

A CULTURA MINEIRA NAS MÃOS DOS ARTESÃOS DE BRINQUEDOS

Ana Luiza Brandão Leal (Bolsista de Iniciação Científica/ CNPq)
Elaine Andrade (Estagiária)
Fernanda Rodrigues Ferreira (Bolsista de Iniciação Científica/ FAPEMIG)
Lilium Medeiros (Bolsista de Iniciação Científica/ FAPEMIG)
Yone Maria Andrade Paiva Rogério (Pedagoga/Colaboradora)
Maria de Fátima A. Q. Melo (Orientadora/BRINQUEDOTECA UFSJ)

queirozmaldos@uaivip.com.br; fernandabq@hotmail.com

1- Introdução

Este projeto está vinculado à Brinquedoteca da Universidade Federal de São João del Rei que pertence ao Laboratório de Pesquisa e Intervenção Psicossocial, sendo desenvolvido por um grupo de pesquisa que elegeu, para este fim, os brinquedos e jogos artesanais desta região de Minas, à luz da Teoria Ator-Rede - TAR, uma vez que esta permite inserir os objetos no campo de estudo da Psicologia Social.

Os brinquedos e jogos artesanais são formas de expressão cultural, pois carregam, em sua história, os diversos saberes e fazeres das gerações anteriores, sendo importante resgatá-los como produtos que contam histórias dos contextos em que estão inseridos. O artesão, ao fabricar brinquedos e jogos tradicionais, mantém preservada toda a técnica e cultura envolvida na história desses objetos. Com o nosso trabalho, pretendemos mapear a trajetória da criação dos mesmos e as relações estabelecidas entre os seus actantesⁱ, elementos humanos e não humanosⁱⁱ neste processo.

Enfatizamos o trabalho do artesão, pois a ele é conferido o papel de ser ativo enquanto produtor de tais objetos, assumindo a condição de construtor do seu cenário cultural, nele imprimindo sua história, a técnica de sua região e a sua subjetividade. O acesso às maneiras de construir e usar esses objetos possibilita verificar como se dão as trocas culturais, geracionais e propriamente afetivas entre gerações, entre pais e filhos, entre pares, entre mestres e aprendizes e, também, entre o artesão e seu cliente. Segundo uma artesã entrevistada, cada brinquedo por ela confeccionado é único e carrega todo seu sentimento e conhecimento. Dessa maneira, defendemos a importância de não deixar que esses brinquedos e jogos, tradicionais em sua feitura, se percam com o passar dos anos.

2 -Metodologia

Neste trabalho, foi utilizada a metodologia da Teoria Ator-Rede que vem sendo trabalhada desde a década de 80, tendo Bruno Latour como um dos seus principais representantes. Segundo Queiroz e Melo (2007), essa teoria também conhecida como Sociologia da Tradução, se preocupa em investigar como alguns tipos de interação conseguem se estabilizar e se reproduzir mais do que outras e como os elementos de uma rede vão se mesclando, se modificando, se complexificando, fazendo novas conexões e se estabilizando em alguns resultados provisórios. Buscamos investigar como se dão as traduções desses objetos artesanais no tempo e no espaço, verificando tudo aquilo que se modificou e também aquilo que se manteve, através das características conservadas nos caminhos percorridos pelos mesmos no decorrer da história.

Segundo Queiroz e Melo (2007), a Teoria Ator-Rede, atribui simetria ao estudo de humanos e não humanos, que é explorada entre sujeitos e objetos: os humanos criam os objetos interferindo diretamente em suas propriedades, no entanto os objetos também exercem influências sobre a vida dos homens, interferindo nas formas de viver, de ser e estar no mundo. A relação entre o homem e o brinquedo remete a outra simetria, já que o humano, ao conferir um sentido lúdico a um determinado objeto, é convidado por esse mesmo a realizar ações lúdicas, desenvolvendo estratégias cognitivas, habilidades e destrezas, dentre outras. Isto acontece dentro de uma rede em que ambos produzem efeitos mútuos para a constituição das redes sociotécnicas, na tessitura social de onde emergem. Sociotécnica é uma palavra híbrida para manter junto o que não pode ser tomado separadamente: sociedade e técnicas que desde sempre estiveram amalgamadas enquanto estratégias para permitir e/ou facilitar a sobrevivência dos coletivos (Latour, 2001).

