda dos amigos, irmãos e primos, a imaginação fluía e sentiam-se satisfeitas com os brinquedos construídos. Como disse uma das marisqueiras: "Tinha dia que levava um dia inteiro dos meninos inventando o brinquedo e o resultado era muito bonito, muito divertido" (Dona Flor, 63 anos). É interessante notar que os materiais utilizados para fazer brinquedos variam muito, dependendo do ambiente em que as crianças moram. A matéria-prima pode ser elementos da natureza como galhos ou alimentos específicos das plantações de sua região, tais como milho, mandioca e folhas de bananeira; assim como pode haver a mistura com elementos urbanos, como latas e plásticos.

Tudo depende do contexto em que as crianças se encontram. Elas buscam, com a sua pureza e imaginação, se inter-relacionar com o ambiente que ocupam, transformando-o e modificando-o para viver brincadeiras. Pode-se ver o exemplo de Dona Joelma, 47 anos, que fazia a jangada de bananeira, forte influência da sua vida de marisqueira desde a infância. Segundo suas palavras:

Tem como fazer de um monte de coisa de bananeira. Como a gente não tinha barco, a gente fazia jangada de bananeira. Pra fazer, a gente tira os troncos da bananeira, amarra e vai para a praia tomar banho. Amarra quatro bananeiras, amarra elas e fica boiando...pra gente é um barquinho. (Dona Joelma, 47 anos).

Buscando soluções para atender à necessidade de brincar no mar, vemos a criatividade e a resistência à sua condição socioeconômica, pois a jangada de bananeira se apresenta como um elemento muito importante. Na falta de um barco, criar a jangada a partir de troncos de bananeira é uma adaptação do modo de construção das jangadas dos pescadores e revela como a imaginação e a inteligência infantil não são pequenas.

Eles tudo transformam e, à medida que os produtos da natureza desaparecem (madeira, pedrinhas redondas, bichos fáceis, frutas e sementes), as crianças lançam mão dos dejetos da cidade e misturam restos de tábuas com latas e plásticos para fazer seus brinquedos: pipas, carrinhos, casas e cidades. Porque ainda não há razões para ambicionar o modo de vida do outro, as crianças querem ser dali. (BRANDÃO, 1989, p.105).

Isso quer dizer que as crianças gostam de conviver com o ambiente que ocupam. É

interessante ressaltar que as crianças também se relacionam com outras crianças, pois se identificam e se sentem bem na companhia de seus iguais. Isso fica perceptível no depoimento de Dona Irani, pois sempre lhe aparecia companhia para brincar. Trazendo de suas memórias, ela conta: "Eu iniciava sozinha e sempre aparecia alguma criança para brincar, porque chama atenção, né? Sempre aparecia alguém para brincar depois". Para Zumbano (2004, p. 240):

Assim aprende a agir como "ser social" e cresce. Os grupos infantis são grupos de iniciação para a vida por intermédio da experiência e em contato direto com o meio social em que vivem. Mesmo sendo situações vividas de forma elementar, elas antecipam e preparam, passando pelos diversos estágios culturais, para a vida adulta.

Compreende-se que a construção dos brinquedos e as brincadeiras coletivas são um ensaio para a vida adulta, uma forma de se aprender a interagir socialmente, a ganhar e a perder, a aceitar regras e a propor questões. Também constitui modos de ajudar o mais fraco, trabalhar em equipe, ser confiante e humilde, de aprender, enfim, a entender o jogo da vida.

Para as crianças indígenas brasileiras, a natureza é a melhor aliada nas brincadeiras. As mães ajudam fazendo pequenos animais e bonecas de barro, as chamadas bonecas *licocós* para os índios Carajás. Conforme relata Zumbano (2004, p.232), "[...] entre as tribos indígenas brasileiras algumas mães fazem brinquedos toscos de barro. [...] O barro é colhido pelas mães na beira do rio e a ele são acrescidas flores e raízes, depois é triturado, modelado, seco ou cozido". Também existem animais de barro feitos pelas próprias crianças, que mostram o interesse em representar seus animais preferidos.

Não são figuras bonitas, são toscas e até grosseiras, feitas por mãos inseguras de crianças ou por mãos rudes de adultos, mas têm importante papel afetivo, favorecendo a interação criança-adulto e criança-objeto. Com a dramatização de cenas domésticas do dia-a-dia, sentimentos são compreendidos e exteriorizados. (ZUMBANO, 2004 p.234)

Figura 6 – Brinquedos indígenas do Museu do Brinquedo Popular-RN



Fonte: Foto da autora

Alguns brinquedos como bodoques, piões de cocos, corrupios e petecas eram fabricados e brincados por crianças indígenas, que as inventaram sem a interferência da mesma descoberta feita nos países europeus ou asiáticos. O arco e flecha, a pesca e o nado também são formas de brincar em que o prazer está na interação com a natureza.

Assim como o barro influenciava na criação de brinquedos indígenas, ao ouvir as memórias de Dona Lourdes, foi possível entender que o barro teve relação muito forte com os brinquedos de sua infância, de seus irmãos e primos, pois serviu de base para construção da casa da família e dos vizinhos na região em que morava. Os brinquedos de Dona Lourdes eram feitos de barro: fogões, panelinhas, pratos, copos de barro e até mesmo casinhas em que podia entrar. Era escolhido um bom barro para fazer suas pequenas construções que ficavam expostas ao sol para endurecer. O fogão era feito baseado no fogão a lenha, com duas “bocas” para colocar as panelas e com um risco que as separava do furo onde se colocava a lenha imaginária.

A gente fazia uma casinha. Assim com se fosse um quarto só, uma sala, aí ficava todo mundo ali dentro. Era de nosso tamanho porque a gente era tudo pequeno, aí fazia pequena (a casa). E nós ficava dentro brincando. A gente fazia as paredes de vara. Vara assim e aí tapava de barro. Aí fazia de barro. E brincava. Nós ficava dentro brincando de boneca e quando a gente queria usar as panelinhas nós fazia as panelinhas, os bules. Fazia comida. Bolo de barro fazia também. O fogão tinha dividido o lugar da panela e o lugar de colocar a lenha. (Dona Lourdes, 54 anos)

Pode-se fazer uma reflexão sobre os brinquedos do lar, visto que Dona Lourdes representava os objetos que havia em sua casa. Ela brincava de aprender a ser dona de casa e, para tanto, criava miniaturas das panelas, fogão, machucador de tempero, pratos, xícaras e até mesmo a própria casa em menor escala. Esses brinquedos do lar revelam como eram divididos os papéis sociais na família dela que via a mulher como a responsável pelos trabalhos domésticos. Ela aprendia com sua mãe como se portar e imitava esse comportamento em seus brinquedos, o que era um misto entre admiração materna e responsabilidade futura. Na sociedade atual, esses papéis têm sido revistos, mas percebe-se como o papel social da mulher era passado de geração em geração, até mesmo através dos brinquedos.

Explorando também a influência da cultura africana nos brinquedos brasileiros, percebe-se que os africanos são criadores de brinquedos milenares encontrados desde o tempo do Egito. De acordo com Santos (2015), são exemplos as bolas de gude (1.300 a.C., Egito) encontradas em túmulos infantis egípcios, chocalhos (3.000 a.C., Egito) em forma de animais, feitos com marfim dos chifres de elefantes, e mesmo o bambolê (500 a.C., Egito) já existia no Egito e era feito com galhos de árvores. Esses brinquedos foram difundidos por todo o

mundo, tirando indevidamente o crédito da invenção dos africanos.

Outro brinquedo largamente conhecido é o mancala, jogo que consiste em um pedaço de tábua ou buracos na terra, com doze partes côncavas onde existem pequenas sementes. Cada jogador fica em uma extremidade movendo suas sementes através de regras matemáticas, ganhando o primeiro a chegar à extremidade oposta. Esse jogo era diversão não só das crianças, mas também de adultos e idosos devido a sua capacidade de entreter e motivar o jogador a estimular o raciocínio.

Figura 7 – Jogo Mancala



Fonte: < www.goldfeather-arvy.blogspot.com.br/2012/01/mancala >.

Acesso em: 20 dez, 2014

Ao observar a existência de brinquedos criados por crianças europeias, indígenas ou africanas, vê-se que cada brinquedo tem uma rica expressividade que envolve a cultura representada. Então, pode-se considerar a existência de brinquedos étnicos, como, por exemplo, os brinquedos advindos da cultura afro-brasileira. Com musicalidade, oralidade e profunda e variada atenção à fala que o negro se permite, encontra-se uma cultura negra que apresenta discursos próprios e expressões culturais específicas, e os brinquedos apresentam-se como mais uma vertente dessa cultura.

É característica sua forma de dançar, o ritmo do corpo, assim como a criação de vocabulários regionais e o uso de vocábulos musicais. Seus contos literários, lendas e produção de contranarrativas são únicos. Aos poucos, a cultura afro-brasileira vem sendo reconhecida e ocupando espaços que antes não lhe eram permitidos como, por exemplo, brinquedos e jogos que hoje fazem parte da infância de todas as crianças brasileiras, tal como o bambolê. A cultura afro-brasileira vem da resistência do negro em perpetuar saberes advindos da África e de uma teia de ressignificações de elementos culturais, frutos de processos de adaptação quando foram trazidos para o Brasil.

Também existem os brinquedos sazonais, isto é, feitos apenas em determinadas épocas

do ano como, por exemplo, a boneca de milho de Dona Val. Como a colheita do milho acontecia no tempo do São João, a boneca de milho só podia ser feita no mês de junho, quando os milhos estavam crescendo e com os "cabelos longos", que consideravam ideal para construir a boneca. É interessante ver como as estações da natureza são influenciadoras dos brinquedos criados porque as crianças usavam materiais naturais, dependiam do tempo para brincar, mas dependiam, principalmente, de sua cultura, de seus pais, que plantavam milho para vender e para as festas tradicionais.

No tempo de São João a gente ia na roça de meu pai e pegava aquelas bonequinha de milho bonitinha, rancava e ainda colocava um palitinho assim para dizer que era os braços, pegava os lençóis velhinhos lá e fazia dois buraquinhos, vestia, fazia a roupinha...Só que quando meu pai descobria era uma surra, porque ele não queria que a gente tirasse elas novinha. Por que ele ia virar milho, mas só que na época ele ainda novinho aí só tinha os cabelinho... a gente tirava pra fazer como boneca. (Dona Val, 59 anos).

No início do século XX, chegaram as primeiras indústrias de brinquedos ao Brasil. Influenciados pelo começo da indústria europeia que fabricava bonecas, carrinhos e miniaturas, houve o despertar da criança para o consumo, e esses brinquedos industrializados se tornaram "[...] objetos de consumo que despertam na criança o sentimento de posse, o desejo de ter, dificultando o prazer de inventar, construir". (PRIORE, 2004, p. 254).

Porém esses brinquedos só podiam ser adquiridos pelas crianças mais abastadas. Então, para as crianças das camadas populares, principalmente indígenas e negras, fazer seu brinquedo era uma necessidade, pois, segundo Dona Meire: "A gente gostava de fazer o brinquedo por que era divertido fazer e porque a gente não tinha condições, por essas duas razões". Infelizmente, nos dias atuais, as crianças vão, cada vez mais, em busca dos brinquedos industrializados. Por isso, ao perguntar a Dona Edineusa, 40 anos, se seus filhos faziam brinquedos na infância, ela contou:

Na época dos meus filhos, eles não queriam esses brinquedos, não; eles só queriam os brinquedos eletrônicos, né? Por que agora só tem brinquedo eletrônico e para as crianças, se a gente for fazer um brinquedo desses, Ave Maria, as crianças de hoje chamariam a gente de cafona. [risos]

Essa questão do brinquedo eletrônico é preocupante, por se tratar de um brinquedo industrializado que acaba com o prazer de construir. São brinquedos que funcionam sozinhos e condicionam as crianças a obedecerem aos seus comandos. Além disso, esses brinquedos eletrônicos tendem a trazer consigo uma carga de cultura do que é imposto pela mídia, e,

sendo cópias do que é produzido do estrangeiro, mostram tentativas de dominação cultural.

Os brinquedos eletrônicos industrializados “[...] são brinquedos que não funcionam ao sabor da imaginação infantil, mas pela lógica de quem os idealizou” (OLIVEIRA, 1986, p. 21). Ainda segundo Oliveira (1986), esses brinquedos expressam valores que se dividem em cinco categorias: propriedade (desejo de aquisição), fetichismo (adoração dele), exaltação ao herói (culto a personagens estrangeiros), banalização da diversidade da cultura (aqueles que querem condicionar a criança a um único resultado, como, por exemplo, os educativos) e passividade (regras rígidas dos videogames são um exemplo, pois a criança têm de aceitá-las para conseguir jogar).

Porém as crianças não atendem ao brinquedo passivamente. Até quando recebem um brinquedo pronto, elas reinterpretam sentidos, atribuem outros e estão sempre buscando um meio de ressignificá-los de acordo com seus desejos porque, mesmo possuindo brinquedos eletrônicos, o imaginário sempre foi e sempre será o condutor das brincadeiras e brinquedos.

Como disse Dona Tatinha, 46 anos, a marisqueira com melhor condição econômica entre as entrevistadas, inventar o brinquedo é um prazer. Segundo suas palavras: "Às vezes, brincava com um brinquedo baratinho que minha mãe comprava ou meu pai dava. E os outros a gente inventava assim da cabeça da gente mesmo porque gostava!". Entende-se que a capacidade criativa da criança existe até hoje, falta apenas dar-lhe espaço para imaginar.

Brincava-se, também, com miniaturas de arcos e flechas ou com instrumentos para a pesca. Outras brincadeiras: o jogo do beliscão, o de virar bundacanastra, o jogo do peia-queimada, além de ritmos, cantos, mímicas feitos de trechos declamados e de movimentação aparentemente livre mas repetidora de um desenho invisível e de uma lógica misteriosa e mecânica. Piões, papagaios de papel e animais, gente e mobiliário reduzidos, confeccionados em pano, madeira ou barro, eram os brinquedos preferidos. (PRIORE, 2004, p.98)

Ao compreender o contexto histórico-cultural da infância brasileira, vê-se que cada criança constrói brinquedos relacionados com as influências culturais que a cercam. Assim, se reafirma o que Thompson (1998) diz ao considerar que a cultura deve ser analisada a partir do entendimento das formas simbólicas encontradas em contextos culturais estruturados. Essa construção artesanal dos brinquedos são expressões da criança que dependem do contexto onde vivem, mas também são práticas culturais que devem ser preservadas e registradas. Considerando o saber artesanal dos brinquedos como um patrimônio cultural, a UNESCO afirma:

Entende-se por "patrimônio cultural imaterial" as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas - junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares que lhes são associados - que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural. Este patrimônio cultural imaterial, que se transmite de geração em geração, é constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade, contribuindo assim para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana. (UNESCO apud SOUSA, 2005, p.23).

Dessa forma, vê-se que os brinquedos artesanais se encaixam nas características dos patrimônios culturais e, desse modo, devem ser valorizados. Feitos para suprir necessidades, construir brinquedos artesanais é exemplo de resistência, expressão e identidade. Desde o início da indústria, houve uma exclusão de quem podia consumi-los. Como eram caros e considerados artigos de luxo, o brinquedo artesanal mostrou-se ainda mais acessível às crianças menos favorecidas economicamente. Dessa forma, quando se descreve o brinquedo feito pelas crianças das camadas populares, assim como as marisqueiras deste estudo, revela-se que os brinquedos são expressões da cultura popular.

Ao se analisar a história de Dona Edineusa, 40 anos, que sempre morou em Salvador e é um pouco mais jovem entre as demais, comprova-se o crescente alcance das mídias de comunicação. Quando Dona Edineusa diz: "Antigamente, tinha um monte de pé de árvore, e a gente amarrava as cordas e saía gritando Ôôô!!! E ali era Tarzan, Jane, que era a esposa de Tarzan, e Chita, que era a macaquinha de Tarzan", percebe-se que ela brinca, se expressa e devolve a sua interpretação desses personagens do cinema, da televisão e revistas. A cultura também se expressa através de ressignificações e suas possibilidades, como se vê em alguns brinquedos feitos por artesãos que vendem seu trabalho nas feiras livres e calçadas.

Com a modernidade, há a possibilidade do cruzamento entre subcampos culturais, ou seja, várias formas de cultura coexistindo e se relacionando, uma vez que a indústria cultural é responsável por distribuir a dita "cultura de massa". Para Sodré (1998), no âmbito moderno e pós-moderno, a indústria cultural considera como práticas geradoras de um produto, algo que possa se consumir, algo com valor agregado. E, para que haja esse valor, essas práticas possuem características culturais ditas elevadas, eruditas, pobres ou exóticas, dependendo do valor a ser exaltado.

A cultura de massa busca produzir para sujeitos-consumidores que estarão cada vez mais distantes da condição de produtor. Hoje, seleciona-se o que será interessante para o público, criando uma hierarquia de gostos e pensando na satisfação das necessidades individualistas do homem moderno. Outro fator a considerar é que "[...] as necessidades

psicológicas do indivíduo são as mesmas, qualquer que seja a sociedade ou a cultura” (SODRÉ, 1998, p.85). O autor destaca o papel da ideologia nessa questão, pois dirige e reorganiza as informações ao seu bem-querer e se utiliza das tendências tecnológicas para agir de forma política, seduzindo as massas e mantendo o poder para poucos.

Para Donis (1999, p. 206), o conceito da cultura de massa nasceu dos modernos meios de comunicação que, “[...] com sua audiência em massa e invisível, são os produtos colaterais da Revolução Industrial e de sua capacidade de produção em série”. Assim, é possível ver a circulação de uma ideia que pode ser compreendida e bem recebida por diversos grupos culturais simultaneamente. Então, a cultura de massa se baseia nos produtos distribuídos pela indústria cultural, que se baseia nos modernos meios de comunicação. Esses produtos culturais emitem ideias e valores que desejam ser propagados ao público.

Mas hoje, quando falamos em meios de comunicação, a ideia implícita é um grande, e possivelmente impessoal, grupo de pessoas. É em termos de grupo, ou de muitos grupos, que as mensagens de massa são concebidas, com a intenção de obter uma resposta ou uma cooperação por parte do público. (DONIS, 1999, p.206).

Pode-se sentir a influência da cultura de massa no comportamento de Dona Edneusa, pois é possível interpretar essas mensagens recebidas e obter-se cooperação para reproduzi-las. Quando ela brinca imitando Tarzan, Jane e Chita na floresta, não só mostra que compreendeu a história desses personagens, como também os admira e deseja agir dessa maneira quando encontra um cenário apropriado, como as árvores de seu quintal. Percebe-se, então, como essas mensagens são formas simbólicas que circulam no tempo e no espaço e podem influenciar seus receptores, tais como Dona Edneusa na sua infância. Para Thompson (1998, p.212):

Pois a emergência de comunicação de massa pode ser entendida como o aparecimento, na Europa do fim do século XV e início do século XVI, de um conjunto de instituições ligadas à valorização econômica de formas simbólicas e a sua ampla circulação no tempo e no espaço.

Nesse sentido, acredita-se que a emergência e o desenvolvimento da cultura de massa também constituem um fenômeno de valorização econômica. Com o crescimento dessas instituições, a produção e a circulação das formas simbólicas foi sendo articulada, cada vez mais, por empresas e tecnologias para comunicação e distribuição da cultura de massa: “É um

processo que continua a correr a nossa volta e a transformar o mundo em que hoje vivemos” (THOMPSON, 1998, p.212). Apesar da influência causada em Dona Edneusa e do fato de existirem muitas outras produções televisivas, filmes, revistas e músicas que influenciam os indivíduos nos dias de hoje, não se consume passivamente o que é transmitido.

As formas de produção e recepção dessas formas simbólicas dependem de muitos fatores, tais como o poder de influência que o sujeito-produtor possui e os traços da expressão linguística: sotaques, estilos, músicas e palavras empregadas também influenciam. Desse modo, o autor revela que o processo de recepção não é um processo passivo de assimilação, variando de indivíduo para indivíduo e dependendo de seus contextos socialmente estruturados. Para o autor: “Os indivíduos não absorvem passivamente as formas simbólicas, mas ativa e criativamente, dão-lhes um sentido e por isso, produzem um significado no próprio processo de recepção” (THOMPSON, 1998, p. 201).

Sabe-se que a cultura é constituinte da identidade, e que esta é a forma como nos vemos e como o outro nos reconhece. Para falar de identidade, temos de perceber como nos vemos e como percebemos o outro. Algumas características unem indivíduos e promovem a identificação, já outras os diferenciam. Assim, muitas são as semelhanças e as diferenças que constroem a identidade de cada um.

A identidade é a imagem construída dentro da sociedade. Para Hall (2006, p. 97), “[...] a identidade é instável, contraditória, fragmentada, inconsistente, inacabada”. É a representação do ser, em que se busca credibilidade e aceitação, uma construção simbólica e social fabricada no contexto das relações culturais e sociais em que vivemos. Essa representação é uma teia de significados dentro de um sistema simbólico que posiciona o sujeito e, por meio dos significados das representações, dá sentido às experiências de vida.

Já sabemos que a identidade e a diferença estão estreitamente ligadas a sistemas de significação. A identidade é um significado – cultural e socialmente atribuído. A teoria cultural recente expressa essa mesma ideia por meio do conceito de representação. Para a teoria cultural contemporânea, a identidade e a diferença estão estreitamente associadas a sistemas de representação. (HALL, 2006, p.89).

Segundo o autor, a identidade e a diferença possuem significados e fazem parte do conceito de representação do indivíduo. Porém, o indivíduo se apresenta de forma diferente em cada contexto de que faz parte, como, por exemplo, muda-se de comportamento quando se está no trabalho ou no lar, nas práticas religiosas ou numa festa. A complexidade da divisão das identidades põe em evidência a discussão sobre o que é ou não identidade, visto o duplo

pertencimento das pessoas.

A existência de um padrão normativo da identidade existe e consiste em determinar qual o modo correto de se comportar e, assim, inferiorizar os diferentes. Esse padrão é vivido e reforçado pela classe dominante, que busca naturalizar algumas características relacionadas às condições sociais e culturais do grupo, buscando deslegitimar a diversidade cultural. A existência dos movimentos sociais representantes das minorias é um exemplo de resistência e luta pelo reconhecimento como identidades.

A afirmação da identidade e a enunciação da diferença traduzem o desejo dos diferentes grupos sociais, assimetricamente situados, de garantir o acesso privilegiado aos bens sociais. A identidade e a diferença estão, pois, em estreita conexão com relações de poder. (HALL, 2006, p.81)

Nesse sentido, é preciso reconhecer os seus iguais e os seus diferentes e lutar para que todos tenham o mesmo acesso aos direitos e, assim, mexer com a hierarquia estratificada do poder. Ao observar as marisqueiras deste estudo, fica evidente que são muitas as semelhanças que as unem e as identificam como mulheres marisqueiras negras do bairro de Paripe. E, na condição de mulheres negras, existe a complexidade das influências culturais negras na formação da ampla cultura brasileira. Muitos desses saberes não são creditados por causa do racismo e da imposição de padrão de identidade que não respeita a diversidade. Para Kabengele Munanga (apud SOUSA, 2005, p.30):

A identidade passa pela cor da pele, pela cultura, ou pela produção cultural do negro; passa pela contribuição histórica do negro na sociedade brasileira, na construção da economia do país com seu sangue; passa pela recuperação de sua história africana, de sua visão de mundo, de sua religião.

Nos brinquedos artesanais, pode-se ver a influência cultural vivida pelas marisqueiras e como elas refletem isso na sua criação e identidade. Traços do pertencimento e memória, de acordo com o contexto histórico-cultural de que fazem parte, se revelam nos seus brinquedos, frutos do imaginário e representações da identidade. Desde a infância, é possível desenvolver a identidade já que, segundo HALL (2006, p.63), "[...] o sentimento de identidade de uma criança surge da internalização das visões exteriores que ela tem de si própria". Para algumas pessoas, o brinquedo é uma marca tão forte de sua identidade que ela está sempre revivendo essas memórias e brincadeiras. Esse é o caso de Dona Flor, que revive sua infância e ainda sacia sua vontade de possuir uma boneca comprada, coisa que nunca teve quando criança:

Minha filha, até hoje eu ainda brinco! Eu ainda tenho minhas bonecas em casa... Hoje em dia eu pude comprar, né?! Comprei umas bonecas grandonas... a gente faz roupa e bota nela, bota no sofá, bota em cima da cama... Até hoje ainda tenho... Se você chegar lá em casa você encontra 3 bonecas! Mas agora eu comprei. As roupinhas eu faço. Roupinha, chapeuzinho, sapatinho... (Dona Flor, 62 anos).

São reconhecidos os traços da identidade e da memória das marisqueiras, quando expõem que algumas de suas atividades da infância se repetem nas ações atuais e foram influenciadoras até na profissão que executam. Se, desde pequenas, já tinham o costume de pescar e mariscar em água doce, pois moravam perto de rios, quando vieram para a Capital, entre todas as tentativas de trabalho, acabaram por se estabelecer como marisqueiras, e a prática que, na infância, era uma brincadeira, tornou-se a forma de trabalhar durante toda uma vida.

Pode-se afirmar que a identidade é o “[...] o produto de uma intersecção de diferentes componentes, de discursos políticos e culturais e de histórias particulares” (HALL, 2006, p.38). Muitos fatos históricos acontecem no entorno de um indivíduo, mas é considerado importante o que traz significado para a vida particular, pois isso define quem é o indivíduo e como quer ser representado.

A memória é a reunião de recordações sobre histórias de vida ou histórias de um grupo. Essas lembranças têm relação com a infância, com pessoas, lugares e fatos que lhe ocorreram; até mesmo experiências sensoriais podem ficar guardadas como memórias. O inconsciente preserva aquilo que é considerado mais importante, seja uma memória de algo bom ou ruim que aconteceu. Sendo assim, percebe-se que a memória é seletiva e a capacidade de guardar não é relacionada pela idade ou pelo que diz para decorar, a memória é guiada pelo impacto que algumas sensações ou momentos nos causam. Assim, ressalta-se o exemplo de Dona Rosa quando esta se lembra do carrinho criado para ajudar o irmão a aprender a andar:

A memória é um elemento constituinte do sentimento de identidade, tanto individual como coletiva, na medida em que ela é também um fator extremamente importante do sentimento de continuidade e de coerência de uma pessoa ou de um grupo em sua reconstrução de si. (POLLACK, 1992, p.204).

Dessa forma, entende-se por que muitas pessoas não guardam na memória os fatos históricos importantes do País, já que tais momentos não influenciaram diretamente suas vidas. Então, esses fatos foram esquecidos de suas lembranças, porém, o cérebro também possui a capacidade de apagar propositalmente as memórias ruins, que causaram muita dor ao

indivíduo. Nesses dois casos, pode-se reafirmar como a memória seleciona os fatos que constituem a identidade.

Para Pollack (1992), a memória é atemporal, e o sujeito pode manter acesa na memória o que considera mais importante, saltando o tempo e realocando em outros momentos da história. Assim, quando o pesquisador decide realizar entrevistas, não deve esperar uma ordem cronológica das lembranças, já que “[...] à medida que é desencadeado o fluxo da memória, o depoente retorna a vários pontos, completando-os, reinterpretando-os” (POLLACK, 1992, p.35).

Podem-se analisar as memórias individuais, mas também as memórias coletivas de um grupo sobre algum fato ocorrido em sua comunidade. Nesse caso, existe nas comunidades uma negociação entre os membros do grupo que desejam preservar o que é de interesse de todos na formação da identidade social em comum daquele grupo. A memória coletiva fortalece a coesão do grupo, dando-lhe identidade em relação a outros.

Na memória individual, permanecem a personalidade e histórias particulares da vida, enquanto, na memória coletiva, é possível evocar recordações impessoais quando for de interesse do grupo; um exemplo é a função da oralidade de transmitir conhecimentos e histórias que foram vividas pelos antepassados. São recordações não vividas, mas foram sentidas pelo grupo em geral, então permanecem o sentimento de recordação e o desejo de perpetuar esse sentimento aos mais novos do grupo. Dessa forma, a memória é constituinte da organização social e cultural da vida. Cabe ao pesquisador o cuidado quando analisar os relatos orais das memórias, entendendo-os como tramas de significados em movimento, que se deslocam no tempo e segregam recordações que podem ou não vir à tona em diferentes momentos.

A narrativa de suas recordações é o esforço de um sujeito para construir sua identidade. As histórias de vida devem ser consideradas como expressões da identidade social do informante, e essa identidade é o resultado de um processo de apropriação simbólica do real. Ao investir no relato e na ação, ao conferir sentido aos gestos e materializar as significações adquiridas, o ator torna-se sujeito dos seus atos. (MOTT; NEVES; VENÂNCIO, 1988, p.35).

Nesse sentido, recordar é um modo de construir a identidade. O que é lembrado tem valor simbólico e contribui para que o indivíduo se desenvolva. Pequenos detalhes nas entrevistas das marisqueiras mostram que cada relato de vida é um esforço para a construção de sua identidade. Ao contar sobre seus brinquedos e sua infância, as marisqueiras

relembrou memórias agradáveis que renderam risadas e fizeram-nas perceber como os brinquedos e a imaginação de menina ainda estão vivos em suas memórias.

A memória permitiu que reconstruíssem os brinquedos descritos no próximo capítulo, e as marisqueiras perceberam que a fantasia não está tão longe assim, é só voltar a brincar que a coroa as espera e poderão novamente ser rainhas do seu mundo imaginado.

Era muito bom antigamente como nós fazia, era assim que nós brincava. Todo mundo era feliz, nós não exigia muita coisa, nós não tinha condições. Exigido a morar na roça também, malmente minha mãe ganhava pra comer, né? Então nós só parava pra brincar, a gente brincava todo mundo ali, fazendo. E nós era muito feliz com isso. Graças a Deus era muito bom. E todos nós em casa foi criado assim. Nós nunca tivemos um brinquedo a não ser esses brinquedos que nós fazia mesmo. (Dona Nadir, 59 anos)

CAPÍTULO 3

O desenho e o design dos brinquedos

3.1 EU DESENHO, TU DESENHAS

Ao se observar o *design* dos brinquedos das marisqueiras, deve-se considerar quais os desenhos imaginários que tornaram os brinquedos reais fisicamente. Percebe-se que os brinquedos artesanais são frutos de um desenho imaginário registrado através dos materiais de seu entorno. O desenho é uma linguagem, uma forma de a criança interagir consigo mesma e com o mundo, pois é uma forma de criação, “[...] uma possibilidade de lançar-se para frente, projetar-se” (MOREIRA, 2002, p.15).

Partindo do princípio de que o desenho é primeiro uma ideia, surge a expressão “desenho interno”, que pode ser denotada como “[...] a representação mental de uma coisa concreta ou abstrata, uma imagem ou ainda a concepção, o plano, o projeto, a elaboração” (GOMES, 1996, p.57). Portanto, segundo Moreira (2002), pode-se considerar desenho a maneira como as crianças organizam pedras e folhas no jardim ou os móveis para brincar de casinha. O desenho pode ser o traço no papel, a maneira como a criança organiza seus brinquedos ou mesmo o caminho mental que é feito para chegar a algum lugar.

Lembramo-nos de um caminho que, nas ruas de uma cidade, nos leva a um determinado destino, e seguimos mentalmente uma rota que vai de um lugar a outro, verificando as pistas visuais, recusando o que não nos parece certo, voltando atrás, e fazemos tudo isso antes mesmo de iniciar o caminho. (DONIS, 1999, p.11).

Faz parte do ser humano criar símbolos para se comunicar desde o tempo das cavernas, de quando foram encontrados registros nas paredes com desenhos sobre histórias de caça, imagens relacionadas à fertilidade e à magia. Essas informações visuais documentam como o mundo era há cerca de trinta mil anos e se trata do registro mais antigo da história humana.

Mas por que desenhavam? Segundo Morin (1975), existem duas interpretações cabíveis: pode ser uma manifestação artística do homem, que busca apresentar em seus desenhos uma estética de como vê o mundo, ou pode ter relações com os rituais mágicos, porque eram desenhos que representavam o real. Entende-se também a significação do desenho como uma linguagem, pois comunica os desenhos mentais, ou seja, o invisível.

Expondo o desenho como representação do real, o homem estabeleceu muitas outras relações. Criou-se todo um universo de símbolos e imagens que influenciaram o desenvolvimento intelectual humano. Assim, a criança não compreende intelectualmente o

processo, mas está modificando e sendo modificada pelo desenhar. Ao desenhar, ela reelabora os elementos da sociedade à sua maneira e expressa o seu próprio mundo imaginário.

Para Edwards (1984), as atividades criativas são uma maneira de autoconhecimento, pois é uma expressão da individualidade e, quanto mais nos mostramos, mais o expectador nos verá e nos conhecerá. Isso ocorre porque é a nossa percepção do mundo que está sendo exposta. O desenho é também uma forma de brincar e de expressão desde quando a criança é muito pequena. Através do desenho imaginário, a criança expõe um meio de representar o que é importante em seus brinquedos. Assim, ela representa o que conhece do seu ambiente e de sua cultura.

Segundo Thompson (1998), nessa análise cultural, deve ser levado em consideração que as formas simbólicas que produzimos são influenciadas pelo contexto histórico-cultural de que fazemos parte. Logo, cada brinquedo é uma forma simbólica que possui um significado específico, o qual não pode ser generalizado para outras culturas. Entende-se, assim, que os brinquedos são formas simbólicas que representam a infância das marisqueiras, pois representam seu modo de vida e sua cultura. Para que se possa interpretar essas formas simbólicas, Thompson (1998) observa que elas se baseiam em aspectos intencionais, convencionais e estruturais.

O aspecto intencional revela que as formas simbólicas são direcionadas para um sujeito, ou seja, sempre deve existir a transmissão de uma mensagem de um emissor para seu receptor. Neste quesito, o que vale é a intenção que o brinquedo apresenta, qual é a sua função. Já o aspecto convencional significa a utilização de formas simbólicas, como a aplicação de códigos, regras ou convenções. Neste caso, trata-se da utilização de códigos convencionais como letras e números nos brinquedos. E o aspecto estrutural é aquele em que se observa o contexto cultural em que esta forma simbólica foi construída. Se a marisqueira vivia na beira do rio e nadava todos os dias, pode-se deduzir a razão de seus brinquedos serem relacionados ao mar. Ela desenha situações de seu cotidiano que marcaram sua infância e transpõe ao brinquedo. Nas conversas com as marisqueiras, ficou evidente que cada brinquedo tinha relação com o contexto cultural de cada uma delas. Tais brinquedos possuíam muitos elementos da natureza quando se tratava de marisqueiras que haviam morado na roça e, quando se tratava de marisqueiras oriundas de Salvador, via-se a utilização constante de elementos urbanos.

No mais, a criança reelabora os elementos da sociedade para se realizar, para se entender, enquanto o artista propõe novas realidades para a sociedade. Desse modo, a diferença entre o “criar” do artista e o da criança está em sua estrutura mental. Acredita-se que

o brinquedo é uma forma de exteriorizar sua identidade no mundo. Porém, com a prioridade em seguir horários, ganhar lucro, viver de acordo com o sistema, a realização de práticas mais racionais são impostas desde cedo. É aí que entra a escola ou o trabalho para moldar a criança. Com a rigidez que a sociedade impõe, crianças e adultos não são estimulados a imaginar e criar o quanto deveriam.

A diferença da organização da cidade e da família entre o passado e os dias atuais foi fundamental para analisar como e por que as marisqueiras imaginavam e criavam brinquedos. Antigamente, as casas tinham quintal e as famílias eram numerosas, facilitando o convívio de crianças com idades variadas. Atualmente, com as pessoas envolvidas por mais horas no trabalho, as famílias se reduziram, havendo mesmo ausência de filhos ou a existência de, no máximo, dois filhos. Além disso, com o desenvolvimento das cidades, as casas diminuíram e perderam seus quintais. Pouco a pouco, o brinquedo e a brincadeira foram perdendo espaço na rua e substituídos pelo espaço escolar, lugar onde a criança terá o convívio social com outras e será educada. Entende-se que “[...] a escola ocupa assim o espaço do quintal e da rua, com a vantagem de ter pessoal preparado para acolher e desafiar as brincadeiras, podendo promover o desenvolvimento de forma mais adequada” (MOREIRA, 2002, p.65).

Porém, esperar que a escola priorize as atividades criativas é uma utopia. Com a sociedade exacerbando o lado racional, isso se repete no desejo dos pais. Um marco de eficiência do aprendizado é a inserção da criança no mundo alfabetizado e racional. Assim, os pais buscam as escolas “fortes”, que passam muitos exercícios a fim de acelerar seu processo de alfabetização: “[...] a criança deixa de desenhar ao entrar na escola, porque deixa de brincar, apenas desnuda esta relação de poder. Porque a criança está deixando uma forma de expressão que é sua, para seguir um padrão escolar imposto” (MOREIRA, 2002, p.67). É observado que essa forma mecânica de alfabetizar as crianças e de repetir formas sempre iguais acelera seu lado racional, gerando uma ruptura com a prática lúdica do desenho e a criação de brinquedos. O aluno para de fazer o seu desenho e começa a repetir o que lhe foi mandado, substituindo sua linguagem por outra. Passa também a consumir brinquedos prontos cada vez mais cedo, e a interação com os diversos materiais é perdida. Desse modo, ocorre que “[...] a criança perde a confiança no seu desenho que perdeu a confiança na sua palavra” (MOREIRA, 2002, p.72).

É muito comum ver que desenhos de alguns adultos são parecidos com os desenhos infantis, pois muitas pessoas estacionam nessa fase, não se consideram criativas e nunca mais voltam a desenhar regularmente. É preciso redescobrir o próprio desenho e encorajar as pessoas a encontrá-lo também, assim como foi proposto às marisqueiras deste estudo. Afinal,

todos são capazes de criar para suprir as necessidades específicas. Essa habilidade é inata ao indivíduo, para tanto, é preciso aprender a usar informações visuais de maneira diferente de como o cérebro é usado.

De acordo com pesquisas de Edwards (1984), cada um dos lados do cérebro processa as mesmas informações de modo diferente. Existem duas maneiras paralelas de saber, alguns exemplos são: o pensamento e a sensação, o intelecto e a intuição, a análise objetiva e a subjetiva. Quando os dois hemisférios recebem a mesma informação sensorial, a tarefa pode ser dividida entre os dois hemisférios, cada um lidando com a parte adequada ao seu estilo. Enquanto o hemisfério esquerdo é verbal e analítico, o hemisfério direito é não verbal e global. Sua modalidade de processamento é “[...] rápida, complexa, configuracional, espacial e perceptiva” (DONIS, 1999, p.42). O hemisfério direito vê coisas que existem no espaço real e imaginário. Através dele, as pessoas sonham, compreendem metáforas e criam. As funções do desenho e da criatividade são ligadas ao hemisfério direito, mas este hemisfério é considerado secundário ou subdominante. Logo, se o aluno não “desliga” o hemisfério esquerdo, ele terá dificuldades em criar.

A educação brasileira está sempre estimulando o hemisfério esquerdo, que é o lado mais racional e são poucas as disciplinas escolares que estimulam o hemisfério direito com atividades criativas e imaginativas. Como o hemisfério esquerdo possui um caráter dominador, ele tenta assumir todas as tarefas dadas ao cérebro. Para inibir esse comportamento, devem-se colocar em prática tarefas que só o hemisfério direito consegue assumir, como confeccionar brinquedos. Afinal, criar é uma ponte de autoconhecimento do nosso cérebro e do nosso ser.

Ao observar os brinquedos das marisqueiras, compreende-se que essas mulheres queriam contar uma história, a própria história. Para visualização neste estudo, os brinquedos foram reconstruídos como objetos tridimensionais. Para Donis (1999), toda representação visual é feita a partir de elementos visuais importantes para sua concepção. Esses elementos tornam possível grafar o que estava no pensamento em algo visível para os outros.

Sempre que alguma coisa é projetada e feita, esboçada e pintada, desenhada, rabiscada, construída, esculpida ou gesticulada, a substância visual da obra é composta a partir de uma lista básica de elementos.[...] Os elementos visuais constituem a substância básica daquilo que vemos, e seu número é reduzido: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento. Por poucos que sejam, são a matéria-prima de toda informação visual em termos de opções e combinações seletivas. A estrutura da obra visual é a força que determina quais elementos visuais estão presentes, e com qual ênfase essa presença ocorre. (DONIS, 1999, p.47).

A reunião desses elementos visuais é o que chamamos de composição visual, uma série de escolhas utilizadas para reforçar as intenções expressivas do resultado de uma obra visual tal qual o desenho. O modo como organizamos os elementos, colocando em evidência um ou outro, pode influenciar na forma do brinquedo e sua conseqüente brincadeira.