Entendendo os objetos como mediadores nas relações sociais, sendo também portadores de memória coletiva, buscamos mapear o seu traçado histórico nesta região de Minas, no intuito de compreender como esses artefatos se prestam à elaboração dos contextos culturais pelos seus brincantes. Utilizamos, como recursos metodológicos, pesquisas bibliográficas, iconográficas, entrevistas com brincantes e, como foco principal deste trabalho, as entrevistas realizadas com artesãos. Enfatizamos, aqui, o trabalho do artesão, pois a ele é conferido o papel de ser ativo enquanto produtor de tais objetos, assumindo a condição de construtor do seu cenário cultural, nele imprimindo sua história e sua experiência na transformação da matéria.

Segundo Ecléa Bosi (2004), antes do primeiro encontro com o entrevistado, é preciso que haja um estudo do tema que será trabalhado. Dessa maneira, preparamos previamente um roteiro de entrevista semi-estruturado com os artesãos, a fim de abranger ao máximo a história de vida e de trabalho dos nossos pesquisados. Neste roteiro, procuramos colocar questões relacionadas à origem do interesse por fabricar brinquedos, como haviam aprendido e optado por essa profissão, quais as dificuldades encontradas na fabricação e comercialização de brinquedos, enfim, questões relacionadas à opção deste profissional na sua mobilização para a tarefa de fabricar brinquedos.

Outro recurso metodológico utilizado pelo grupo foi a pesquisa iconográfica. A imagem se caracteriza como um recurso poderoso da captação e registros das ações temporais e acontecimentos reais. No caso das entrevistas com os artesãos, sua utilização foi um instrumento importante para o registro da atividade, uma ilustração da mesma, que nos possibilitou leituras posteriores, funcionando como uma prova testemunhal. Como afirma Loizos (2002), a informação muitas vezes está na fotografia, que se soma ao texto para completá-lo ou explicitá-lo.

Assim, buscando compreender como se dão essas interações entre sujeito construtor e objeto construído, e todos os passos percorridos durante o processo de fabricação dos brinquedos e jogos artesanais empreenderam uma pesquisa a fim de mapear a origem desses objetos, suas traduções, deslocamentos, para conhecer e compreender como chegaram e são concebidos nos dias atuais.

3- Antes que os brinquedos fossem fabricados industrialmente...

A respeito dos brinquedos, Benjamim (1984), conta que, antes mesmo dos artesãos voltarem seus olhos para a infância e confeccionarem os brinquedos com as sobras das oficinas, as crianças já se apropriavam dos objetos do mundo adulto e com eles criavam e recriavam situações, encenando toda a fantasia das brincadeiras da infância. Os brinquedos e os jogos estão para além de apenas promover a união,

integração e divertimento, pois se tornaram um elemento importante na história da fabricação e comércio dos séculos passados.

Os artesãos esculpiam os brinquedos, na sua grande maioria, miniaturizando objetos utilizados pelos adultos. Da mesma forma, os índios brasileiros como destaca Altman (2007), também faziam essas “miniaturizações” utilizando barro, pedras, penas e outras matérias-primas que estavam disponíveis no ambiente. Nos dois casos, percebe-se um ajuste dos objetos do cotidiano para as dimensões do corpo infantil, como uma tendência comum que marca a confecção dos brinquedos.