Esses elementos visuais são o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento, que apareceram nos brinquedos das marisqueiras de maneiras diversas. No brinquedo de Dona Flor, o ponto e a linha são essenciais para delimitar a forma do carrinho, pois o ponto é a menor e mais simples unidade de comunicação existente e pode ser encontrado com abundância na natureza. Ele é um referencial e, quando se tem dois ou mais pontos, podem ser utilizados como medidores entre espaços. Para Donis (1999, p.49-50), "[...] quando vistos, os pontos se ligam, sendo, portanto, capazes de dirigir o olhar [...] A capacidade única que uma série de pontos tem de conduzir o olhar é intensificada pela maior proximidade dos pontos". Assim, compreendem-se os pontos do brinquedo de Dona Flor como indicadores da figura representada, na qual ela tem o auxílio das linhas, um elemento visual formado por uma cadeia de pontos tão próximos que não é possível identificá-los individualmente.

Figura 8 – Carrinho de rolimã de Dona Flor



Fonte: Foto feita pela própria autora.

A *forma* é construída pela linha e se divide em três formas básicas: o círculo, o quadrado e o triângulo equilátero. A partir da combinação entre elas, tem-se uma infinidade de formas encontradas na natureza ou fabricadas pelo homem. As formas básicas possuem características e significados que lhe foram atribuídos por associação ou percepção psicológica e cultural do homem e, assim, se instituíram com o passar do tempo. Segundo Donis (1999, p.53): "[...] ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão e ao círculo, infinitude, calidez, protecção".

Nos brinquedos de Dona Tatinha, encontram-se muitas formas representadas. Por

exemplo, a almofada de Dona Tatinha tem o quadrado – figura com quatro lados iguais e ângulos retos nas pontas; no leque, há a aproximação de um triângulo – figura com três lados e três ângulos (iguais ou não); e, no telefone sem fio, tem-se o círculo – figura curva em que todo o seu contorno é equidistante do ponto central. Quanto ao círculo do telefone sem fio, na verdade, Dona Tatinha tentou desenhar um sólido chamado cilindro – um corpo alongado com mesmo diâmetro em toda a sua extensão.

Figuras 9, 10 e 11 – Três formas básicas nos brinquedos de D. Tatinha



Fonte: Acervo da autora.

A **cor** propõe uma das mais intensas experiências visuais para os indivíduos e, por isso, é muito valiosa para os comunicadores visuais. Vemos as cores na natureza e associamos significados simbólicos. Dependendo da cultura, cada cor possui diferentes significados simbólicos, logo, a cor é muito útil para o alfabetismo visual. As três cores primárias são azul, vermelho e amarelo, sendo que cada uma tem uma qualidade que apresenta sensações ao espectador. Segundo Donis (1999, p.61), "[...] o amarelo é a cor que se considera mais próxima da luz e do calor; o vermelho é a mais activa e emocional; o azul é passivo e suave. O amarelo e o vermelho tendem a expandir-se; o azul, a contrair-se. Quando são associadas através de misturas, novos significados são obtidos". A combinação das cores primárias resulta nas cores secundárias como o verde, laranja e roxo e uma infinidade de outras cores.

Entre os elementos visuais, a cor é o elemento que tem mais efeito emocional, e assim é muito utilizada para intensificar a informação visual. Ela possui valores informativos específicos que lhe são atribuídos pelos significados simbólicos inerentes. Não é à toa que as pessoas escolhem a cor favorita ou sentem-se representadas quando veem as cores da bandeira nacional. Assim, a escolha das cores tem significado simbólico e psicológico.

Quando se discute a **escala**, é desejado saber qual é a proporção de um objeto em relação ao outro. Isso quer dizer que dois objetos podem ter a mesma medida, mas, dependendo do local onde estão representados e do tamanho do objeto que está a seu lado, ele pode parecer grande ou pequeno aos olhos de quem vê. Normalmente, os objetos são

confeccionados e medidos, tendo o homem como parâmetro, porque a maioria dos artefatos é criada para humanos. No brinquedo de D. Rosa, vê-se que o carrinho para Teté foi criado para obedecer à estatura de uma criança pequena e possui a corda bem longa para envolvê-los.

Figura 12 – Carrinho para Teté de Dona Rosa



Fonte: Acervo da autora.

Já o *movimento* é o elemento visual mais sutil de ser percebido porque depende exclusivamente do olhar do espectador. No brinquedo de Dona Nadir, o objeto central do brinquedo Vai e vem se desloca para direita e esquerda e vê-se o rastro do movimento.

Figura 13 – Vai e vem de Dona Nadir.



Fonte: Acervo da autora.

Todos os elementos visuais mostram que existem maneiras intensas para transmitir uma informação visual. Quando utilizados propositalmente na profissão, aumenta-se o potencial de expressar com clareza o que se deseja. Assim, entende-se que as ideias das marisqueiras são desenhos imaginários transformados em brinquedos. No campo do *design*, esses desenhos imaginários são transpostos ao papel para melhor entendimento da equipe sobre o objeto que será produzido. Logo, o desenho físico é utilizado como uma etapa para produção de um artefato. Vários esboços são feitos até chegar à aprovação de um desenho que será construído

como objeto físico tridimensional quando se trata do *design* de produto, ou que será utilizado em livros e *sites*, no caso do *design* gráfico.

Nos brinquedos das marisqueiras, nota-se a existência de desenhos imaginários que elas aplicaram diretamente à construção de seus brinquedos. É interessante perceber que expressam a própria cultura em cada peça, tornando-a única. Elas pensavam que essas memórias e saberes não eram importantes e por isso estavam esquecidos. Mas quando lhes foi perguntado: Quais são as suas memórias brincantes? Eis que, por meio de conversas sobre construções de brinquedos e desenhos imaginários, as recordações sobre a infância voltaram, e, assim, elas resgataram o que pensavam ter perdido.

3.2 TODOS PODEM CRIAR

As crianças têm uma enorme capacidade de imaginar e inventar. Quando elas estão livres para brincar, simples objetos são reconfigurados para se transformarem no artefato lúdico mais importante da infância: o brinquedo. E não é apenas a forma ou aparência dos materiais que mudam de roupagem, mas o seu significado.

Assim como o *designer*, todos nós temos a capacidade de projetar e criar artefatos para atender a nossas necessidades específicas. No caso das crianças, observa-se que tal habilidade é uma maneira de recriar o mundo à sua maneira, utilizando o material disponível para construir brinquedos que atendem a uma necessidade lúdica.

Sementes de frutas, pedras, seixos de madeira, ossinhos de animais, conchas e terra são seus brinquedos. Folhas e cascas de árvores servem de fôrma para o barro. Penas de asas de aves se transformam em objetos para a rica imaginação infantil. (ZUMBANO, 2004, p.232).

De acordo com Zumbano (2004), diversos materiais podem se transformar em brinquedos, assim, revela-se que a criança dispõe principalmente da imaginação para elaborá-los. Todo material na mão de uma criança pode ser transformado, portanto estimular essas experiências é importante para sua formação sociocultural e é preciso deixá-la à vontade para seguir sua imaginação. Deixar a criança livre para criar é uma prática mais decorrente do passado, tempo este em que o brinquedo artesanal era encontrado com mais facilidade do que atualmente.

O brinquedo artesanal é aquele feito a partir de materiais disponíveis, normalmente materiais de descarte ou da natureza, que, através da criatividade, são reconfigurados e se ressignificam. Assim como o design, o foco está na solução de necessidades específicas do ser humano, considerando não apenas o lado técnico como o material e as tecnologias empregadas, mas também o seu contexto cultural, a emotividade, o desejo e o prazer de quem utilizará o artefato.

O interessante nos brinquedos artesanais é a maneira como são concebidos. Feitos a partir de saberes nativos, acabam por desenvolver técnicas inovadoras que carecem de atenção por parte da academia e do setor produtivo de tecnologias. De acordo com Leff (2006, apud TEISSERENC, 2010), aliar os saberes tradicionais nativos com os acadêmicos é de fundamental importância para o entendimento de novas tecnologias e também são uma forma de reconhecimento dos saberes nativos.

Em tal perspectiva, o reconhecimento dos saberes tradicionais passa por uma transformação dos paradigmas científicos atuais e pela produção de novos conhecimentos e de novas maneiras de produzir conhecimento, a partir de um diálogo, de um confronto, de uma hibridação e de uma integração desses saberes, com o apoio das diferentes disciplinas para promover uma organização interdisciplinar dos conhecimentos. (LEFF, 2006, apud TEISSERENC, 2010, p.16).

A partir dessa perspectiva, entende-se que é possível conectar os saberes das comunidades tradicionais aos acadêmicos, dando-lhes o devido valor e estabelecendo uma parceria. Assim, observa-se que os brinquedos são uma vertente dos saberes tradicionais e podem ser feitos pelos artesãos, que têm prazer em continuar a fazer os objetos lúdicos da infância ou podem ser feitos pelas crianças que aprendem um pouco com os familiares e, depois, reinventam para as necessidades lúdicas de cada momento. Para o *design*, os brinquedos artesanais são um tipo de artefato, um objeto feito pelo homem a partir de técnicas e ferramentas mecânicas ou industriais (CARDOSO, 1998). E, como produtos de *design*, eles apresentam, mesmo que de forma inconsciente, um projeto para sua construção envolvendo aspectos funcionais, técnicos e semânticos que viabilizam sua existência.

Então, considera-se brinquedo artesanal aquele oriundo da criatividade, e a necessidade de suprir o desejo lúdico determina o rumo da produção, fazendo cada brinquedo ser original e com aparência única. O fato de os brinquedos carregarem soluções empíricas traz à luz a importância de investigar o passo a passo desse saber. Assim, podem-se reconhecer as soluções de *design* de Dona Joelma, 47 anos, quando fazia a jangada ou o cavalinho de

bananeira. Seu conhecimento sobre o comportamento dos materiais é notável quando ela explica o modo de fazer a jangada de bananeira: "[...] precisa amarrar quatro bananeiras, amarra elas forte e fica boiando, por que pra gente é um barquinho"; e, assim, demonstra o conhecimento sobre o tipo de tronco que flutua na água e o desejo de possuir um barco para brincar. Na falta de um, ela improvisa e cria à sua maneira. Já o cavalinho que ela confeccionava, é feito com a folha da bananeira, basta retirar a folha e deixar apenas o caule, fazer dois cortes verticais e abaixar uma das partes, formando o rostinho. Depois é só amarrar uma corda e montar.

Figura 14 – Cavalinho com folha de bananeira



Fonte: Fotos desta autora

É possível estabelecer uma estreita relação entre os brinquedos artesanais das crianças com a atividade de projetar do designer. Em ambos os casos, tem-se a atividade projetual, mas apenas na posição do designer é que esse trabalho é reconhecido como tal. Criar algo, utilizando materiais da natureza local ou através do reaproveitamento de peças é construir um artefato. Advindo da raiz etimológica latina *arte factus*, quer dizer "feito com arte", tem origem no termo "artificial", aquilo que não é natural. Essa habilidade de projetar tem a ver com criação e engenho, logo esse ato de projetar também se manifesta no artesanato e na arte. Ou seja, o artefato é um objeto produzido pela ação do homem sobre uma matéria-prima com criatividade, e os brinquedos artesanais encaixam-se perfeitamente nesse conceito.

Afinal somos todos designers. Todos projetam coisas para usar, comer ou fazer. Assim como os artefatos são utilizados, os indivíduos também pensam e desenham soluções mentalmente e partem da idealização para a concretização na criação ou ajustes de objetos. Para Pacey (1992, p.221), as crianças pensam como designers porque são projetistas e ele acredita que "All small children display a high degree of design ability and use it in their

play" ["Todas as criancinhas apresentam um elevado grau de habilidades de *design* e a usam em suas brincadeiras"]. Pois elas pensam no que pretendem construir, alterar ou simplificar, dependendo do contexto da brincadeira.

Assim, pode-se mencionar o carrinho de lata de sardinha que Dona Val fazia na companhia dos irmãos e primos. Apesar da dificuldade de encontrar o material, eles tinham um projeto em mente e juntavam o material necessário aos poucos. Ficavam empenhados durante dias inteiros para projetar e construir brinquedos baseados no desenho que combinavam.

A gente ajudava os nossos irmãos né?! Fazia carrinho... pegava a sandália e cortava pra fazer as rodinhas, botava um palito de palha de coqueiro, aí botava aquelas latas de sardinha antiga, furava os buraquinho e fazia os carrinhos pra eles, pegava aquelas tabuinha velha, fazia tipo uma boleiazinha. Colocava um preguinho e um cordão e eles saíam alegres e satisfeitos puxando, brincando. (D. Val).

Para o autor, "Children think (and design?) better than adults; an education which emphasizes the passive ingestion of knowledge is actually deskilling in its effect" ["As crianças pensam (e projetam?) melhor do que os adultos; pois a educação que enfatiza a ingestão passiva do conhecimento é na verdade desqualificação em seu efeito"] (PACEY, 1992, p.221). E, assim, pode-se perceber como a atividade de projetar está relacionada com a criatividade, muitas vezes podada pelo molde da escola. As escolas deveriam, ao invés de uniformizar pensamentos e ensinamentos, estimular a inteligência dos meninos e meninas, promovendo a prática de criar. Para o autor, é necessário "[...] to give girls and boys the confidence and competence to identify, examine and solve practical problems involving the production of artefacts or systems using a variety of approaches, materials and methods" ["Dar às meninas e aos meninos a confiança e a competência para identificar, analisar e resolver problemas práticos que envolvem a produção de artefatos ou sistemas, usando uma variedade de abordagens, materiais e métodos"] (PACEY, 1992, p.222).

O que se observa é: se os brinquedos artesanais feitos pelas crianças são artefatos do design, o que os diferencia do design profissional? Que tipo de *design* é esse? Para começar, a construção desses brinquedos normalmente parte de soluções não convencionais para solucionar uma necessidade específica, logo podem ser considerados como "formas alternativas de design" e contribuem para um desenvolvimento sustentável. Assim, destaca-se o que é abordado por Victor Papanek como design alternativo: "[...] um design baseado em projetos simplificados, de baixo custo, acessíveis – mas com alto grau de solucionabilidade"

(PAPANÉK, apud BOUFLEUR, 2006, p. 49).

Observando essas peculiares manifestações de design, alguns pesquisadores encontraram nomenclaturas convenientes. Tais como o artesanato, o brinquedo artesanal pode ser chamado de "[...] design vernacular, design alternativo, design espontâneo, design popular, design não-canônico, design não-profissional, pré-design, entre outros" (BOUFLEUR, 2006, p. 49). A palavra vernacular quer dizer "nativo", assim considera-se o design vernacular como o design que se utiliza de materiais e técnicas do próprio ambiente. Essa categoria do design sempre apresenta características locais ou regionais.

Partindo de uma realidade singular, esses brinquedos normalmente são feitos por uma criança e são destinados a uma brincadeira exclusiva. Quando se trata de um brinquedo criado coletivamente, ele é pensado para atender à necessidade delas, dentro de um contexto cultural próprio, e muitas vezes para uma brincadeira momentânea. Para Bouffleur (2006, p.43):

São constituídos por meio da transformação ou reconfiguração de outros artefatos industriais pré-existent; não com o objetivo de serem comercializados ou simplesmente na forma de arte, mas, sobretudo, para serem efetivamente utilizados por quem os elabora.

Bouffleur (2006) fala sobre a produção artesanal de artefatos que são utilizados para o uso cotidiano de seu usuário, como o brinquedo. O autor observa que são criações feitas a partir da reutilização de objetos e materiais para satisfazer apenas ao usuário e não para comercialização. Já quando se pensa no designer profissional, encontra-se uma realidade plural, partindo de um trabalho em equipe e atendendo às necessidades de múltiplos usuários. Então, crianças e demais pessoas podem criar objetos, porém, se os objetos forem calculados para serem produzidos em quantidade, acredita-se que sofreriam dificuldades operacionais. Por isso, existe o designer, pois, com seu estudo, tempo e equipe, é mais apto para administrar o processo da produção serial de um artefato.

Entende-se que o design vernacular apresenta uma série de hábitos e costumes de seus criadores, seus desejos e crenças. Assim, pode-se ver no brinquedo traços da identidade ao invés de meras cópias do brinquedo industrializado. Para Finizola, Coutinho e Cavalcanti (2012), é preciso dar mais atenção a essas produções em meio à dinâmica intensa da indústria, pois muitos detalhes peculiares passam despercebidos.

For those with an eye more attentive to their surroundings, these elements, which often go unnoticed in the constant dynamic rhythms of large urban centers, may reveal certain peculiarities of the habits and customs of a

people, their desires, their needs, their ideas, and still express something from the periphery and its counterculture. [Para aqueles com um olho mais atento ao seu ambiente, estes elementos, que muitas vezes passam despercebidos nos ritmos dinâmicos constantes de grandes centros urbanos, pode revelar certas peculiaridades dos hábitos e costumes de um povo, seus desejos, suas necessidades, suas ideias, e ainda expressar algo a partir da periferia e sua contracultura] (FINIZOLA; COUTINHO; CAVALCANTI, 2012, p.1).

Vê-se que essa produção não possui o devido zelo por parte da academia porque sempre sua importância foi minimizada, dado o seu caráter empírico que foge do saber acadêmico. Assim, Finizola, Coutinho e Cavalcanti (2012) ressaltam que o *design* vernacular pode ser ignorado, reconhecido, porém com valor minimizado, romantizado como folclore ou cópias, pode ser analisado através de conceitos, modelos e teorias para sugerir lições ao *design*.

É preciso estudar e analisar essa produção do *design* vernacular porque apesar das dificuldades operacionais para serem produzidos em escala, é possível aplicar tais conhecimentos para o crescimento de um *design* autêntico, com as características de cada ambiente. Já existe uma apropriação de alguns desses elementos no design formal com frequência na área do design gráfico. Essa área constantemente utiliza imagens e fontes tipográficas do universo vernacular nordestino como referência e como base para criar layouts e peças gráficas. Para além da apropriação, é preciso, porém, entender como ocorrem tais processos criativos. Alguns critérios observados por Finizola, Coutinho e Cavalcanti (2012) estão especificados no Quadro 1 a seguir.

Quadro 1 – Critérios de um produtor do design vernacular

Critério	Forma de expressão no Design Vernacular
1. Referência conceitual	Não acadêmica/Informal
2. Autor	Não especialista/ Anônimo em alguns casos
3. Planejamento do processo	Intuitivo, mental ou esquemático
4. Processo produtivo	Artesanal ou manufaturado. Utiliza material nativo ou reciclado.
5. Usuário final	Nativo, geralmente vindo da comunidade, a maioria de classes populares. Em algumas situações, os usuários finais podem vir de outros grupos.

6. Linguagem estética	Em geral, refere-se à cultura visual dos subúrbios e de classes de baixo poder aquisitivo. Revela a ferramenta e os materiais usados pelo artesão. Utiliza cores e símbolos familiares do universo popular.
-----------------------	---

Fonte: Finizola, Coutinho e Cavalcanti (2012) (Tradução desta autora).

Através do Quadro, vê-se que a produção vernacular se expressa de forma intuitiva, informal, e o usuário normalmente é seu próprio criador ou pessoas da comunidade local. Dessa forma, como surgem para um público e num cenário específico, encontram-se mais características próprias desses objetos. Segundo Rapoport (1987), esses objetos são concebidos de maneira espontânea e apresentam variações entre os modelos, ou seja, cada peça é única, nunca será encontrada outra perfeitamente igual. Também não possuem um fim determinado, isto é, as peças estão abertas para diferentes usos, diferentes influências de estilo, cores e texturas, que podem agregar qualidade e funcionalidade.

The ingenious and daring use of materials in new ways, textural combinations, and above all the use of color, open a new domain of perceptual qualities.[...] In addition, color is often used to indicate ethnic, religious, regional, and other forms of identity. [O uso engenhoso e ousado de materiais em novas formas, combinações de texturas e, acima de tudo, o uso da cor abrem um novo domínio de qualidades perceptivas. [...] Além disso, a cor é muitas vezes usada para indicar formas étnicas, religiosas, regionais e outros de identidade] (RAPOPORT,1987, p.66).

Para Rapoport (1987), a característica mais interessante dos objetos oriundos do *design* vernacular é a utilização de materiais específicos do ambiente de seu criador, texturas e cores, porque representam elementos étnicos, religiosos, regionais e demais traços de identidade de quem produz e quem consome. Esses produtos trazem grande impacto social e economicamente porque influenciam no ciclo de vida dos objetos, no estilo de vida das pessoas e como movimentam a economia através da compra e venda de produtos industrializados ou não. Assim, compreende-se como os brinquedos das marisqueiras se enquadram nessa questão.

Os brinquedos eram feitos pelas marisqueiras a partir das vivências e materiais encontrados por essas mulheres e apresentavam sua identidade. Como não possuíam condições econômicas e nem havia fábricas de brinquedos expressivas na época, não movimentavam a economia, mas expressavam os valores, a cultura e o estilo de vida que

levavam. Também se observa que esses saberes produzem artefatos sem a visão comercial, apenas a da subsistência. Para Diegues (2000, p.18):

As culturas tradicionais estão associadas a modos de produção pré-capitalistas, próprios de sociedades em que o trabalho ainda não se tornou mercadoria, em que a dependência do mercado já existe, mas não é total. Essas sociedades desenvolveram formas particulares de manejo dos recursos naturais que não visam diretamente o lucro, mas a reprodução cultural e social como também percepções e representações em relação ao mundo natural, marcadas pela ideia de associação com a natureza e a dependência de seus ciclos.

A partir dos saberes nativos que possuem, esses brinquedos artesanais são frutos dos saberes tradicionais de suas comunidades. Segundo Diegues (2000, p.30), o saber tradicional é "[...] o conjunto de saberes e saber-fazer a respeito do mundo natural, sobrenatural, transmitido oralmente de geração em geração [...]. Para estas, não existe uma classificação dualista, uma linha divisória rígida entre o "natural" e o "social" mas sim um continuum entre ambos". Nessa perspectiva, o autor afirma a relação entre caráter natural e sobrenatural dos conhecimentos, visto que muitas comunidades criam baseadas nos dois âmbitos sem fazer uma classificação rígida que os separa. Ao invés disso, existe um *continuum* entre os pensamentos. Essa fluidez se dá pelo valor simbólico que cada peça carrega e da ligação com seus ancestrais, cultura, religião e o ambiente que ocupam. Para Teisserenc (2010), também é preciso observar que se trata de saberes práticos e espontâneos, incorporados ao estilo de vida da comunidade.

Uma das características desses saberes é sua apresentação como saberes práticos, no sentido em que se manifestam como o resultado de relações dialéticas entre saberes e saber-fazer, na maior parte das vezes não formalizados e integrados na cultura do grupo ou da comunidade, e as ações e práticas que inspiram os engajamentos de cada um dos indivíduos que compõem o grupo. (TEISSERENC, 2010, p.11).

Entende-se que essas práticas não são formalizadas, mas são passadas através da oralidade e da observação entre os mais velhos e as crianças. Logo, os brinquedos artesanais transcendem a época em que foram feitos porque não apenas essas marisqueiras o faziam, mas também crianças da vizinhança, seus pais e parentes compartilhavam o conhecimento e assim reproduziam. Os brinquedos eram baseados nos conhecimentos tradicionais conhecidos na região, e muito antes das marisqueiras deste estudo nascerem, como é o caso da casinha de barro de Dona Lourdes e as bonecas de pano, conhecidas por todas as marisqueiras

participantes da pesquisa. Ainda assim, a pesquisa existente sobre design vernacular ainda é irrisória para o reconhecimento desses saberes e análise dos fundamentos do design. De acordo com Teisserenc (2010, p.14):

A questão do reconhecimento dos saberes tradicionais no quadro de um processo de “re-significação do mundo” significa que este reconhecimento vai de par com aquele da capacidade das populações concernidas, organizadas em comunidades, a desenvolver economias locais autogeridas, integradas em uma economia global sustentável e que testemunhem a pertinência e a eficiência de seus conhecimentos tradicionais.

Assim, reconhecer esses saberes é acreditar na capacidade de as comunidades autogerirem seus conhecimentos e, assim, andarem em harmonia com os saberes acadêmicos e produtivos do *design*. Essa questão afirma o que esta pesquisa propõe: as marisqueiras têm capacidade criativa para fazer seus próprios brinquedos, imprimindo em suas produções sua cultura e significados oriundos da sua identidade. Para atender às necessidades de tantos usuários, é preciso pensar na gama de significados que um objeto pode receber, pois, na pós-modernidade, fazer *design* se tornou ainda mais complexo. Atualmente, ao invés de perguntar –“Como as coisas são feitas?”, deve-se questionar: “O que as coisas significam para nós?” – pois um objeto criado não tem apenas uma função ou atende a um único problema. Para o designer atual, não convém mais pensar de forma linear no projeto (problema – análise – solução), mas se dedicar à variedade dos inúmeros interesses e necessidades do usuário. Essa produção de significados para objetos recém-criados é uma das preocupações do designer, pois como estabelecer as necessidades de um usuário pensando na identidade de quem o consumirá?

O design é uma área informacional que influi na valoração das experiências todas as vezes que as pessoas fazem uso de objetos materiais para promoverem interações de ordem social ou conceitual. Nesse sentido, abre-se para outras áreas de atribuição de valor abstrato e subjetivo [...] Pode-se dizer que o design é um campo essencialmente híbrido que opera a junção entre corpo e informação, entre artefato, usuário e sistema. (CARDOSO, 2012, p.236-237).

Compreende-se, então, que os objetos carregam consigo valores e experiências que devem ser levados em conta na hora de projetar. Quando um objeto é construído, a prioridade é que ele funcione para o uso que foi criado, porém tem-se o costume de lhe empregar adjetivos, chamando-os de confortáveis, belos, elegantes, seguros, entre outros. Segundo

Cardoso (2012, p.28): "Atribuimos uma qualidade ao objeto que, no fundo, não deriva dele, mas de nosso repertório cultural e pressupostos". Esse processo de significação passa por quatro fatores: 1) a materialidade: abrange o processo de construção, o desenho, as técnicas empregadas, a estrutura, e a aparência; 2) o ambiente: o entorno, a situação, a inserção social, o contexto de uso, enfim, o contexto sociocultural do indivíduo que utilizará o artefato; 3) o usuário: seu repertório, gostos, comportamentos, requisitos ergonômicos, ideais ou intenções; 4) o tempo: mais cedo ou mais tarde, todo artefato tem seu significado modificado pela passagem do tempo.

Ao analisar o carrinho de Dona Rosa, ela conta: "Eu amarrava uma corda na folha de bananeira e saía com dois meninos dentro. [...] Saía com meu irmão Teto para ele poder andar, porque ele não sabia andar"; e assim se encontram os quatro fatores significantes do brinquedo. A materialidade é o modo de fazer o brinquedo com a folha de bananeira e cordão, medindo o tamanho do cordão e fazendo amarrações na folha, criando a forma do carro. O ambiente era o interior da roça, acompanhado de primos e irmão que não sabia andar. Os usuários eram crianças que gostavam de carrinhos, dentre elas uma que precisava aprender a andar através de um artifício lúdico e o tempo era o que tornava o brinquedo momentâneo, pois quando a intenção de ensinar o irmão a andar se cumprisse, o brinquedo perderia sua função inicial. Entende-se que o processo de significação passa por esses quatro fatores e é guiado pela vontade de brincar.

Figura 15 – Carrinho de Dona Rosa



Fonte: Foto feita pela autora.

Quanto às formas, devemos ter especial atenção, afinal de contas os olhos do usuário serão fisgados pela aparência do objeto. A forma apresenta três aspectos interligados entre si: 1) a aparência: o que é perceptível pelo olhar, por exemplo, se é triangular, retangular, redondo, poligonal; e valores estéticos como bonito, feio, rústico, *clean*, etc.; 2) a configuração: a composição das partes, que são os materiais empregados; e 3) a estrutura: a

forma de construção com o passo a passo e as técnicas utilizadas. Quando os três aspectos são unidos, eles se tornam um conjunto inseparável que podemos chamar de forma do objeto.

No caso das crianças, a forma inicial das matérias-primas conduz à construção de seu brinquedo. O imaginário leva a criança a transformar objetos que aparentemente só possuem uma função em brinquedos temporários para uma determinada brincadeira. Para Cardoso (2012, p.149-150):

Quando as crianças brincam de policial e bandido, elas costumam lançar mão de qualquer objeto cuja forma remeta a um revólver ou pistola para dispararem tiros imaginários. [...] Objetos tão díspares quanto um secador de cabelo, um galho torto, uma torneira velha ou dois pedaços de tubo, colados, servem para esse propósito. Pelos processos de livre associação que regem a imaginação infantil, pouco importa o uso e a origem do objeto. O que impera é a sua forma característica, sua aparência visual com um revólver – aquilo que designamos aqui pela palavra adulta "morfologia". No universo fantástico das crianças, as formas ganham vida, relacionam-se umas às outras, sem respeitar a lógica operacional dos adultos.

Nesse sentido, pode-se perceber que um artefato já produzido está passível da adaptação e mudança de uso por uma criança porque esta observa sua aparência e reconfigura seu conceito. Na verdade, não apenas nas mãos das crianças, mas todo artefato pode transformar-se em outro e ter funções ressignificadas. Ainda segundo Cardoso (2012, p.36): "Quando um garfo antigo de prata é entortado e soldado nas pontas para fazer uma pulseira, algo importante ocorre em termos de significação". Apesar da dedicação do *designer* ao projetar algo, a experiência entre usuário e artefato é que define sua real significância. Da mesma maneira, acontece com as marisqueiras e seus brinquedos, pois são elas que determinam o que seu brinquedo artesanal quer dizer.

Essa relação de significação do objeto é de vital importância para o designer. Como o design é um processo de investir, nos artefatos, certos significados, estes podem variar de forma, função ou contexto, e essa gama de significações possíveis confere à atividade certo ar fetichista. O fetichismo se configura no "[...] ato de investir os objetos de significados que não lhes são inerentes" (CARDOSO, 1998, p.15).

Essa ideia remete ao conceito de artefato, da mesma raiz etimológica de artifício, "aquilo que não é natural", como a transformação de matérias-primas em objetos, compreendendo que os objetos são criados para atender a necessidades e desejos. Esses objetos não servem apenas para uma função específica, expressando significados alheios à sua natureza essencial.

A semiótica também é um alicerce para se pensar o design, e, entre os muitos teóricos dessa área, destacam-se Charles Sanders Peirce e Ferdinand de Saussure. Já Eco (apud Bürdek, 2008), dedicou-se às questões da semiótica relacionando-a ao sentido conotativo e denotativo dos objetos, pois ele acredita que as diversas conotações dependem da cultura e da capacidade humana de decifrar os códigos que os objetos apresentam. Pode-se ver esse jogo de significados nos nomes dos brinquedos de Dona Rosa. Ela conta sobre arraias e periquitos. A "arraia" é um brinquedo feito com ou sem armação de palitos, papel de seda, e tem esse nome por causa de sua forma curva e fazer movimentos parecidos com esse animal marinho (arraia). Já o "periquito" é angular e sem armação com palitos, podendo ser feito com qualquer tipo de papel, exceto papel de seda, por ser muito fino e mole. Mas não parece estranho uma arraia voar? Entre as crianças, os nomes lúdicos apresentam múltiplas conotações de significados.

Como eu não tinha arraia eu fazia um periquito e saía voando! Pegava uma folha de papel de um caderno, amarrava uma cordinha tipo um barbante e amarrava numa ponta e em outra ponta e ficava empinando esse periquito. (Dona Rosa, 47 anos).

Os artefatos não possuem um significado fixo, pois são resultados de um processo contínuo de significação, e, à medida que o tempo passa e o contexto muda, eles podem perder sentidos antigos e adquirir novos. Esses objetos podem nos contar muito sobre a cultura de quem o construiu. Se, em cada artefato criado, está a visão única do que o cerca, a cultura material pode dizer muito de um povo, e, no caso deste estudo, os brinquedos artesanais das marisqueiras podem nos dizer muito sobre suas formas de brincar.

Ao realizar o ato de projetar, o indivíduo que o faz não somente projeta uma forma ou um objeto, mas, necessariamente, também se projeta naquela forma ou naquele objeto. Quero dizer com isto, muito simplesmente, que a coisa projetada reflete a visão de mundo, a consciência do projetista e, portanto, da sociedade e da cultura às quais o projetista pertence. Aí está a questão chave da cultura material. Toda sociedade projeta (investe) na sua cultura material os seus anseios ideológicos e/ou espirituais e se aceitamos esta premissa, logo é possível conhecer uma cultura – pelo menos em parte – através do legado de objetos e artefatos que ela produz ou produziu. (CARDOSO, 1998, p.24-37).

Investigar sobre os brinquedos das marisqueiras é uma maneira de conhecer um pouco da cultura material dessas mulheres e uma forma de reconhecer o valor de sua produção como

artefatos do *design* vernacular. É, ainda, uma maneira de registrar que todos os indivíduos são *designers* em menor ou maior grau porque buscam solucionar necessidades criando os próprios objetos de sua vivência.

Acreditando-se que o brinquedo artesanal é construído para a necessidade do brincar, vê-se que ele percorre múltiplas etapas, que vão desde a ideia e o desenho mental do brinquedo, partindo para a procura de materiais e caminhando para a execução através de técnicas que dependem da habilidade da criança, que pode ser costurar, recortar, colar, pregar, e assim por diante. Quando finalizado tem-se um produto único, fruto do imaginário e fruto do seu entorno, que é o contexto sociocultural da criança e também de suas emoções e desejos. Somado ao tempo, o brinquedo artesanal possui uma gama de significados móveis que podem mudar a cada brincadeira.

Para as marisqueiras, cada brinquedo de sua história lhes provocava riso e nostalgia de uma alegria passada, mas tal é sua importância que até hoje se lembram do método de construção de cada um deles. Essas memórias revelam brinquedos que fazem parte de uma produção popular bastante antiga encontrada no artesanato brasileiro, parte do *design* vernacular. Assim, expõem-se as panelinhas de barro de Dona Lourdes e também as suas casas de barro, miniaturas das casas encontradas na região (exemplo de arquitetura vernacular), mas nas quais somente as crianças conseguiam entrar. É interessante que, apesar de tanto tempo, elas se lembrem do modo de construção e que algumas dessas construções ocorriam em períodos específicos. Um exemplo são as bonecas de milho de Dona Val e Dona Irani, brinquedos sazonais feitos apenas nos tempos de São João.

Então eu ia para a roça, tirava a boneca de milho, penteava o cabelo, fazia lacinhos, amarrava e botava uma roupinha. Enfiava uns pedacinhos de pau para dizer que eram os braços e as perninhas, fazia roupas com pano e fazia o olhinho, a boquinha, o narizinho... (Dona Irani, 47 anos)

Não é por acaso que suas brincadeiras eram relacionadas com os rios ou com as plantações. A verdade é que esses brinquedos refletem a identidade local relacionada à cultura e aos materiais regionais onde normalmente o aprendizado é passado para a criança por meio de tradições familiares e, a partir daí, ela confecciona seus próprios brinquedos. Nas histórias das marisqueiras, muitas delas, como Dona Flor e Dona Meire, citaram a mãe como a "professora" dos primeiros passos da construção de bonecas de pano e outros brinquedos. Dona Flor aprendeu com sua mãe e ensinou a sua filha, mesmo acreditando que, segundo ela, "estamos nos tempos modernos".

Naquele tempo a gente brincava com aquelas bonecas feita de pano, chamava de bruxa...Mas eu já tive minha filha aqui em Salvador... Aí já eram os tempos modernos, né? Algumas coisas eu ensinei a ela... Ensinei a brincar de jogar gude, jogar castanha, brincar com carrinho... Ensinei ela fazer boneca de pano, que até hoje ela sabe fazer essas coisas... Mas ela já nasceu num tempo moderno... No meu tempo, a gente tinha que se arranjar com o que a gente achava!

A história brasileira é fortemente conhecida por um artesanato único. Pela riqueza e criatividade das diversas etnias que aqui chegaram, encontra-se uma produção genuína de várias formas artesanais de caráter popular, o que nos mostra a resistência do povo em se colocar como produtor e preservador de sua cultura. Os brinquedos se apresentam nessa categoria e são dignos de serem considerados patrimônios culturais materiais por apresentarem o objeto físico e também são patrimônios culturais imateriais por guardarem saberes.

Efetivamente, a riqueza das tradições artesanais indígenas e africanas, complementadas depois pelos inúmeros grupos de imigrantes das mais diferentes nacionalidades que se fixaram a partir do final do século XIX, toda essa imensa riqueza foi incorporada, com matizes variados, às práticas populares das diversas regiões do país. E se trata verdadeiramente de uma cultura antiga e original. (RUGIU, 1998, p.4).

Segundo o autor, trata-se de ricas peças de trabalho, tecnologias que devem ser preservadas e incorporadas nas práticas populares do País. Esses artefatos são ressignificadores do material utilizado e do ambiente que ocupam. Feitos por necessidade, refletem a identidade e a luta do povo, reagindo à condição marginalizada que lhe foi instituída. Segundo Lima (2009, p.85), "[...] os artistas do povo são pródigos em reinvenções da realidade. Eles literalmente brincam de transformar o universo real em que estão inseridos". Desse modo, suas produções são soluções criativas para objetivos específicos e devem ser respeitadas como tal.

A lâmpada, na lamparina, não interessava ao consumidor da "lamparina" como lâmpada. Está ali como reservatório de vidro. Perdeu sua significação de lâmpada. Os consumidores de lâmpada não sabiam o que fazer com ela e deitaram-na fora. O produtor que não sabia o que fazer com uma lâmpada, enquanto significando lâmpada, soube criar uma nova significação para ela. E pretendia que seu trabalho – a lamparina – fosse valorizado, respeitado, usado e consumido – pelo menos como resultado de sua atividade em organizar um pequeno universo de peças, aliadas às exigências gerais da vida, num ambiente de pobreza, mas mesmo assim, com a indispensável criatividade. (MOTTA apud BARDI, 1994, p. 59).

Para Bardi (1994), a produção artesanal é feita para uso cotidiano, cultos religiosos e festas, não para serem vendidos. Além disso, a inventividade dessas peças deve ser valorizada. Sejam eles brinquedos ou não, esses objetos revelam o grande potencial dos artesãos, pessoas dedicadas ao trabalho manual de confeccionar artefatos, assim como o *designer* profissional, porém muitas vezes sofrem com a desvalorização do seu trabalho.

Essa desvalorização é um ranço da separação entre aprendizagem e educação, remetendo-nos à discussão abordada por Sodré (1998) de que o conceito de cultura estava atrelado à civilização e, assim, países europeus colonizadores utilizaram esse discurso para tentar implantar sua cultura em diversos países. Com a inferiorização da produção manual em detrimento da produção intelectual, o saber acadêmico sempre foi tomado por superior. O artesão pode ser analfabeto, isto é, incapaz de ler ou escrever, mas isso não o impossibilita de resolver empiricamente os problemas que surgem quando confecciona um artefato. Ele possui um conhecimento intuitivo e prático, condicionado por uma didática ativa projetada ao seu artefato e lhe confere significados relacionados à sua cultura.

A proposta de um novo produto, de forma consciente ou não, é fruto da interação dos atores envolvidos na concepção dos artefatos com a realidade sociocultural circundante. Isso se vê presente de maneira mais clara e definida quando nos voltamos para a produção artesanal popular. O artesanato, na verdade, é o resultado do convívio do homem com a sua cultura autóctone, suas tradições, credences e religiosidades transformadas, por sua vez, em cultura material espontânea e popular. (MORAES, 2010, p.70).

Para Moraes (2006), o artesanato é a prova da construção de artefatos a partir de sua realidade cultural. De qualquer forma, essa dicotomia entre conhecimento empírico e intelectual é resultado de questões históricas profundas em que as atividades manuais continuam atribuídas às camadas populares, enquanto a atividade intelectual é atributo da elite. Para Oliveira (1989, p. 20) é "[...] uma concepção racista procurar designar as tarefas manuais e servis à população negra e mestiça, como a que a repor, com novo figurino, estranhas formas neo-escravistas".

Havendo o racismo embutido nessas relações, o saber do povo foi e permaneceu excluído da memória dominante. Ressalte-se que a pluralidade do povo brasileiro se constitui majoritariamente de negros e mestiços, e eles são frutos de uma história secular de escravidão. Com saberes marginalizados pela cultura formalizada, ainda persiste, na sociedade de hoje, uma dívida histórica aos que aqui foram trazidos para padecer a escravidão. Essa dívida é

discutida por Simon (2009) ao apontar a necessidade de inserir, na história do *design*, as contribuições das classes subalternas e das etnias historicamente discriminadas, tais quais os índios e os negros, como um modo de sanar essa dívida. Porém, o autor concorda e se fundamenta na seguinte afirmação de Emanuel Araújo (apud SIMON, 2004, p.243):

Se o Brasil conseguiu ser indiferente aos danos causados a seus filhos negros, os próprios negros deste país, os que vieram da África e os que aqui nasceram, de pais e avós brasileiros, deram talvez a mais generosa contribuição para a construção do Novo Mundo, alimentando o poder e o luxo dos escravocratas e extraíndo o ouro e o diamante que faziam a riqueza do velho mundo. O mesmo ouro que expandia a prosperidade e o luxo que reluziam nos tempos de D.João VI e Pombal e transformavam Lisboa em sua fisionomia física e econômica, como antes fizera o açúcar, desde o começo da colonização e, antes ainda, o comércio do pau-brasil, sob o peso da escravidão indígena. (Esta, porém, ainda que a mesma, é já uma outra história...)