Segundo Pozo (2002), o processo de formação de um artesão ocorria de uma forma lenta, pois consistia no repasse de técnicas do mestre de ofício para o então aprendiz, que replicava o que o mestre ensinava. Mas nem tudo ocorria de forma mecânica, pois, vez ou outra, era preciso criar novas estratégias que adaptassem outros recursos na fabricação dos artefatos. Por exemplo, a substituição de materiais escassos por outros mais encontrados na região, caracterizando assim, o conceito de tradução. Para a Teoria Ator-Rede, a tradução significa para além de um mero deslocamento lingüístico ou geográfico (translation): trata-se de uma lógica que prevê misturas, conexões, negociações que produzem modificações nas partes envolvidas. Fatos e artefatos, ao passarem de mão em mão, de grupo em grupo, vão ser alterados, sem necessariamente perderem as características que nos permitem identificá-los.

O brinquedo artesanal, ao ser produzido, transporta consigo significados que lhes são atribuídos, remetendo a aspectos culturais que fazem sentido dentro do contexto no qual estão inseridos. Estes significados são expressos por hábitos, costumes, valores, materiais dispostos na região, enfim, características próprias de cada localidade. Assim, o brinquedo artesanal reflete os traços culturais da região em que foi produzido e chega até a criança, carregado de histórias, geralmente passado de geração para geração (Brougère, 2000). O mesmo autor salienta que “na brincadeira a criança se relaciona com os conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria, lhes dá uma significação”. Nesta apropriação, ocorre uma relação direta entre o produto artesanal, carregado de singularidade, de características e materiais locais, e a criança ou aprendiz, num processo em que podem sentir-se provocados em suas destrezas e abertos a descobertas.

4. Artesãos de Brinquedos e jogos em Minas

O grupo de pesquisa mapeou, em São João del Rei e região circunvizinha, os possíveis núcleos de artesãos de brinquedos. Foram encontrados artesãos nas cidades de Tiradentes, São João del Rei, Resende Costa, Barbacena, Carandaí e Santa Rita de Ouro Preto.

Foram realizadas, até o momento, seis entrevistas que foram significativas, pois nos permitiram conhecer como se encontra o artesanato de brinquedos e jogos existentes na região. Uma de nossas primeiras constatações foi a escassez de artesãos que se dedicavam a confecção de brinquedos, uma vez que a maioria deles, por questões de sobrevivência, haviam migrado para outros tipos de artesanato, mais rentável para lhes garantir o sustento.

Dentre as informações observadas, destacamos alguns aspectos que nos chamaram a atenção. Em Tiradentes, encontramos duas artesãs que trabalham apenas com brinquedos. Para elas o ofício de artesã surgiu de uma paixão e do interesse em manter viva a cultura que os brinquedos e jogos artesanais possuem. No entanto, elas relataram basicamente dois problemas: dificuldades de encontrar candidatas a aprendiz, elemento que poderia lhes auxiliar na produção das peças; exigências do mercado por uma produção em larga escala, pois para venderem nas lojas da cidade, é preciso um

numero muito grande de brinquedos do mesmo modelo, o que compromete a qualidade do mesmo.

Outra dificuldade encontrada é no mercado. Segundo sua fala, “o mercado é muito restrito, as pessoas que valorizam o brinquedo de madeira, o brinquedo educativo, são pessoas envolvidas muito diretamente com a educação da criança, preocupadas com isso e que têm uma formação anterior”. Afirmações e dificuldades semelhantes foram encontradas em outras entrevistas, levando-nos a pensar que a produção de brinquedos e jogos artesanais tem encontrado dificuldades que podem estar associados ao modo de produção e comercialização vigente na sociedade contemporânea.

Em entrevista realizada em São João del-Rei, conhecemos a historia de três irmãos que aprenderam a confeccionar objetos de madeira com o pai, que tinha a marcenaria como hobby, e que faziam os seus próprios brinquedos porque a família não tinha condições de comprar brinquedos industrializados em lojas. O ofício iniciado ainda na infância, como um gosto e como uma estratégia de garantir brinquedos únicos e invejados por outras crianças, é hoje o meio de subsistência dos irmãos. No entanto, eles seguiram carreira no artesanato de artes sacras, pois o mercado de brinquedos não se mostrou muito promissor. Hoje, possuem um grande ateliê, onde comercializam e até exportam móveis, altares e outras peças, mas a produção de brinquedos não faz mais parte do trabalho dos mesmos, embora seja lembrada como um início da profissão.