É preciso sair da indiferença e valorizar o saber do povo, não para lhe retirar o crédito da descoberta, uma prática recorrente na cultura dominante, mas para reconhecer que essas práticas artesanais são uma vertente importante da nossa história e, a partir de então, consumi-las de forma consciente e responsável. Também é possível surpreender-se com as inovações das técnicas e materiais utilizados. Materiais inesperados como garrafas *pet*, latas, madeiras e outros materiais descartáveis se renovam, gerando uma gama de significados que impressionam pela criatividade.

Essa criatividade pode ser vista nos carrinhos de rolimã de Dona Flor e Dona Joelma, também chamados de patinete. Segundo Dona Joelma, "patinete é uma tábua e quatro rolimã. A gente bota duas tábuas, dois paus debaixo da tábua com umas quatro rolimãs e sai na rua". Também segundo ela, outro brinquedo interessante é o carrinho de lata de leite. Para fazê-los, era preciso furar as latas, encher de areia, colocar um arame e amarrar o barbante. Esse brinquedo demonstra bastante engenhosidade porque seu tamanho é ilimitado, é possível acoplar mais e mais latas e, à medida que são acopladas, mais barulho fazem quando passam. O foco das crianças envolvidas era encontrar o máximo de latas e as garrafas para sua construção.

Para o design, os brinquedos são um tipo de artefato de design e, por isso, apresentam, mesmo que de forma inconsciente, um projeto para sua construção envolvendo aspectos funcionais, técnicos e semânticos que viabilizam sua existência. Mesmo com um aspecto artesanal, existe a preocupação com o material utilizado, técnicas empregadas, o usuário e um apelo estético. Mas as reutilizações de materiais e a ressignificação não refletem apenas a

criatividade, refletem a valorização do pós-uso de materiais considerados bons e não lixo, como uma grande parte de objetos que, quando quebram, perdem sua significância para esse e qualquer outro uso.

Nesse contexto, deve-se compreender que o uso de materiais reaproveitados não parte da consciência do fazer ecológico, viés tão discutido atualmente no campo do design, mas mostra aos designers que todo material é mutável e apresenta formas alternativas de projetar. Vê-se a importância de escolher materiais além das questões econômicas, tecnológicas e inovadoras, mas também os materiais que prezam pelos requisitos socioambientais. Recai no designer a responsabilidade de escolher materiais benéficos ao ciclo de vida dos artefatos que um dia se tornarão lixo, refletindo sobre o consumismo desenfreado que o design tem se permitido.

É importante analisar como as crianças se apropriam desses materiais, como utilizam e que técnicas empregam, porque construir os brinquedos é um modo encontrado para satisfazer desejos e também apresenta ao designer soluções criativas e úteis. Essas soluções fazem parte do que Bonsiepe (1983, p.20) considera como "tecnologia apropriada", definida como "[...] a tecnologia que pudesse ser criada localmente, de preferência através de meios locais, para necessidades locais e para equipes locais”.

O autor defende o uso das soluções projetuais criadas pelo povo para serem utilizadas em situações reais da nossa condição de país “subdesenvolvido” ou periférico em relação aos países centrais, assim denominados por deterem o maior controle das tecnologias avançadas. É preciso compreender que os produtos estrangeiros não foram feitos para atenderem com eficiência a nossos problemas locais, sendo necessário pensar um design que busque referências nativas para atender às próprias necessidades, sem importar tanta tecnologia.

Para Bonsiepe (1983), também é necessário legitimar as formas alternativas do design. Devido à restrição do acesso a matérias-primas mais eficientes, a produção popular ocorre a partir de materiais inesperados, por serem economicamente viáveis e apresentam interessante desenvolvimento criativo como é observado nos brinquedos das marisqueiras. No Vai e Vem de Dona Nadir por exemplo, é interessante notar a transformação de uma lata em um artefato dinâmico e estimulado pelo movimento do abrir e fechar das cordas, através da coordenação motora das crianças.

Analisar as técnicas empregadas na criação dos objetos artesanais resultaria em tecnologias eficientes para serem utilizadas no desenvolvimento de um design autêntico do país. Segundo Teisserenc (2010), essa é uma oportunidade de intercalar saberes das comunidades tradicionais com os saberes do sistema de produção do design profissional

acarretando novas técnicas e trazendo inovações tecnológicas. Essas inovações contribuiriam com as práticas produtivas das comunidades, assim como propõe novos olhares sobre os métodos de produção consagrados. Ao invés de importar tanta tecnologia estrangeira, buscar a sabedoria local pode ser eficiente aos problemas específicos do país, propondo-se, então, o uso de tecnologias originais, diminuindo o pagamento de taxas por utilizar tecnologias de fora. Também é uma forma de contribuir para o registro e geração de conhecimento mundial.

Poderiam ter em matéria de saberes produtivos tanto quanto de serem princípios de novas técnicas agroextrativistas, biotecnológicas e ecológicas. A consideração de tais saberes produtivos específicos às populações tradicionais, permitiriam, segundo Enrique Leff, “construir um novo paradigma de produtividade que articula os processos ecológicos, tecnológicos e culturais, internalizando seus saberes nas práticas produtivas das comunidades” (LEFF, 2004, apud Teisserenc, 2010, p.13).

Nessa passagem, Teisserenc (2010) reafirma a possibilidade de utilizar os saberes tradicionais das comunidades como princípios para o desenvolvimento de novas tecnologias para o país. Esse conceito de utilização dos saberes locais, conhecido como tecnologia apropriada, incorpora o próprio usuário na tarefa projetual de forma mais aprofundada, na qual ele articula suas necessidades e sugere soluções. Para Moraes (2006), o resultado dessa metodologia são produtos que preservam recursos naturais, gastam menos tempo de produção e as formas de produção são redefinidas pensando nas necessidades locais, apresentando um projeto mais próximo da nossa cultura e que reduz as desigualdades econômicas através de preços mais acessíveis.

Dessa forma, compreende-se que os brinquedos das marisqueiras atendem a todos esses requisitos. São práticas artesanais que se utilizam de recursos da natureza como pode-se ver nas casinhas de barro de Dona Lourdes. Ela usa o barro encontrado em abundância na região, utiliza saberes locais que aprendeu ao observar e ajudar na construção de casas de taipa na vizinhança e busca uma solução para seu brinquedo. No caso, a solução é criar miniaturas de casas que apenas crianças conseguem entrar. Assim ela também transforma sua condição de usuária para ser a produtora de seu brinquedo.

Outro exemplo da utilização da tecnologia apropriada é a ONG Design Possível, em que grupos de designers dão assistência a artesãos ou grupos de artesãos, refletindo sobre os artefatos que querem produzir. Através das habilidades técnicas do grupo em paralelo com a matéria-prima possível, os designers desenvolvem o projeto de produção, comunicação e distribuição dos artefatos. Esses produtos são ecologicamente sustentáveis e podem ser

comprados pessoalmente ou online.

Figura 16 – Produtos do Design possível



Fonte: Disponível em: <www.designpossivel.org/>.

(Acesso em 07/07/2015)

Moraes (2006) levanta a hipótese de que a experiência da tecnologia apropriada surgiu primeiro na periferia e desenvolveu-se como teorias para metodologias de design pelos pesquisadores Bonsiepe e Papanek, retornando como modelo projetual para o design da periferia e apresentando-se como a junção do modelo formal dos designers ao modo vernacular do povo. Essas teorias de metodologias do design surgiram quando os designers se deram conta de que criar um artefato era muito complexo para ser tratado de forma intuitiva e que era preciso pensar em métodos e formas diferentes ao abordar um problema de design.

As primeiras metodologias de design surgiram na Alemanha com a Escola Bauhaus (1919-1933) e na HFG-Escola de Ulm (1953-1968). Eles acreditavam que os artefatos deveriam ter formas limpas e reduzidas à sua essencial função, base do pensamento racionalista e funcionalista. Seus produtos tinham uma estética própria que imprimiam essa ideologia e eram reconhecidos de longe, tornando clássica a frase: a forma segue a função!

Após o fechamento da Bauhaus e da Ulm, o radicalismo e o vigor das escolas funcionalistas não atingiram o mesmo nível nas escolas de desenho posteriores. Porém os diretores da Ulm, Max Bill e Tomas Maldonado, estiveram no Brasil na década de 50 e influenciaram a educação do design brasileiro com a fundação da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) em 1962, e o rumo racional-funcionalista do design se instaurou. Essa teoria de formas simples e geométricas dificultou a inserção dos ícones da cultura popular brasileira nos artefatos industriais do design brasileiro.

Já o início das teorias sobre tecnologias apropriadas surgiu na década de 80 e deu um impulso na discussão sobre o design dos países periféricos, refletindo sobre a autonomia

tecnológica e a sustentabilidade. A repercussão ganhou o mundo, legitimando vertentes sobre a importância da inserção dos elementos culturais diversos e utilizando-se da estética popular nacionalista e regionalista. Essa discussão proporcionou a ampliação de um design plural, originário das diversas culturas existentes dentro do país, buscando associar o local e o global. Para Moraes (2006, p.255):

Este complexo fenômeno de multiculturalismo e mestiçagem presente em território brasileiro trouxe, para dentro da práxis da disciplina do design, elementos paradoxais, de proveniências distintas, fontes diversas, contrastantes e de grande conflituosidade, que, interagindo entre si, através de um constante fenômeno de mutação, possibilitaram, como pudemos averiguar, a construção de um caráter e de sentidos múltiplos para o design local.

Segundo o autor, essas influências plurais possibilitaram o desenvolvimento de um design mais íntimo e relacionado às necessidades locais. Assim pode-se observar que as construções das marisqueiras se estabelecem como exemplos desse design vernacular, rico de referências locais e materiais naturais de sua cultura. Construir para suprir suas necessidades é próprio do homem, e a criação de objetos lúdicos pelas marisqueiras é a prova viva disso. Mas, com o avanço das tecnologias e as mudanças do comportamento do homem pós-moderno, as formas de projetar mudaram. Dada a aceleração da informação através da popularização da internet, tornou-se necessário pensar o *design* de forma plural, integral e em rede.

Para o design, é impossível pensar em um objeto estático que supre apenas necessidades de um único tipo de usuário e, dessa forma, mais quesitos devem ser considerados quando se projeta um artefato. É preciso pensar no desenvolvimento socioeconômico e tecnológico de cada país, mas principalmente nas manifestações culturais para apresentar traços identitários. Outros fundamentos necessários são os ergonômicos e ecológicos, pensando no ciclo de vida do objeto. Para Moraes (2010), os fatores se dividem em mercadológicos, sistemáticos, produtivos, sustentáveis, culturais e tipológicos.

É necessária uma reflexão sobre como os produtos gerados são feitos conforme o cenário cultural que está inserido. Nesta pesquisa foi analisado como os brinquedos artesanais das marisqueiras foram construídos, buscando identificar os traços de idealização e construção de artefatos e as semelhanças com o designer profissional. Essa análise é uma forma de legitimar que, assim como o designer, todos os indivíduos são criativos e têm potencial para confeccionar objetos, dependendo de sua necessidade.

A metodologia utilizada se baseia no *Metaprojeto* de Moraes (2010), sendo apresentados os aspectos tecnológicos, mercadológicos, sustentáveis, culturais e tipológico-formais de cada brinquedo. O aspecto chamado, no livro referenciado, de "Sistema produto/design" não foi considerado por se tratar de uma análise do combo produto-comunicação-mercado-serviço, que destaca a comercialização e o *marketing* do produto, assim como o fator mercadológico que também não foi considerado. Como os brinquedos artesanais infantis das marisqueiras não possuíam um propósito comercial, não é um quesito cabível de análise. Os fatores conferidos foram:

- **Tecnologia produtiva e materiais empregados:** descrição dos materiais e passo a passo utilizado na produção desses brinquedos.
- **Cenário:** observação do ambiente que cercava cada marisqueira e, por consequência, que brinquedos podiam ser feitos.

O cenário, tanto o existente quanto o futuro, é entendido como o local onde ocorrem os fatos, o espaço para a representação de uma história que é constituída por vários elementos e atores sociais no seu percurso narrativo, ou mesmo como panorama e paisagem que se vive e que se vê. (MORAES, 2010, p.41).

- **Sustentabilidade ambiental:** análise sobre como os brinquedos eram feitos com materiais naturais ou reaproveitados utilizando técnicas não poluentes, mostrando como o pós-uso de materiais industrializados contribui com a sustentabilidade. Revela ao designer que é possível utilizar materiais reaproveitados, criar de forma simples, econômica e com tecnologias limpas e mostra a responsabilidade do designer ante o acúmulo de lixo desenfreado, advindo do consumismo exagerado da sociedade.

O desenvolvimento de produtos limpos pode requerer também a existência de tecnologias limpas, mas requer certamente uma nova capacidade projetual (é possível mesmo, chegar a produtos limpos sem especiais sofisticções tecnológicas). Dentro desse quadro destaca-se o papel do design que pode ser sintetizado como a atividade que une o tecnicamente possível com o ecologicamente necessário, promovendo novas propostas social e culturalmente apreciáveis. (MORAES, 2010, p.60).

- **Influência sociocultural:** todo produto é influenciado pelo contexto sociocultural em que seu criador vive, pois "[...] tudo isso culmina por definir a configuração de artefatos, tradições, manifestações culturais, festividades e alimentação, formando, por fim, o patrimônio material e imaterial de caráter marcante e simbólico e que determina por vez o produto local" (MORAES, 2010, p.72).

- **Tipológico-formais e ergonômicos:** percebemos as relações emotivas que os brinquedos trazem às crianças e por que ela os constrói. Afinal, "[...] nós não somos muito aficionados às coisas em si, mas às relações que as coisas representam para nós mesmos e isso muitas vezes não era considerado pelo design" (Moraes, 2010, p.90). Esse aspecto parte das necessidades da criança e, assim, ela escolhe uma determinada forma do objeto que possui qualidades sensoriais, ergonômicas, emocionais e psicológicas individuais.

O ser humano, todavia, não é somente uma entidade corpórea que necessita de espaço, mas que possui também, a não menos importante dimensão emotiva. Os modos pelos quais se dimensionam um ambiente, se dividem, colorem, iluminam e decoram os espaços, tem de igual forma, uma importante consequência sobre o modo pelo qual o ambiente vem percebido emotivamente pelos usuários. (NEUFERT, 1999, apud MORAES, 2006, p.8).

Os indivíduos são, na verdade, complexos e suas criações também. O trabalho do designer é projetar para uma gama de pessoas com culturas, identidades e memórias distintas, já o produtor vernacular cria para sua comunidade ou para si mesmo. Ainda assim, seu trabalho apresenta características próximas do designer profissional, e os brinquedos das marisqueiras deste estudo são a prova disso. A seguir, tais brinquedos serão analisados seguindo os parâmetros da análise de um produto de design elaborado por Moraes no livro *Metaprojeto* (2010) e, assim, será investigado como brinquedos assemelham-se a uma produção do design vernacular.

Para conhecer as marisqueiras e seus brinquedos de forma aprofundada, foi utilizado o método etnográfico. Este método consiste em conhecer de perto os sujeitos da pesquisa a partir da convivência, da presença contínua em suas vidas, não apenas em um dia de entrevistas. Dessa forma, foram 4 meses comparecendo às reuniões das marisqueiras e visitando-as em casa, conhecendo suas famílias e suas histórias de infância, para só depois conhecer seus brinquedos, analisá-los e compartilhar as experiências através desta pesquisa.

3.3 ANALISANDO DOS BRINQUEDOS: DA BONECA AO CARRINHO DE TETÉ

Os brinquedos apresentados a seguir mostram como cada brinquedo foi feito a partir dos aspectos tecnológicos, do cenário, sustentáveis, culturais e tipológico-formais de cada brinquedo.

Dona Irani

Método de construção

Figura 17 – Passo a passo da boneca de milho



Fonte: Fotos desta autora.

Cenário e Influências culturais

Uma fazenda ou roça é um ambiente rural que depende do cultivo de cereais, legumes e frutas ou de animais como bois e galinhas para dar sustento financeiro aos moradores e empregados. Dona Irani morava numa roça onde cultivavam o milho, matéria-prima da boneca. A boneca é um brinquedo sazonal próprio das festas de São João, uma festa típica da região Nordeste brasileira e acontece durante a colheita da safra de milho de Junho.

De acordo com Thompson (1998), para compreender os fenômenos culturais é preciso entender como as formas simbólicas se comportam e o que elas significam. Para tanto, é necessário fazer uma análise dessas formas simbólicas dando-lhe significados, dependendo do contexto social do indivíduo que a produz.

No caso de Dona Irani, percebe-se que a construção contínua de bonecas sempre reforçou as habilidades de cuidar do lar e da família. Além de brincar com bonecas, ela também brincava de cozinhar e começou a trabalhar aos 9 anos como babá. Assim, nota-se que a idealização da mulher cuidando do lar e família é forte para Dona Irani e isso se refletia em seus brinquedos de criança..

Ainda segundo Thompson (1998, p.185), “[...] a produção, construção ou emprego das formas simbólicas, bem como a interpretação das mesmas pelos sujeitos que as recebem, são processos que, caracteristicamente, envolvem a aplicação de regras, códigos ou convenções de vários tipos”. Essas regras e convenções podem ser vistas na imitação do real a que Dona Irani se dedicava. Além de brincar de bonecas, ela também brincava de cozinhar, com ingredientes reais como verduras e tripas de galinha. Desde cedo, ela brincava de ser dona de casa e de cuidar de crianças, algo que até hoje faz com prazer. Todas as regras de uma vida adulta, ela repetia em seus passos de criança, aplicando o máximo de verossimilhança possível, tanto que diz: "Com nove anos, eu já era babá, uma criança cuidando de outra criança, então eu não brinquei por muito tempo, minha infância, assim, não foi voltada pra criança" (Dona Irani, 47 anos).

Também é interessante observar que ela fazia bonecas com influência sazonal, pois eram feitas no período das festas juninas quando o milho está maduro para a colheita. Enfeitar a boneca com tranças e laços refletia como Dona Irani se arrumava quando criança, e a preferência por milhos com fios longos revela a importância dos cabelos compridos para ela. Dessa forma, é percebido como as crianças buscam maneiras de humanizar seus brinquedos e neles traduzir sua identidade. Para Thompson (1998), materiais naturais podem agregar valor simbólico, e as bonecas de milho de Dona Irani constituem uma comprovação disso. Entende-se que objetos ou ações da natureza, chamados padrões naturais, podem adquirir caráter

simbólico e significativo quando são vistos como expressão de um sujeito intencionado, seja ele humano, quase humano ou sobrenatural.

Sustentabilidade

Após o contato com Dona Irani e a coleta dos materiais solicitados para reconstrução da boneca, percebeu-se como existe uma forte conexão com elementos da natureza. A boneca é feita com milho e gravetos, e o único material não imediatamente perecível utilizado é o retalho de tecido, cuja decomposição na natureza leva cerca de um ano.

O interessante dos brinquedos artesanais das marisqueiras é a interação com o meio ambiente. A boneca é feita com materiais biodegradáveis que são milho e gravetos. Dessa forma, põe-se em evidência uma das preocupações do *designer* que é o ciclo de vida do produto. É necessário pensar como será o descarte e o reaproveitamento de peças para não poluir o meio ambiente. Deve-se ressaltar, no caso da boneca de milho, o fato de serem utilizadas matérias-primas com baixo impacto ambiental, de fácil montagem e desmontagem. Apesar de não ser um brinquedo durável, seus componentes não prejudicam o meio ambiente.

Tipologia e ergonomia

Nesse aspecto, a forma do brinquedo depende das proporções e das funções de uso da criança. Para Moraes (2010, p.95):

A tipologia de uso normalmente é sugerida pela própria relação homem/produto (ergonomia). Esse importante aspecto se apresenta, muitas vezes, como uma derivante natural das características necessárias de uso durante o funcionamento do próprio produto. [...] É importante salientar que o produto deve, primeiro, comunicar/indicar/sugerir o seu uso, e segundo, cumprir com qualidade e segurança o seu papel de interface entre a função a que se destina e o usuário.

Dessa maneira, o autor revela que cada artefato tem o uso definido pelo seu usuário e que ele deve atender com qualidade e segurança a sua função. Para isso, é necessário que possua a forma confortável para cada usuário, como por exemplo, tamanhos diferenciados de sapatos ou roupas. Na boneca de milho de Dona Irani, nota-se que ela escolhia milhos de tamanho médio para que coubessem perfeitamente em seus braços, assim como um bebê. Os braços e pernas eram confeccionados numa direção que não a machucassem ao carregar a boneca. Pode-se ver que essas escolhas da criança não são aleatórias e sim pensadas no próprio conforto. A boneca por ela exemplificada tem corpo alongado como um retângulo, com pontas arredondadas, e possui 13x5 cm, além de braços e pernas na parte frontal.

Dona Joelma

Método de construção

Figura 18 – Passo a passo do Cavalinho de folha de bananeira

Cavalinho de folha de bananeira

Materiais:

- 1 folha de bananeira
- 1 m de barbante



1. Retire parte da folha e deixe só o talo e um pedaço da folha para ser o rabo

2. Faça dois cortes verticais na parte superior

3. Abaixar o focinho

4. Amarre um barbante e monte

2

Fonte: Fotos desta autora.

Cenário e Influências culturais

Dona Joelma nasceu em Mapele e veio morar em Salvador aos 8 anos. Seu envolvimento com a natureza é percebido através do aproveitamento de cipós, folhas de bananeira e galhos, e o mais interessante é seu envolvimento em brincadeiras com o mar e brinquedos específicos da vida marítima, como a jangada de bananeira.

Ao se aprofundar na conversa, ela revelou que seu brinquedo favorito era o cavalinho de folha de bananeira devido à facilidade de encontrar material porque assim todas as crianças presentes podiam fazer e brincar ao mesmo tempo.

Já a influência cultural de Dona Joelma é sentida no frequente contato com a natureza. Esse envolvimento desde cedo com o marisco permitiu uma conexão com a vida marítima, pois ela inventava jangadas para brincar e é marisqueira até hoje. Já trabalhou em outras funções como ‘cordeira’² de blocos carnavalescos, faxineira, vendedora de água, mas o trabalho com o marisco é o de que mais gosta e que faz com maior prazer.

Em seus brinquedos, percebe-se a conexão entre os significados dos conceitos de Thompson (1998) e os significados que Dona Joelma pretendia passar. Assim como “[...] as formas simbólicas são construções que tipicamente representam algo, referem-se a algo, dizem algo sobre alguma coisa” (THOMPSON, 1998, p.190), o entendimento desse conceito refere-se ao objetivo de quem constrói uma forma simbólica. Da forma como Dona Joelma construía os cavalinhos, ela não apenas pensava em montar no ‘cavalo’ e imaginar a brincadeira, ela também pensava na estética. Isso significa que ela se preocupava que seu cavalo se apresentasse como tal e, para isso, fazia cortes verticais para marcar uma face bem definida com orelhas e focinho.

Caso essa parte estética não fosse importante, ela apenas montaria no caule da folha e pronto, mas sentia a necessidade de comunicar e representar, para as outras pessoas de seu entorno, que o brinquedo era um ‘cavalo’. Como ela disse que brincava em grupos e o cavalo de bananeira era o brinquedo favorito de seus amigos, comunicar que estava montando num cavalo servia como um convite para que os outros amigos observassem e também construíssem o brinquedo.

Sustentabilidade

Essa versão de cavalo de pau é 100% sustentável porque, enquanto a maioria é feita com a reutilização de cabos de vassoura, ou seja, madeiras que já passaram por um tratamento

² “Cordeiro/a”, na Bahia, é uma função de homens e mulheres, durante o Carnaval, que puxam as cordas que separam os foliões do bloco carnavalesco dos demais foliões não vinculados, isto é, que não adquiriram os ingressos para aquela determinada agremiação.

industrial, o cavalinho de dona Joelma é feito com uma folha fácil de encontrar em boa parte dos quintais da época. Entretanto não é um brinquedo durável, pois a folha resseca no mesmo dia, mas marca sua capacidade de construir um brinquedo de simples confecção e com baixíssimo impacto ambiental. Apresenta-se, ao designer, a importância de buscar meios sustentáveis não só no uso de materiais, mas também na criação de objetos com simples montagem, o que reduz a utilização de muitas máquinas para chegar ao resultado final. Assim, a sustentabilidade está presente de forma mais eficiente nos meios de montagem dos artefatos.

Tipologia e ergonomia

O cavalinho era o brinquedo que gostava de fazer quando não estava no mar, o que demonstra a busca contínua em permanecer atrelada à natureza. Como ela demonstrou, o cavalinho tem cabeça feita a partir de dois cortes na lateral do caule de uma folha de bananeira e, ao abaixar a parte central, surgem o focinho e duas orelhas em pé. A parte de folha é quase toda arrancada, deixando apenas o que seria a crina e o rabo. Sua extensão alongada mede 80 cm.

Dona Edineusa

Método de construção

Figura 19 – Passo a passo do carro de lata

Carro de lata

Materiais:

- 1 lata de leite
- 30 cm de arame
- 2 m de barbante








1. Faça um furo no centro da tampa e outro no centro do fundo da lata.

2. Encha com areia.

3. Passe um fio de arame de um lado ao outro.

4. Amarre barbante em cada ponta e amarre as duas pontas do arame. Acople mais latas repetindo o passo do arame entre as latas.

3

Fonte: Fotos desta autora.

Cenário e Influências culturais

Dona Edineusa nasceu em Salvador, mas, quando tinha 6 anos de idade, morou um ano em Tomar de Geru (Sergipe) onde mariscava com a mãe, vizinhas e primas. Dessa maneira, é visível a influência do mar para a construção de sua identidade, pois, quando voltou para Salvador, ela passou a mariscar com as vizinhas. Já em Salvador, ela brincava entre os quintais arborizados e fazia carrinhos com latas que encontrava na vizinhança. O interessante desse cenário é perceber como os encontros podem modificar uma vida. Esse momento de mariscagem junto à sua mãe e primas durante um ano de convivência numa cidade do interior foi propulsora do desenvolvimento dessa atividade por Dona Edineusa desde criança até hoje. Na cidade, mesmo não encontrando o mesmo ambiente, ela procurou pessoas que compartilhavam do mesmo sentimento e continuou a jornada.

A influência cultural de Dona Edineusa está no contato com a natureza, principalmente com as árvores e o rio que conheceu com sua mãe e família. A proximidade com as águas a fez continuar sua relação com a natureza quando veio para Salvador e passou a mariscar na maré. Também passou a assistir televisão ao chegar à Capital e, assim, conhecer personagens como Tarzan, Jane e Chita, e brincava imitando tais personagens entre as árvores. Já os carrinhos de lata fazem parte da influência urbana que recebeu ao morar em Salvador. É importante também observar como a cultura de massa e o maior contato com detritos pós-industriais foram referências nas brincadeiras e na criação de brinquedos de D. Edineusa. Somados às experiências de mariscar, ela se tornou uma mulher com múltiplas lembranças sobre diversos aspectos contrastantes que contribuíram para sua construção identitária.

Ao observar a história de Dona Edineusa, é relevante observar como as formas simbólicas são influenciadoras no comportamento de quem as recebe. Segundo Thompson (1998, p.183), “[...] as formas simbólicas são expressões de um sujeito para um sujeito”, aqui entendido que se produz com a intenção de transmitir algo a um receptor, e que essa mensagem influenciará seu entendimento a partir de então. Um exemplo desse conceito é o fato de Dona Edineusa ter consumido a atração televisiva "Tarzan" com tanta frequência e que, além de ela aprender sobre o contexto do personagem, aplicou esse conteúdo na própria vida durante as brincadeiras.

Da mesma forma que ela brincava com brinquedos urbanos feitos a partir do reaproveitamento de latas, plásticos e arames; quando ela via árvores e mato fechado dentro da cidade, ela transformava aquele ambiente no cenário de Tarzan através da imaginação. A dualidade de ambientes, urbano/mato, que ela presenciou não lhe causava estranheza e sim a

dupla possibilidade de criar brinquedos. Porém é preciso reconhecer a intensidade de influência que uma atração concebida pela cultura de massa pode causar. Para Dona Edineusa, foi um programa televisivo tão impactante que até hoje está guardado em sua memória.

Sustentabilidade

Sobre os brinquedos de Dona Edineusa, importa salientar o constante reuso dos materiais encontrados. Como ela morava na Capital do Estado, seria natural que utilizasse mais materiais pós-industriais do que as demais marisqueiras. Sua construção de brinquedo mais comum, por isso, foi o carrinho feito com latas ou vasilhames de água sanitária, arames e a mistura com a areia, o único elemento puro da natureza. O interessante dessa construção é a possibilidade de acoplar quantas latas ou vasilhames forem encontrados, o que provoca mais barulho. O carrinho também pode ser considerado como um brinquedo coletivo porque acaba movimentando várias crianças na procura de latas e vasilhas para fazer carrinhos longos.

Tipologia e ergonomia

O carrinho de lata tem forma cilíndrica com 13x13 cm, pois na verdade são apenas as rodas do carrinho que são construídas e o restante do carrinho é imaginário. O peso da areia dentro das latas impulsiona o movimento e o interessante desse carrinho é que não necessita de quatro rodas, na verdade é possível acoplar quantas rodas quiser para ter mais movimento e mais barulho.

Dona Val

Método de construção do brinquedo

Figura 20 – Carro de lata de sardinha



Fonte: Fotos desta autora.

Figura 21 – Pé-de-lata.

Pé-de-lata

Materiais:
2 latas
2 gravetos
2m de barbante











1. Retire a tampa. Faça um furo no fundo de cada lata.

2. Encontre dois gravetos que não passem pelo furo.

3. Amarre a ponta do primeiro barbante no primeiro graveto.

4. Amarre a ponta do segundo barbante no segundo graveto.

5. Veja se os gravetos não passarão pelo furo depois.

6. Passe a ponta do barbante pelos furos.

7. Amarre uma alça em cada barbante.

8. Suba e veja se os dois barbantes estão com medidas iguais.

5

Fonte: Fotos desta autora.

Cenário e Influências culturais

Dona Val morava no interior de Alagoas na cidade de Penedo, e suas brincadeiras foram sempre na companhia de primas, primos e irmãos. A cidade fica nas margens do rio São Francisco e proporciona muitas atividades pesqueiras aos moradores. Quando Dona Val brincava com meninas, ela construía bonecas de pano ou de milho e contava com a ajuda dos meninos para pegar capim no rio para ser o recheio do corpo das bonecas de pano. Quando brincava com os meninos, fazia carrinhos de lata. Dessa maneira, revela-se a separação entre os brinquedos que podiam ser feitos e brincados, dependendo do gênero, desde a infância. Também é percebido o senso de cooperação entre as crianças. Mesmo quando o brinquedo não era para elas, a realização estava em ver o brinquedo confeccionado e, assim, todos ajudavam como podiam.

É possível ver as influências culturais na diferença entre os brinquedos feitos com as meninas e os brinquedos feitos com os meninos e também a mútua cooperação. Quando faziam bonecas de pano os meninos ajudavam a catar capim do fundo dos rios para preencher o corpo das bonecas e, quando estes faziam carrinhos, as meninas ajudavam a procurar latas e sandálias de borracha e, também, a cortá-las. Dona Val também fazia bonecas de milho, porém essas eram sazonais, pois só podiam ser feitas em tempo de São João. Essa cooperação fez D. Val aprender, através da observação, como fazer os carrinhos e, por isso, ela fez questão de mostrar sua feitura para esta pesquisa.

No caso de Dona Val, percebe-se como a cooperação entre os sexos eram essenciais para o êxito nas construções dos brinquedos. Porém, na hora de brincar, os grupos se dividiam novamente. Segundo Thompson (1998, p.185), a utilização e a interpretação das formas simbólicas "[...] são processos que, caracteristicamente, envolvem a aplicação de regras, códigos ou convenções de vários tipos". Dessa forma, o código aplicado nessa situação é que os gêneros masculino e feminino não podiam se misturar na utilização de certos brinquedos. Esse comportamento sexista fazia parte da comunidade em que vivia e se fazia unânime entre as crianças. Assim, entende-se que as formas simbólicas possuem uma estrutura articulada que consiste em elementos inter-relacionados.

Sustentabilidade

Os brinquedos de dona Val envolvem elementos naturais como milho e capim, mas também materiais de descarte como as latas e sandálias quebradas. Neste estudo, ela apresentou o carrinho de lata e o pé-de-lata, que são brinquedos duráveis feitos a partir do

pós-uso de materiais industriais. Como morava no interior e o acesso a esses materiais era mais difícil, a procura de materiais era feita em coletividade pelas crianças, mostrando que todo material de descarte era bem-vindo.

Tipologia e ergonomia

As formas das bonecas dependiam da quantidade de capim que conseguiam para preenchê-las e sempre tentavam deixar no tamanho médio de uma criança para poder carregá-las no colo, assim como o milho utilizado para bonecas de milho. Neste caso, porém, o mais importante era o tamanho de seus cabelos.

Quanto aos carrinhos, estes eram do tamanho de uma lata de sardinha horizontal, medindo 6x10,5 cm, apresentando pontas arredondadas e com rodas feitas com tampinhas de garrafa ou recorte da sola de sandálias de borracha, com um raio de 3 cm. Nesse brinquedo, o importante não era entrar nele e sim arrastar, por isso são tão pequeninos.

Já o pé-de-lata tem a forma de dois cilindros com 7x9 cm e fio de barbante de 2 m, embora o tamanho do fio dependa da altura da criança por causa do equilíbrio.

Dona Meire

Método de construção

Figura 22 – Passo a passo da Boneca de pano

Boneca de pano

Materiais:

- 1 retalho de tecido com 30x30cm
- Lã
- Algodão
- Tinta, pincéis ou canteas




1. Costure um saquinho de tecido.
2. Encha de algodão e costure a boca do saco. Será o tronco.
3. Recorte um círculo no tecido e costure seguindo as bordas.
4. Você verá o fuxico pronto. Encha-o com algodão.
5. Costure o fuxico no tronco da boneca.
6. Costure o cabelo fazendo pontos em X para prender a lã.
7. Recorte tiras de tecido e costure para ser braços e pernas
8. Pinte o rosto.

6

Fonte: Fotos desta autora.

Cenário e Influências culturais

Dona Meire nasceu em Salvador e sempre residiu na mesma casa, localizada em Paripe. No vasto quintal, ela e a irmã faziam bonecas e fuxicos de tecido para enfeitar as bonecas, além de móveis para essas bonecas. Esses brinquedos eram feitos com a mãe marisqueira, que costurava nas horas vagas. É interessante notar que a maior professora dos brinquedos foi a mãe de Dona Meire. Ela lhe ensinou como costurar bonecas e fuxicos, despertando-lhe a imaginação no vestir essas bonecas e na forma de brincar.

As influências culturais de Dona Meire vinham das atividades domésticas de sua mãe quando brincava de casinha. A habilidade em costura também tinha influência da mãe costureira, pois lhe dava muitos retalhos e ensinou tipos diferentes de costura, tais como o “fuxico”. Essa atitude materna é um exemplo do conhecimento tradicional das comunidades, em que se ensina às próximas gerações através da oralidade e do exemplo. Trata-se da diversidade da transmissão do conhecimento, e essa maneira mais intimista torna as memórias mais sensíveis e o aprendizado mais significativo para quem o recebe, como é o caso de Dona Meire.

Para Thompson (1998) O modo como as formas simbólicas são compreendidas depende do contexto social de quem produz, como produz e dos receptores. Esse contexto envolve circunstâncias espaço-temporais e interfere diretamente na vida de seus produtores e receptores. Neste caso, como a mãe de Dona Meire era costureira, além de marisqueira, o ambiente em que vivia era repleto de retalhos, e ela teve muita aproximação com o mundo da costura. Ela aprendeu a costurar como um passatempo, uma maneira de ajudar a mãe e, principalmente, como uma brincadeira. A partir de então, costurar foi a ferramenta para que construísse seus brinquedos e não havia limites para a imaginação.

Desse modo, percebe-se como as formas simbólicas interferiram na vida de Dona Meire e como o ambiente da costura propiciou não apenas a construção de bonecas de pano comuns, mas também “fuxicos” em mantas para cobrir objetos e dar a forma desejada a seus brinquedos imaginários como mesas, cadeiras, carros, casinhas, tudo que passava a existir quando ela costurava essas mantas e forrava objetos comuns como pedras, tábuas de madeira e latas.

Sustentabilidade

É possível ver a reutilização dos retalhos de tecido como principal fio condutor dos

brinquedos de Dona Meire. Provenientes da costura da mãe, todo tecido sem serventia era ressignificado na forma de boneca e, quando era pequeno demais, virava “fuxico”³. É importante para o designer ver o reaproveitamento de material e como a utilização de técnicas tradicionais, tais como a costura do “fuxico”, podem ter usos diversificados e inusitados.

Tipologia e ergonomia

As bonecas eram confeccionadas de acordo com a quantidade dos retalhos, normalmente em tamanho médio, para que Dona Meire pudesse pôr no colo e cuidar da boneca como um bebê. Já o “fuxico” era feito para compor a cabeça e recheado com algodão. A boneca tem formato retangular com 9x17 cm e cabeça redonda com 4 cm de raio.

³ “Fuxico” são rodelas de tecido de tamanhos variados, na maior parte bem pequenas, franzidas a partir das beiras, formando um miolo no centro. São unidas umas às outras e servem para fazer colchas, toalhas, mantas, roupinhas de bonecas, paninhos para cobrir talhas, etc. Quanto mais variados os tecidos, maior é seu efeito estético.

Dona Rosa

Método de construção

Figura 23 – Passo a passo do Carrinho para Teté

Carrinho para Teté

Materials:

- 1 pedaço de madeira
- 3m de barbante (em média)



1. Amarre uma ponta de barbante na madeira



2. Envolve as crianças com o barbante para medir o tamanho.



3. Amarre a outra ponta do barbante no pedaço de madeira

7

Fonte: Fotos desta autora.

Figura 24 – Passo a passo do Periquito

Periquito

Materiais:

- 1 folha de caderno
- 15 cm de linha
- 1 carretel de linha




1. Dobre uma das pontas do papel ao meio
2. Abra a folha e verá um quadrado.
3. Faça um vinco com a parte que sobrar do papel
4. Descarte a sobra.
5. Dobre o quadrado maior na diagonal novamente.
6. Você verá dois triângulos. Faça dois furos nas pontas.
7. Amarre a linha de 15 cm unindo os furos.
8. Amarre a ponta da linha do carretel no centro da linha menor.

8

Fonte: Fotos desta autora.

Cenário e Influências culturais

Dona Rosa nasceu em Salvador e, com 5 anos, foi morar em São Sebastião de Passé. Aprendeu a mariscar com a avó e a mãe aos 7 anos de idade e seu pai também foi marisqueiro, só que na região de Cabuçu, localidade da Baía de Todos-os-Santos. Quando voltou a morar em Salvador aos 13, não tinha muita companhia feminina para brincar e, sim, três irmãos e os primos. Sua lembrança da infância em meio aos mariscos é tão forte e tão importante que até hoje guarda a panelinha que usava para mariscar quando era criança. Assim, observa-se que os objetos carregam histórias e influenciam no avivamento de memórias já que possuem significativos dependentes de seu usuário.

Sobre as influências culturais, os brinquedos de Dona Rosa são o que comumente são chamados de "brinquedo de menino". Fazer carrinhos, empinar periquitos e fazer bolas para jogar futebol eram os brinquedos que fazia com seus primos e irmãos, provavelmente por ter passado a maior parte do tempo convivendo com eles. É interessante notar que não a julgavam por ser menina, ela chefiava brincadeiras e criava brinquedos, tais como o carrinho criado para o problema específico de ensinar ao irmão a andar.

Nessa questão, percebe-se que as mensagens são comunicadas pelo comportamento das crianças. Thompson (1998) diz que as formas simbólicas representam algo e dizem algo. Neste caso, a família de Dona Rosa expressa a igualdade entre os gêneros, pois meninas e meninos participavam das mesmas brincadeiras. Para o autor, as formas simbólicas são construídas e transmitidas em contextos específicos, buscando impactar seu receptor. Neste caso, o ideal de igualdade na família de Dona Rosa não só é transmitido como também se espera que as crianças obedeçam e acreditem nisso.

A igualdade entre os gêneros nas brincadeiras também propiciou a independência e a autonomia de Dona Rosa para criar seus próprios brinquedos e, juntamente com seus irmãos, pensar nos problemas e solucioná-los. A construção do Carrinho para Teté é um exemplo dessa autonomia e traz à tona a discussão de Thompson (1998, p.183) de que “[...] as formas simbólicas são expressões de um sujeito para um sujeito”. Ao produzir o carrinho, Dona Rosa esperava que Teté compreendesse a mensagem e andasse para utilizar o brinquedo juntamente com os irmãos. Dessa forma, o brinquedo foi um objeto lúdico condutor do desenvolvimento de sua coordenação motora.