Uma artesã de bonecas de São João del-Rei afirma que a garantia de sobrevivência do seu trabalho, bem como de suas vendas, é a originalidade que imprime às suas obras, exemplificando como traduz peças tradicionais como o Papai Noel, acrescentando-lhe calça jeans e roupas da moda. Ela afirma que seu trabalho nem sempre é valorizado, mas ela se declara “enjoada” (no sentido de exigente) e busca em cada peça o prazer de criar. Outro artesão que entrevistamos em São João del-Rei é professor universitário e tem o artesanato como segundo ofício. Ele declara que o motivo de continuar com seu trabalho como artesão é a paixão pela arte de transformar a madeira em um objeto de brincar.

Um outro encontro aconteceu com artesãos de Santa Rita de Ouro Preto que fabricam enfeites e jogos de pedra sabão. Tivemos a oportunidade de conhecer o funcionamento do torno (máquina onde a pedra sabão é trabalhada) e acompanhar as etapas da fabricação do Jogo de Xadrez, Dama, Resta Um e Dominó. A fim de acelerar a produção, cada artesão fica encarregado de uma etapa. O ofício foi sendo passado entre familiares e amigos, visto que a economia da cidade gira em torno do artesanato de pedra sabão. Três dos quatro artesãos entrevistados relataram que pensam em sair da profissão, sendo este afazer apenas uma espécie de passagem para outras atividades profissionais mais valorizadas. A fabricação desses jogos se mistura com a fabricação dos enfeites.

As informações colhidas nessas visitas nos indicam que o artesanato deste local tem sofrido um processo de transformação, passando do artesanato, onde um só artesão é responsável por todas as etapas de produção, para um tipo de produção mais condizente com o que Oliveira (1984) caracterizou como um industriato. O industriato é caracterizado como sendo uma produção em maior escala, dominada pela uniformidade de modelos e cores, visando atender às exigências do mercado (*Ibidem*). Essa característica também foi encontrada na cidade de Tiradentes no relato das duas artesãs de brinquedos que colocaram as exigências por uma produção em maior escala por parte dos donos de lojas da cidade como um elemento que prejudicava a qualidade dos produtos. Da mesma forma, o artesão de Santa Rita do Ouro Preto, responsável pelo torno, informou que os jogos são produzidos em maior escala para serem repassados para as lojas de Ouro Preto, cidade turística como Tiradentes,

chamando atenção para o crescimento deste fenômeno que aponta para uma transformação nos moldes de produção artesanal. A exigência de que os produtos tenham mais de um exemplar fez crescer a necessidade de produzir em maior escala, apontando para a tendência de que a produção artesanal pode ser um processo em franca extinção.

Em Resende Costa, percebeu-se um movimento de resistência do artesão em falar sobre seu produto. Corroborando a fama que os mineiros possuem por ser um povo desconfiado, nesta cidade em que a economia aparentemente concentra-se na produção e venda artesanal, a possível competição entre estes profissionais poderia estar causando o estranhamento em relação à presença dos pesquisadores. Abordar este artesão, portanto, exigiu delicadeza nesta aproximação, evitando assim representarmos alguma ameaça de plágio em suas produções. Esta preocupação ficou evidenciada, quando uma de nossas entrevistadas que a princípio havia se negado a dar entrevistas, afirmou que muitos dos artesanatos presentes nesta cidade haviam sido primeiro uma invenção dela e que os demais artesãos copiaram sua produção. Por esse motivo, a mesma busca sempre alternar e diferenciar seus produtos, experimentando com a fabricação novos modelos. A aproximação para com o entrevistado implicou num movimento de repensar as estratégias das entrevistas: se, por um lado, não éramos alguém que veio “copiar” seu produto, por outro, o lugar de universitário pesquisador parecia intimidar o artesão que julgava não estar apto para fornecer respostas interessantes para a academia. Desta forma, o termo “entrevista” foi substituído por “conversa”, proposta numa linguagem simples e receptiva que permitiu o diálogo e, em alguns casos, o registro fotográfico dos produtos. Foi a partir destas (des) construções produzidas no campo de pesquisa que buscamos romper o limite entre saber acadêmico e o saber popular, reinventando, frente a nosso entrevistado, uma a postura de parcerias, para amenizar as ansiedades quanto às dificuldades de aproximação.