Sustentabilidade

Os brinquedos de Dona Rosa têm materiais mistos entre naturais como a folha de bananeira e materiais de descarte como sacos e cordas, e provavelmente tem relação com o tempo que morou no interior e na cidade grande. É interessante como ela alia os diferentes tipos de materiais para chegar a soluções criativas. Todos os brinquedos têm fácil processo de montagem e desmontagem e reaproveitamento de materiais. A fácil montagem dos brinquedos é essencial para as crianças envolvidas iniciarem a brincadeira rapidamente, principalmente o carrinho para Teté, porque se trata de um estímulo para o bebê e quando ele queria brincar, precisava estar pronto rápido. É interessante perceber a capacidade das crianças em achar soluções criativas para um problema com agilidade, praticidade e materiais reutilizados.

Tipologia e ergonomia

A forma do carrinho depende da quantidade de crianças que usarão o brinquedo, mas tende a ser o retângulo de 1m do pedaço de madeira que serve como guia do carro e uma corda envolvendo os passageiros fazendo a forma de U. No periquito, tem-se um quadrado de 21 cm de lado, que, ao dobrar, forma 2 triângulos.

Dona Tatinha

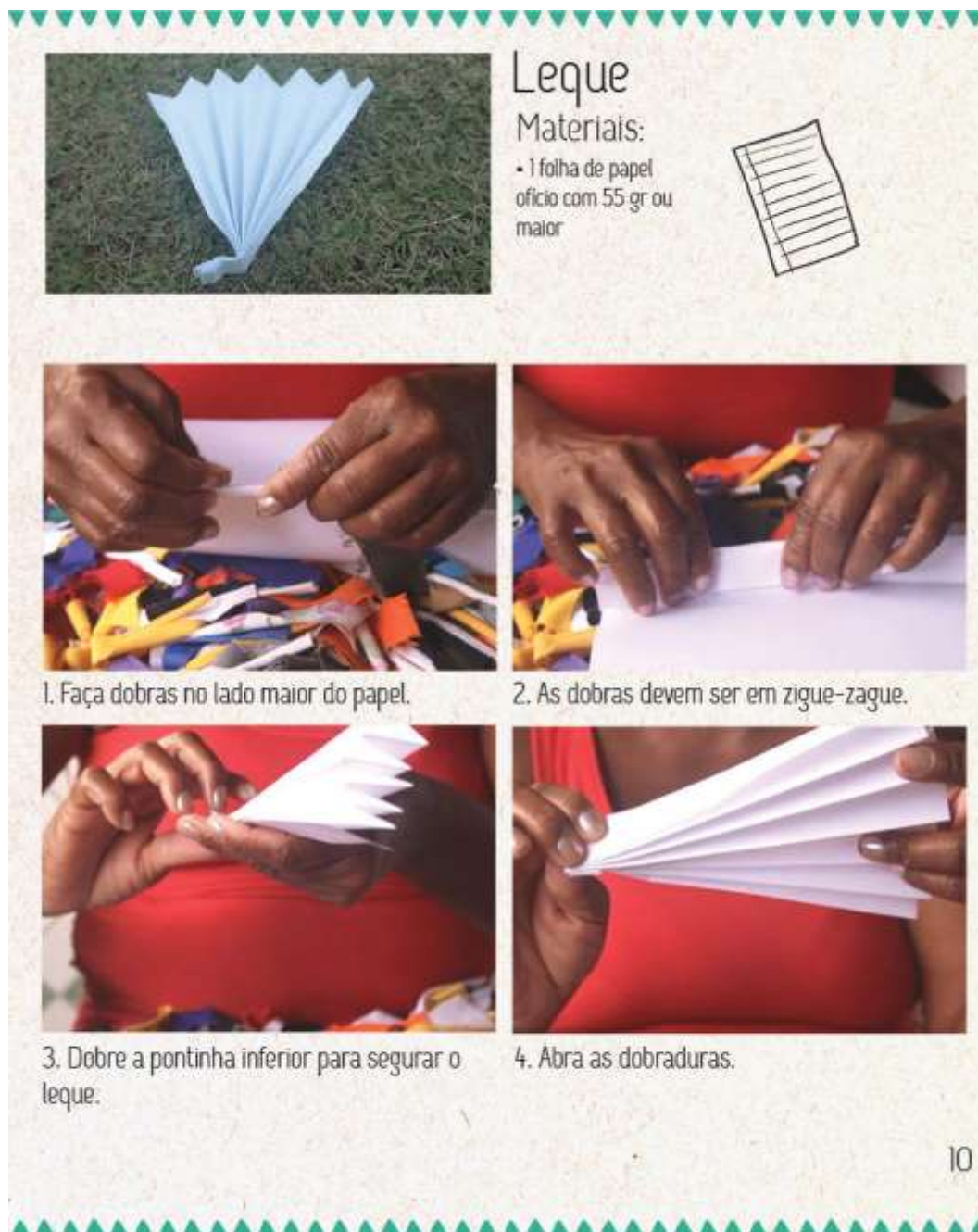
Método de construção

Figura 25 – Passo a passo do Travesseirinho



Fonte: Fotos desta autora.

Figura 26 – Passo a passo do Leque de papel



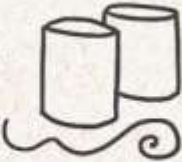

Fonte: Fotos desta autora.

Figura 27 – Passo a passo do Telefone sem fio

Telefone sem fio

Materiais:

- 2 latas pequenas
- 3m de barbante

1. Retire a tampa da lata e faça um furo

2. Repita o passo na segunda lata

3. Enfie cada ponta do barbante nos furos das latas

4. Dê um nó nas pontas.

11

Fonte: Fotos desta autora.

Cenário e Influências culturais

Dona Tatinha nasceu em Cairu, litoral da Bahia, mas recém-nascida veio morar em Salvador. Em sua infância, não precisou trabalhar fora, mas foi a responsável por cuidar de seus irmãos enquanto os pais trabalhavam. A relação com o marisco veio através de sua mãe que trabalhava pescando quando morava em Cairu. Já em Salvador sua mãe era empregada doméstica e saía para mariscar com os filhos nos fins de semana como forma de lazer e para fazer almoços especiais, como moquecas, para a família.

Como Dona Tatinha foi a marisqueira com mais tempo livre durante a infância, percebe-se que teve mais tempo para criar inúmeras possibilidades de brinquedos. Ela sempre utilizava materiais pós-industriais porque morava na Capital e não podia sair de casa, pois devia ficar sempre no âmbito doméstico para cuidar dos irmãos e longe dos perigos da rua.

Analisando as influências culturais, é possível perceber que Dona Tatinha teve uma vida urbana e por isso nenhum de seus brinquedos era feito com elementos naturais como milho ou madeira. O fato de ela não trabalhar fora também lhe proporcionou mais tempo para encontrar soluções criativas como o leque de papel e os travesseiros, que serviam de acessórios para suas bonecas de pano.

Desde criança, ela já fazia o papel de segunda mãe ao cuidar de seus irmãos enquanto os pais trabalhavam fora. Essa responsabilidade de cuidar era expressa também em seus brinquedos, como o travesseirinho, as bonecas, os brinquedos de casinha e cozinha, sempre atrelados à vida de dona de casa, profissão que ela nunca deixou, já que nunca trabalhou em outra atividade.

É interessante perceber que os brinquedos de Dona Tatinha eram relacionados ao cuidado do lar, repetindo as formas simbólicas que ela via em sua realidade. Assim, Thompson (1998) expõe que as formas simbólicas compartilham uma mensagem com seu receptor, pois se nota como Dona Tatinha recebeu as informações sobre o comportamento de sua mãe ao cuidar do lar, mesmo com ambos os pais trabalhando fora e entendeu que deveria se comportar da mesma maneira.

Esse comportamento se refletiu em seus brinquedos, como no travesseirinho e na boneca, e, também nas brincadeiras de casinha, comidinha, mãe e filha, resultando nas escolhas de vida de Dona Tatinha, como ela mesma disse: "Eu nunca trabalhei fora, sempre cuidei de casa. Meu pai e meu marido não deixava, então, depois que casei aos 15 anos, virei dona de casa". Essa afirmação demonstra como as formas simbólicas podem ser ensinadas.

Sustentabilidade

Os brinquedos de Dona Tatinha eram: telefone sem fio, no qual reutilizava latas, leques de papel velho e pequenos travesseiros feitos com retalhos de pano. Havia o reaproveitamento dos materiais e sua montagem era fácil. Sempre eram utilizados materiais domésticos, porque Dona Tatinha não podia ficar brincando na rua.

Tipologia e ergonomia

O travesseiro segue a mesma forma retangular, possui 15x12 cm e se trata de miniaturas proporcionais ao tamanho das bonecas. Já o leque tem a forma triangular e 29,7x21cm, mostrando a habilidade em fazer dobraduras em zigue-zague, e a abertura do papel resulta em linhas diagonais que apresentam a profundidade do objeto. No último brinquedo, o telefone sem fio é a representação da passagem do som por um fio condutor, e as latas servem como microfones e amplificadores sonoros, pois a forma das latas possui boa acústica e amplifica os sons emitidos. A forma do telefone consiste em dois cilindros com 6x9 cm de raio cada.

Dona Flor







Método de construção

Figura 28 – Passo a passo do Carrinho de rolimã

Carrinho de rolimã

Materiais:

- 1 tábua de madeira de 30x40 cm
- 4 rodas de rolimã ou de skate
- 2 arames de 35 cm
- 8 pregos
- 1 m de barbante

1. Coloque o arame em cima da tábua e marque onde prenderá os pregos.

2. Bata os pregos e envergue para encaixar o arame. Depois bata pregos na direção oposta. Repita o passo na parte inferior do carrinho.

3. Encaixe as rodas e envergue o arame para a roda não soltar.

4. Caso deseje, bata um prego e amarre um barbante para puxar.

12

Fonte: Fotos desta autora.

Cenário e influências culturais

Dona Flor nasceu em Salvador, mas foi criada em Amargosa. Ela já pescava desde criança no rio que havia perto de sua casa e teve outros trabalhos desde cedo na roça, na casa de farinha, e como empregada doméstica em casa de família. Quando morou na roça, seus brinquedos eram bonecas feitas com galhos de árvores ou com manaíba, outro nome dado à mandioca. Vale notar que só passou a fazer brinquedos com materiais pós-industrializados quando voltou para Salvador aos 11 anos de idade, pois se juntava com os primos e fazia carrinhos de rolimã para descer as ladeiras. Assim, percebe-se o acúmulo de materiais de descarte, que podem ser encontrados nas grandes cidades, ao contrário das cidades do interior da época.

É possível observar como a mudança de ambientes modificou culturalmente os brinquedos de Dona Flor. Quando morava no interior, eram bonecas feitas com matéria-prima natural e, quando foi para a cidade, seu brinquedo era urbano, coletivo e feito por meninos e meninas. De acordo com Thompson (1998), a análise cultural deve-se basear no contexto sócio-histórico em que o indivíduo está inserido e, então, percebe-se como o contexto de Dona Flor influenciou em seus brinquedos que possuíam uma mescla de materiais urbanos e naturais.

Dona Flor parece ter-se adaptado bem ao novo ambiente, pois também se divertia e mantinha na memória os brinquedos de ambos os momentos. Entende-se que as formas simbólicas impactam seu receptor e a importância faz parte de suas memórias e de sua identidade. Brincar com materiais naturais e urbanos serviu como divisor de contextos para Dona Flor, e cada ambiente lhe trouxe experiências para a construção de sua identidade.

Sustentabilidade

Quando Dona Flor morava no interior, em Amargosa, seus brinquedos usavam fontes totalmente limpas, pois se tratava de materiais biodegradáveis. Já quando se mudou para Salvador, passou a utilizar materiais de descarte como arame, rolimã e pregos. Vê-se que o pós-uso de metais, materiais industrializados que demoram a se decompor, é uma contribuição valiosa de Dona Flor ao design vernacular.

Tipologia e ergonomia

A escolha dos galhos e manaíbas para fazer bonecas dependia de suas formas, pois deveria ser possível imaginar onde estariam sua cabeça, tronco e membros no imaginário de

Dona Flor. Já os carrinhos de rolimã eram pensados calculadamente para que funcionassem sem perigo e com velocidade, o que necessitava de dias inteiros e do pensamento coletivo para solucionar a questão e agradar a todos. O carrinho de rolimã apresentado neste estudo tem o formato mais básico desses carrinhos que lembram até os *skates* modernos. Tem forma retangular com 30x40 cm e rodas com 8 cm de raio.

Dona Nadir

Método de construção

Figura 29 – Passo a passo do Vai e vem



Vai-e-vem

Materiais:

- 2 garrafas pet ou 2 latas
- 6m de cordão
- 4 argolas de pulseira





1. Corte o fundo de duas garrafas.



2. Encaixe as duas partes e prenda com fita ou com pregos.



3. Passe o cordão por dentro dos dois furos. Se usar lata, faça furos com pregos antes.



4. Amarre as argolas. Na falta de argolas, crie alças dando nó na ponta do barbante.

13

Fonte: Fotos desta autora.

Cenário e Influências culturais

A cidade em que nasceu foi Jequié, mas se criou na cidade vizinha, Jaguaquara, que possui uma grande produção hortifrutí. Apesar de se ter criado na roça, seus brinquedos não envolvem alimentos e sim bonecas ou brinquedos sonoros como o telefone sem fio e o Vai e vem, o interesse comum dela e seus irmãos. Os brinquedos de Dona Nadir sempre são feitos com objetos de descarte como latas, copos e retalhos porque o objetivo era sempre criar brinquedos sonoros e não podiam utilizar alimentos devido à extrema situação de pobreza por que passava. Assim, percebe-se que a motivação, neste caso, sonora é crucial nos brinquedos que criavam. Eles não repetiam os brinquedos da vizinhança, pois tinham um objetivo original que os levava a fazer longas caminhadas à procura dos materiais.

Sobre as influências culturais, Dona Nadir morou no interior numa rua em que seus vizinhos também não tinham condições financeiras e, para ter os brinquedos, era preciso unir os irmãos e fazer brinquedos coletivos. Também possuía ajuda de sua mãe na confecção de bonecas de pano, habilidade que Dona Nadir lastima não ter aprendido a fazer com a perfeição de sua mãe porque acha que poderia desenvolver um ofício e vendê-las.

Para Thompson (1998), a valorização de uma forma simbólica depende do contexto social de quem produz, como produz e dos receptores. Esse contexto pode envolver circunstâncias espaço-temporais e interferir no contexto da recepção, como, por exemplo, cartas que foram escritas num contexto e lidas em outro ou programas televisivos produzidos num contexto e assistido em outro. Assim, revela-se que Dona Nadir valorizava as bonecas de pano pelo valor simbólico do brinquedo e do afeto de sua mãe, mas atualmente aprecia o fator comercial das bonecas de pano, pois reconhece que o trabalho manual de fazer bonecas de pano traz características únicas de cada boneca e remete a outro tempo, por isso é cobiçado pelas pessoas que não têm mais a prática nem o domínio de fazê-las.

Sustentabilidade

O fato de ela nunca ter comprado um brinquedo demonstra a necessidade do reaproveitamento de materiais para brincar. Na infância, Dona Nadir fazia o brinquedo Vai e vem com latas encontradas na vizinhança, mas nos tempos atuais ela utiliza garrafas *pet* e o faz nas atividades infantis da igreja que frequenta. É revelado como os materiais podem mudar no decorrer do tempo, dependendo da facilidade de encontrá-los e manuseá-los, mas permanece a função do brinquedo e a reutilização de materiais contemporâneos. O interessante é a utilização de matérias-primas com baixo impacto ambiental, fácil

montagem/desmontagem e por ser um brinquedo durável.

Tipologia e ergonomia

O brinquedo é feito com cordas longas para que a lata desloque um percurso mais longo e produza barulho por mais tempo. Também faziam alças com a corda para maior conforto das mãos que seguram as extremidades do brinquedo. O brinquedo no passado tinha formato cilíndrico e, atualmente, com a garrafa *pet* tem forma aproximada de um losango com 13 cm de cada lado.

Dona Lourdes

Método de construção

Figura 30 – Fogão, panelas e pilão

Panelinhas de barro

Materiais:

- 1 kg de argila ou barro
- Água
- Gavetos



1. Use água para amolecer a argila e modele panelas, pratos, machucador de tempero, etc, como preferir.



2. No fogão à lenha, ponha gravetos para serem a lenha. Deixe os objetos modelados secarem no sol ou no forno.



14


Fonte: Fotos desta autora.

Figura 31 – Casinha de barro

Casinha de barro

Materiais:

- 1 kg de argila ou barro
- Palitos de picolé ou gravetos
- Água



1. Após amolecer a argila com água, estique um pouco a massa e arme os pilares fixando os palitos na argila e unindo um ao outro com argila.

2. Coloque palitos intermediários na construção.

3. Cubra os palitos com argila.

15

Fonte: Fotos desta autora.

Cenário e Influências culturais

Nascida em Santo Estevão, Dona Lourdes trabalhava na roça e tinha bastante acesso de encontrar barro, matéria-prima da maioria de seus brinquedos. O objetivo de seus brinquedos era criar utensílios domésticos em miniatura, como panelas, fogõezinhos e até mesmo casas que imitavam as casas dos moradores da região. Percebe como o cenário encontrado era a forte influência de suas criações, pois se tratavam de miniaturas que imitavam a realidade.

Dona Lourdes construía panelas, pilão e fogão inspirados nos utensílios de sua própria casa. Também fazia casinhas baseadas na arquitetura vernacular da casa onde residia e das casas da região feitas de pau a pique. Assim revela-se a influência cultural ao olhar para seu entorno, para sua comunidade e seu ambiente interagindo com a própria cultura e a partir disso confeccionar os brinquedos agregando a ludicidade.

Se na realidade existem objetos e funções inapropriadas para serem utilizados por crianças, Dona Lourdes solucionou essa questão com a construção de miniaturas onde podia brincar com a fantasia. Essa representação da realidade nos brinquedos é uma maneira de apresentar o que é importante para quem cria, dependendo das influências que recebe. Para Thompson (1998), as formas simbólicas são produzidas para emitir uma mensagem e uma ideia. Para Dona Lourdes era importante representar o que ela via em sua comunidade, seu modo de vida e o modo de vida dos adultos. Assim, a mensagem transmitida foi a reprodução de seu entorno e os brinquedos de barro lhe permitiram imaginar e praticar atividades que ainda não eram apropriadas para crianças. Logo, vê-se que comportamentos e valores são passados de pai para filho através dos modos de agir e que as formas simbólicas podem ser aprendidas, ensinadas e reproduzidas desde a infância.

Sustentabilidade

A escolha de materiais naturais como o barro e gravetos, a confecção manual e utilização da energia solar para solidificação dos objetos construídos demonstram o aproveitamento total de fontes limpas. São brinquedos modelados a partir da habilidade manual e desejo estético de quem constrói.

Tipologia e ergonomia

As panelas (4 cm de raio e 2cm de altura), pilão (2x10 cm) e fogão (5x8 cm) eram miniaturas e seguiam a mesma forma circular dos utensílios da casa de Dona Lourdes, sendo que o hábito de fazer miniaturas é muito comum em crianças. A casinha também era feita em tamanho proporcional ao tamanho delas ou eram miniaturas como essa de 20x25cm.

Considerações finais

- CONCLUSÃO

Após o longo caminho percorrido, foi possível perceber como os brinquedos artesanais podem ser analisados em diferentes âmbitos que interagem entre si e são fundamentais para entender que o ser humano cria por influência do ambiente em que vive. Ficou evidenciado que as criações das marisqueiras possuem uma relação intrínseca com sua cultura, com o que vê e imagina, e, quando fazem seus próprios brinquedos, estão produzindo formas simbólicas. Além disso, tais brinquedos trazem traços do *design* vernacular, pois todos são criativos e capazes de criar, dependendo das necessidades específicas de cada indivíduo.

Estudar o grupo de marisqueiras revelou-se como uma troca de conhecimentos entre pesquisadora e pesquisadas porque elas ensinaram como interagiam com a natureza enquanto suas memórias e alegrias foram estimuladas durante a realização desta pesquisa. Refazer os brinquedos e desenhos foi um momento prazeroso que trouxe muita alegria para elas e cada detalhe da conversa foi importante para interpretar os brinquedos das marisqueiras nas categorias de análise desta pesquisa. Analisando as categorias de análise: Brinquedo, *Design* vernacular, Cultura, Desenho, Imaginário, Memória, Identidade e Marisqueiras, ficou evidente como os brinquedos fazem parte da ludicidade infantil e, feitos a partir dos saberes nativos, expressam a cultura material de sua comunidade. Dessa forma, a partir desta pesquisa, foi possível fazer uma relação entre *design*, cultura e prática artesanal de fazer brinquedos.