Na maioria das entrevistas, observamos que a fabricação destes artefatos lúdicos ainda acontece devido ao prazer dos artesãos em fabricá-los, pois o contexto social no qual estamos inseridos acaba dificultando a difusão e produção dos mesmos.

5- Considerações finais

Ao longo da pesquisa, ainda em desenvolvimento, descobrimos que uma boa parte dos brinquedos artesanais comercializados nas cidades investigadas vem de fora, de centros maiores, principalmente de São Paulo, fazendo parte de uma rede de distribuição mais ampliada. Paradoxalmente, alguns destes artefatos estão fazendo a viagem de volta aos locais onde foram fabricados para serem vendidos por um preço mais elevado. Os artesãos locais, por sua vez, têm suas produções mais restritas, assim como suas estratégias para fazer chegar seus produtos aos pontos de venda, restringindo-se, na maior parte das vezes, à comercialização em feirinhas locais. De uma forma geral, essas e outras informações nos indicam que a produção artesanal destes artefatos e jogos pode estar diminuindo, uma vez que tem encontrado dificuldades na sua circulação e comercialização. Percebemos que o industriante vem tomando o lugar do artesanato e, principalmente, que a produção de brinquedos e jogos é uma prática remanescente que vem perdendo cada vez mais espaço para a confecção de outros objetos destinados à decoração, especialmente de móveis que oferecem ganhos maiores aos seus fabricantes. Nesta região de Minas, a produção e o comércio de peças sacras se destacam por fornecer elementos de reposição às igrejas, garantindo um fluxo de produção constante, condição esta que é mais vantajosa que o artesanato de brinquedos.

As crianças continuam a demandar objetos lúdicos, entre eles os artesanais, mas estão imersas numa sociedade onde o produto industrial, fabricado *made in China*, que pasteuriza toscamente elementos culturais alheios ao nosso contexto, é oferecido nas casas de 1,99, constituindo um forte apelo ao seu consumo pelas populações de baixa renda. Alguns brinquedos artesanais, pelo trabalho esmerado e pelo custo dos materiais que os constituem, tornaram-se pouco competitivos economicamente, havendo mais possibilidade de encontrarem um público consumidor entre turistas e freqüentadores de shoppings das capitais. Outros menos onerosos pela simplicidade de seus materiais, encontrados em regiões onde se verifica a insuficiência da rede de circulação de produtos industrializados, ainda cumprem com a função de permitir trocas mais simétricas entre autores e usuários.

A Teoria Ator-Rede defende que um ator não age isoladamente, está sempre conectado a redes de elementos heterogêneos que lhe dão sustentação. Tem como preocupação verificar como as redes se constroem e se mantêm e também como elas se desconstróem, a partir do esgarçamento de seus nós. O artesanato de brinquedos, tido historicamente como subproduto de outras manufaturas, enfrenta hoje as condições adversas acima assinaladas que têm sido responsáveis pelo enfraquecimento de uma atividade que muito pode revelar da cultura dos grupos de uma região. O artesão de brinquedos, um dos elos desta cadeia, por mais paixão que tenha pelo seu ofício, necessita garantir a sua sobrevivência e, desta forma, produz aquilo que tem mais chances de comercializar.