Sobre os objetivos específicos, é uma satisfação concluir que todos foram alcançados. O primeiro deles consistiu em coletar histórias da infância e da confecção de brinquedos artesanais de marisqueiras do bairro de Paripe em Salvador-BA. Para tanto, foi preciso encontrar marisqueiras do bairro dispostas a participar de tal pesquisa e, após quatro meses da entrada em campo e das idas e vindas nas reuniões, dez mulheres com histórias de vida distintas foram reunidas. Ao conhecer essas mulheres, percebi como os brinquedos se diferenciavam de acordo com o contexto cultural e o ambiente em que cada uma delas morava. Quando se tratava de mulheres que sempre viveram em Salvador, os brinquedos eram feitos com a reutilização de materiais industrializados. Já quando se tratava de mulheres que se originaram de cidades do interior da Bahia, ficou evidenciado que havia uma forte ligação com os elementos da natureza, como as águas dos rios e mares, o barro e os vegetais das colheitas.

A partir de então, foi possível entender como a profissão de marisqueira tem relação com a identidade de cada uma, levando-as a continuar no ramo mesmo após outras

oportunidades de trabalho na vida. Apesar de terem vindo morar na Capital baiana (Salvador) e terem passado por diferentes empregos, o contato com as águas sempre operou com mais força em seu desejo e acabavam sempre voltando ao mar para trabalhar com o marisco.

O segundo objetivo foi mapear as informações sobre os brinquedos, dividindo-os por nome, material, técnica e método de construção. Para tanto, foi preciso pedir que elas dissessem os materiais necessários e, a partir daí, foi iniciada a reconstrução. Esta etapa foi filmada e fotografada para análises posteriores que revelaram detalhes não perceptíveis no momento. Ou seja, a cada novo olhar nas imagens, novas leituras se tornaram possíveis e outras se fortaleceram. Essas leituras e releituras foram essenciais para alcançar os maiores objetivos desta pesquisa: identificar os traços de design dos brinquedos confeccionados e analisar criticamente, relacionando a história de vida com o design vernacular.

Considerando que essa produção de brinquedos artesanais se utiliza de materiais e tecnologias alternativas, o design vernacular mostrou o caminho para colocar em prática a construção desses brinquedos, revelando que as pessoas empenham seus saberes nativos e são capazes de agir criativamente em prol de suas necessidades, sendo isso inato a todo indivíduo. Até mesmo as crianças, indivíduos em fase de desenvolvimento, atendem a esse estímulo, e isso ocorre como ferramenta para suprir uma necessidade lúdica e imaginária. As marisqueiras, quando crianças, agiam criativamente na construção porque não podiam comprá-los e também pelo desejo da materialização de desenhos imaginários, o que ainda ocorre com toda criança, independente de sua condição financeira.

Com esta pesquisa, foi possível concluir que os brinquedos artesanais das marisqueiras são influenciados pelo contexto sociocultural em que estavam inseridas e que todos os indivíduos têm capacidade de criar, ainda que de maneira empírica, quando se trata de uma necessidade específica. Essa revelação se fortaleceu no decorrer da pesquisa ao escutar as histórias da infância de cada uma e analisar como os brinquedos dependiam dos materiais disponíveis e dos conhecimentos locais. Também foi observado como o modo de vida da comunidade se repetia em alguns brinquedos, mais parecendo uma imitação da realidade, como é possível constatar nas casinhas de barro de Dona Lourdes. As casinhas eram feitas do tamanho em que apenas crianças conseguiam entrar, o material era barro e galhos e, visualmente, pareciam "casinhas de pau a pique" ou "casinha de taipa", como são conhecidas no interior da Região Nordeste do Brasil.

Essa relação entre a casinha-brinquedo e as casas reais da região, feitas a partir da arquitetura vernacular da região, traz à luz do entendimento a semelhança entre os brinquedos artesanais e seu entorno. Essa relação não se dá apenas nas formas de construção, mas

também na forma de brincar, visto que, quando Dona Lourdes entrava na casinha com as amigas, elas brincavam com panelas e fogões de barro, réplicas em miniatura de como sua mãe e tias trabalhavam. Porém, esse mundo miniaturizado de Dona Lourdes não era apenas a cópia do mundo real, mas também seu próprio mundo imaginado que tomava forma e, assim, tudo que desejava se tornava real.

Após acompanhar essa jornada, percebi como os brinquedos artesanais podem ser vistos por diversos âmbitos e que todos eles interagem para o registro dos saberes nativos dessas mulheres e de seus brinquedos, considerando que participam do design vernacular, são influenciados pelo contexto cultural e reafirmam a capacidade criativa inata de todo indivíduo. O brinquedo é, então, instrumento do brincar, e o brincar é, antes de qualquer coisa, uma forma de projetar seus anseios, desejos e medos, mas, principalmente, um modo de se compreender como um ser no mundo.

- **CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS**

Realizar esta pesquisa foi transformadora tanto para as pesquisadas quanto para mim, como pesquisadora. Para todas nós, foi um momento de descoberta porque as marisqueiras não tinham dimensão da importância do seu saber artesanal de fazer brinquedos, assim como eu não imaginava encontrar um campo tão complexo e cheio de significados.

Esse aprofundamento só foi possível através do método etnográfico aplicado na coleta de dados. O método etnográfico permitiu ir além porque o pesquisador decifra muitos de seus questionamentos no decorrer do caminho e também desperta muitos outros, além de que esse método faz aflorar a sensibilidade, que torna a empreitada mais aprofundada e significativa.

Para tanto, as contribuições teóricas desta pesquisa se baseiam no reconhecimento do saber guardado na memória dessas marisqueiras sobre a cultural material de seu povo, sendo ainda um material para o desenvolvimento de um design com referências locais. Foi também possível compreender como os brinquedos artesanais são um patrimônio cultural material e imaterial que merece maior destaque nas pesquisas da academia. Esse destaque é necessário, pois foi observado que os conhecimentos passados pela oralidade carregam consigo vivências que podem contribuir para o desenvolvimento de pesquisas acadêmicas, já que apresentam soluções encontradas empiricamente pelas pessoas das comunidades. Essa é uma maneira de a academia caminhar em harmonia com o saber popular e render muitos frutos para ambas as partes.

Outra contribuição teórica é que esta dissertação é uma das poucas fontes de pesquisa nessa área, visto que existe pouca bibliografia sobre design vernacular que discuta os

brinquedos artesanais. Assim, este material apresenta diversos âmbitos de análise sobre como o brinquedo artesanal pode ser visto, como a infância brasileira se formou e, principalmente, como o contexto cultural influencia na criação de cada um, neste caso, apresentando o grupo de marisqueiras. Além de tudo, esta dissertação apresenta uma forma dinâmica de analisar cada brinquedo como um produto de design, reconhecendo seu valor como tal.

- **CONTRIBUIÇÕES PRÁTICAS**

Já as contribuições práticas desta pesquisa são os registros do passo a passo de cada brinquedo, propiciando maneiras de perpetuação e difusão desse saber. Para tanto, os leitores interessados podem acompanhar as fotografias do passo a passo de cada brinquedo mencionado, além de saber os materiais necessários e medidas em centímetros de cada um. Esse material poderá ser utilizado para a formação de arte-educadores, crianças e demais interessados. Já para as marisqueiras, farei um retorno como responsável pela pesquisa à Associação de Pescadores para apresentar o resultado, as fotos e as filmagens e ter uma roda de conversa com o grupo.

O objetivo dessa intervenção é mostrar a elas como suas histórias e sua identidade são importantes e como contribuíram para o desenvolvimento deste trabalho. Uma cópia desta dissertação também será entregue à biblioteca comunitária da Colônia de Pescadores e Aquicultores Z-67 para que os moradores e outros acadêmicos tenham acesso às informações deste material sobre as marisqueiras. Será uma ferramenta para aumentar a autoestima e dar-lhes um material que possam apresentar a seus filhos, netos e amigos e para que se sintam valorizadas. Elas podem também voltar a fazer seu brinquedo para ensinar aos netos ou mesmo como artesanato e fonte de renda.

Outra contribuição prática é o pequeno manual que está disponível no Anexo desta pesquisa. O pequeno manual pode ser montado através da impressão das figuras localizadas entre as páginas 107 e 138 do subcapítulo "Analisando os brinquedos". O manual está disponível para reprodução do leitor e também será entregue na Colônia de Pescadores e Aquicultores Z-67 para que as marisqueiras e curiosos possam utilizá-lo. No Anexo, estão disponíveis a Capa e o Sumário, além das instruções de montagem.

Espera-se que esta pesquisa tenha contribuído para o reconhecimento do potencial criativo que existe em cada indivíduo independente da idade ou objetivo. Todos criam, e suas criações dependem do contexto cultural de seu idealizador. Os objetos criados fazem parte da cultura material de um povo e, quando se trata de crianças, fazem parte de um universo particular movido pela necessidade de imaginar e brincar.

Referências

- ANDRADE, Erica Ribeiro de. *O Balaio de Difusão de Design Popular da Bahia como facilitador da inserção da cultura popular no 5º ano do Ensino Fundamental 1 da escola municipal do Parque São Cristóvão João Fernandes da Cunha*. 84f. 2009. Monografia (Especialização em Arte-educação)-Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009.
- ARIÈS, Philippe. *História Social da Criança e da Família*. 2. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1981.
- BARDI, Lina Bo. *Tempos de Grossura: o design no impasse*. São Paulo: Instituto Lina Bo Bardi e P.M. Bardi, 1994.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. 3ª ed: São Paulo: Summus Editorial, 1984
- BONSIEPE, Gui. *A tecnologia da tecnologia*. São Paulo: Edgard Blucher, 1983.
- BOUFLEUR, Rodrigo Naumann. *A questão da gambiarra*. 148f. 2006. Dissertação (Mestrado em Design - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.
- BRANDAO, Carlos Rodrigues. *A cultura na rua*. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1989.
- BÜRDEK, Bernhard E. *História, teoria e prática do design de produtos*. São Paulo: Edgard Blücher, 2008.
- CARDOSO, Ciro Flamarion; BRIGNOLI, Héctor Pérez. *Os métodos da história*. 2. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1979.
- CARDOSO, Rafael. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. *Arcos*, v,1, p. 15-38, 1988. Disponível em: < [http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-02.artigo_rafael\(14a39\).pdf](http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-02.artigo_rafael(14a39).pdf) >. Acesso em: 19 jun. 2012.
- CLIFFORD, James. *A experiência etnográfica: antropologia e literatura no século XX*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1998.
- CUVILIER, Armand. *Sociologia da Cultura*. Porto Alegre: Globo; São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1975.
- DIEGUES, A.C. et al. *Os saberes tradicionais e a biodiversidade no Brasil*. São Paulo: MMA: COBIO: NUPAUB, 2000.
- DONIS, A. *Teoria da Sintaxe Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- DOURADO, A.; DABAT, C.; ARAÚJO, T. Crianças e adolescentes nos canaviais de Pernambuco. In: PRIORE, Mary Del (Org.). *História das Crianças no Brasil*. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2004. p.407-436.
- EDWARDS, Betty. *Desenhando com o lado direito do cérebro*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1984.
- ELIADE, Mircea. *Imagens e símbolos: ensaios sobre o simbolismo mágico-religioso*. Tradução de Sonia Cristina Tamer. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- FACTUM, Ana Beatriz Simon. *Joalheria escrava baiana: a construção histórica do design de jóias brasileiro*. 2009. 309 f. Tese (Doutorado) - Departamento de Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Usp, São Paulo, 2009. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-13012010-154213/pt-br.php>>. Acesso em: 25 abr. 2012.

FELDMAM-BIANCO, Bela; LEITE, Mirian L. Moreira (Org.). *Desafios da imagem: fotografia, iconografia e vídeo nas ciências sociais*. Campinas, São Paulo: Papirus, 1998.

FERREIRA, Edson Dias. Desenho e Antropologia: influências da cultura na produção autoral. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON GRAPHICS ENGINEERING FOR ARTS AND DESIGN, 6., 2005, Recife. *Anais...* Recife, 2005.

FINIZOLA, Fátima; COUTINHO, Solange G.; CAVALCANTI, Virgínia P. Vernacular design: a discussion on its concept. In: FARIAS, Priscila Lena; CALVERA, Anna; BRAGA, Marcos da Costa; SCHINCARIOL, Zuleica (Ed.). *Design frontiers: territories, concepts, technologies [ICDHS 2012 - 8th Conference of the International Committee for Design History & Design Studies]*. São Paulo: Blucher, 2012. p.00-00.

FONSECA, Cláudia. Pais e filhos na família popular. In: D'INCAO, Maira Angela (Org.). *Amor e família no Brasil*. São Paulo: Contexto, 1989. p.95-128.

FREITAS, Simone; PAMPLIN, Paulo Augusto; LEGAT, Jefferson; FOGAÇA, Fabíola Helena; BARROS, Roseli. Conhecimento tradicional das marisqueiras de Barra grande, área de proteção ambiental do delta do rio Parnaíba, Piauí, Brasil. *Revista Ambiente & Sociedade*, São Paulo, v. 15, n.2, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-753X2012000200006>. Acesso em: 30 mar. 2015.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Tradução de Fanny Wrobel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1978.

GÓES, J.; FLORENTINO, M. Crianças escravas, crianças dos escravos. In: PRIORE, Mary Del (Org.). *História das Crianças no Brasil*. 4.ed. São Paulo: Contexto, 2004. p.177-191.

GOMES, Luiz Vidal. *Desenhismo*. Santa Maria, RS: Editora da UFSM, 1996.

HALBWACHS, Maurice. *Memória coletiva*. São Paulo: Vértice, 1990.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 11.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

JANOTTI, Maria. O desafio da História Oral. *Revista Ciência Hoje: Suplemento Negros Brasileiros*, Rio de Janeiro, v.8, n.48, p.32-35, 1988.

LARAIA, Roque. *Cultura: um conceito antropológico*. 14.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LEWKOWICZ, Ida. Herança e relações familiares: os pretos forros nas Minas Gerais do século XVIII. *Revista Brasileira de História: Família e Grupos de convívio*, Órgão da Associação Nacional dos Professores Universitários de História, São Paulo, ANPUH/Marco Zero, n.9, p.101-114, 1988/fev. 1989.

LEITE, Miriam. O óbvio e o contraditório da Roda. In: PRIORE, Mary Del (Org.). *História da Criança no Brasil*. São Paulo: Contexto, 1991. p.98-111.

LIMA, Marcondes. *A arte do brincador*. Recife: Sesc Pernambuco, 2009.

MAESTRI FILHO, Mario José. *Depoimentos de escravos brasileiros*. São Paulo: Ícone, 1988.

MEFANO, Ligia. *O design de brinquedos no Brasil: uma arqueologia do projeto e suas origens*. 2005. 164f. Dissertação (Mestrado em Design)-Departamento de Artes & Design da Puc-Rio, Rio de Janeiro, 2005.

- MORAES, Dijon de. *Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem*. São Paulo: Edgar Blucher, 2006.
- MORAES, Dijon de. *Metaprojeto*. São Paulo: Edgar Blucher, 2010.
- MOREIRA, Ana Angélica. *O espaço do desenho: a educação do educador*. 9. ed. São Paulo: Loyola, 2002.
- MINAYO, Maria Cecília. *Pesquisa Social: teoria, método e criatividade*. 7. ed. Rio de Janeiro, Petrópolis: Vozes, 1994.
- MORIN, Edgar. *O enigma do homem: para uma nova antropologia*. Rio de Janeiro, Zahar, 1975.
- MOTT, M.; NEVES, M.; VENÂNCIO, R. A escravidão e a criança negra. *Revista Ciência Hoje: Suplemento Negros Brasileiros*, Rio de Janeiro, v.8, n.48, p.20-23, 1988.
- OLIVEIRA, Paulo. *Brinquedo e Indústria Cultural*. Petrópolis: Vozes, 1986.
- OLIVEIRA, Paulo. *O que é o brinquedo*. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- PACEY, Philip. Anyone Designing Anything? Non-Professional Designers and the History of Design. *Journal of Design History*, Oxford University Press, v. 5, n. 3, p. 217-225, 1992.
- POLLAK, Michel. Memória, esquecimento, silêncio. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, p.3-15, 1989.
- POLLAK, Michel. Memória e identidade social. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, v.5, n. 10, p.200-212, 1992.
- PRIORE, Mary Del. O cotidiano da criança livre no Brasil entre a Colônia e o Império. In: _____. (Org.). *História das Crianças no Brasil*. 4.ed. São Paulo: Contexto, 2004. p.84-106.
- RAMOS, Artur. *As culturas negras no Novo Mundo*. 4.ed. São Paulo: Nacional, 1979.
- RAPOPORT, Amos. Spontaneous settlements as Vernacular dDesign. In: PATTON, Carl V. *Spontaneous Shelter: international perspectives and prospects*. USA: Temple University Press, 1987. p.51-77.
- ROSA, Zita. Laços e perdas em família. *Revista Ciência Hoje: Suplemento Negros Brasileiros*, Rio de Janeiro, v. 8, n.48, p.46-48,1988.
- RUGIU, Antonio Santoni. *Nostalgia do mestre artesão*. Campinas: Autores Associados, 1998.
- SANTANA, Marise de. *O legado africano como pretexto para pensar Desenho e Etnicidade*. Feira de Santana: Ed. UEFS, 2004.
- SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO (SESC). *Brinquedos tradicionais brasileiros*. São Paulo, 1983.
- SILVA, M. Alice Setúbal S.; GARCIA, M. Alice Lima; FERRARI, Sônia C. Miguel. *Memória e Brincadeiras na Cidade de São Paulo nas primeiras décadas do século XX*. São Paulo: Cortez, 1989.
- SILVA, José Nilton. *Brinquedos populares: subsídios para a Ed. Artística do 1º grau*. João Pessoa: União, 1982.
- SLENES, Robert. Lares Negros, Olhares brancos. In: ARANTES, Antônio (Org.). *Colcha de Retalhos: estudos sobre a família no Brasil*. 2. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1993.

SODRÉ, Muniz. *A verdade seduzida: por um conceito de cultura no Brasil*. 2.ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1998.

SOUSA, Ana Lúcia Silva et al. *De olho na Cultura: pontos de vista afro-brasileiros*. Salvador: Centro de Estudos Afro-Orientais; Brasília: Fundação Cultural Palmares, 2005.

THOMPSON, John B. *Ideologia e Cultura moderna*. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

TEISSERENC, Pierre. Reconhecimento de saberes locais em contexto de ambientalização. *Revista Novos Cadernos NAEA*, Pará, Universidade Federal do Pará, p. 5-26, 2010.

VON, Cristina. *A história do brinquedo*. São Paulo: Alegro, 2001.

ZUMBANO, Raquel. Brincando na história. In: PRIORE, Mary Del (Org.). *História das Crianças no Brasil*. São Paulo: Contexto, 1991. p.231-258.

ANEXO

*MANUAL DE BRINQUEDOS DAS
MARISQUEIRAS DE PARIPE*

Para montar o *Manual de brinquedos das marisqueiras de Paripe*, basta imprimir ou fazer a fotocópia das páginas com o passo a passo dos brinquedos localizados no subcapítulo "Analisando os brinquedos". Depois, recorte as páginas no formato 14x17,5 cm e organize as páginas na sequência de 1 a 15. Imprima ou faça a fotocópia da capa e sumário, monte seu manual, grampeie ou encaderne na parte superior. Dessa forma, será possível apresentar o manual em outros espaços e difundir o conhecimento.



Esses brinquedos foram produzidos pelas marisqueiras:
 Dona Edelzuita, Edineusa, Flor, Irani, Joelma, Lourdes, Meire, Nadir, Rosa e Val
 como valiosa contribuição à pesquisa Memórias Brincantes: o design de brinquedos artesanais
 das marisqueiras do bairro Paripe de Salvador-BA da mestrandia Tamires Lima,
 orientada pela prof Dra Marise de Santana para o Programa de Pós-Graduação em Desenho,
 Cultura e Interatividade da Universidade Estadual de Feira de Santana.

Sumário

Boneca de milho.....	pág.1
Cavalinho de folha de bananeira.....	pág.2
Carro de lata.....	pág.3
Carro de lata de sardinha.....	pág.4
Pê-de-lata.....	pág.5
Boneca de pano.....	pág.6
Carrinho para Teté.....	pág.7
Periquito.....	pág.8
Travesseirinho.....	pág.9
Leque.....	pág.10
Telefone sem fio.....	pág.11
Carrinho de rolimã.....	pág.12
Vai-e-vem.....	pág.13
Panelinhas de barro.....	pág.14
Casinha de barro.....	pág.15