A investigação sobre os brinquedos artesanais e seus construtores nos leva a perguntar se ainda há espaço para o brinquedo artesanal nas práticas lúdicas da infância contemporânea num mundo digitalizado e a quais outras redes o brinquedo artesanal poderá se ligar para garantir a sua sobrevivência. Haverá um campo profissional para o artesão de brinquedos num mundo digitalizado? Por quanto tempo ainda será possível encontrar Gepetos na contemporaneidade? No afã de responder a estas perguntas, buscamos entender as redes nas quais foram se deslocando vários brinquedos artesanais popularmente conhecidos, com histórias bastante diferentes, que nos levaram ao contato com os artesãos. Estas e outras questões nos conduzem a outras, saltando de um contexto micro, de caráter local, a um contexto macro para pensar nas identidades culturais que se tornam cada vez mais híbridas, implicando numa discussão que se fará necessária em outro momento. Defendemos para os brinquedos mineiros, construídos a partir da madeira, da cabaça, do ferro, do pano, da palha de milho e outras fibras encontradas nesta região, um resgate semelhante ao que tiveram os brinquedos de Abaetetuba, cidade que fabrica os brinquedos de meriti que tanto sucesso fazem no Círio de Nazaré, em Belém do Pará. Com o resgate destes brinquedos, pode-se hoje valorizar a regionalidade e a identidade tanto dos sujeitos como dos seus grupos sociais.

ⁱ Actante, segundo Latour (2001) é todo aquele que produz ou sofre feitos nas conexões que estabelece com outros. Substitui a palavra ator, utilizada mais comumente para denominar os humanos, incluindo assim outros elementos que produzem efeitos nos coletivos.

ⁱⁱ Os não humanos para Latour (ibidem) compõem os coletivos com os humanos, tendo a potencialidade de se revelarem actantes, ou seja, de exercerem ou sofrerem algum tipo de ação, participando de um processo. É tudo que, não sendo humano, joga a favor da construção da nossa humanidade.

Referências Bibliográficas

- AMADO, J. (2007). *Universo dos Brinquedos Populares*. (2. ed.). Coimbra: Quarteto.
- AMADO, J. (2008). *Brinquedos Populares: Patrimônio cultural da infância*.
- ALTMAN, R.Z. (2007) Brincando na história. Em: PRIORE, M. D. (2002) *História das Crianças do Brasil*. São Paulo: Teorema, 6ª Ed.
- BAUER, Martin W.; GASKELL, George (org.). *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Petrópolis: Vozes.
- BENJAMIN, W. (1984). *Reflexões: A criança, o brinquedo, a educação*. S. Paulo: Summus.
- BOSI, E. (2004). *O tempo vivo da memória: ensaios de psicologia social*. 2.ed. São Paulo: Ateliê Editorial
- BROUGÈRE, G. (2000) *Brinquedo e cultura* São Paulo: Cortez.
- DEBORTOLI, J. A.O; Martins, M.F.A. & Martins, S. *Infância na Metrópole*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- KISHIMOTO, T. M. (1993) *Jogos infantis. O jogo, a criança e a educação*. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes.
- LATOUR, B.(2001) *A esperança de Pandora*. Bauru, SP: EDUSC.
- LOIZOS, P. (2002) *Vídeo, filme e fotografias como documentos de pesquisa*. In:
- MANSON, M. (2001). *História do Brinquedo e dos Jogos. Brincar através dos tempos*. Lisboa: Editorial Teorema.
- OLIVEIRA, P. S. (1984) *O que é o brinquedo*. São Paulo: Brasiliense
- POZO, J.I. (2002). *Aprendizes e Mestres: a nova cultura da aprendizagem*. Trad. Ernani Rosa. Porto Alegre: Artmed Editora.
- PRIORI, N.D. (2007). *História das crianças no Brasil*. São Paulo: Contexto.
- QUEIROZ E MELO, M. F. A. (2007) *Voando com a pipa: esboço para uma Psicologia Social do brinquedo à luz das idéias de Bruno Latour*. Tese de Doutorado, Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.