

DESCOBRINDO O LUGAR A BONECA DE PANO NA CULTURA LÚDICA BRASILEIRA

Roselne Santarosa de Sousa (Mestranda/UFSJ)

roselnesantarosa@gmail.com

Maria de Fátima A. de Queiroz e Melo

(Orientadora/BRINQUEDOTECA//LAPIP/ DPSIC/UFSJ)

queirozmaldo@uaivip.com.br

1. Reivindicando um estudo sobre a boneca de pano

Desde que a infância foi reconhecida como importante estágio do desenvolvimento humano (ARIËS, 1981), a criança e os elementos que configuravam o seu universo passaram a ganhar espaço, não só no cotidiano, mas também ao estudo científico. Embora o caminho tenha sido longo, os brinquedos são hoje entendidos como importantes instrumentos de exploração da criança com o mundo. Mesmo com o reconhecimento de sua importância, ainda são poucos aqueles que consideram relevante estudar tais objetos, como aponta Gilles Brougère (2000), quando afirma os psicólogos como principais interessados em debruçar-se sobre esse objeto.

Assim, apesar de ser conhecido desde a Antiguidade e, gradualmente, passaram a ser alvo de estudos em várias áreas do conhecimento humano, como psicologia, antropologia, educação, pedagogia, design, comércio, etc., ainda são escassas as pesquisas realizadas especificamente sobre o brinquedo. A importância de estudo do objeto lúdico no Brasil foi reivindicada por Tisuko Morchida Kishimoto no texto “O Brinquedo na Educação: Considerações Históricas” (1995) onde a autora comenta a inexistência de estudos sobre a história e evolução dos brinquedos nesse país, de modo que ela adota a postura de se basear nos trabalhos franceses sobre o assunto.

A maior parte dos estudos posteriores aos citados por Kishimoto vêem os brinquedos em posição secundária enquanto objetos de estudos, servindo como coadjuvantes de outras situações, onde atuam, geralmente, como explicações de metáforas das variadas questões sociais. Quando existem, as pesquisas sobre os objetos lúdicos têm se concentrado principalmente nas representações sociais dos mesmos, nesse caso, a boneca ganha terreno por revelar o papel social da mulher. A representação da realidade é um dos aspectos abordados por Manson (2002) para explicar a atuação da boneca desde a sua aparição em textos da Antiguidade até os dias atuais. As bonecas aparecem como representação de meninas, enquanto nos textos da Antiguidade estudado por ele, também é forte a presença de bonecos representando guerreiros e divindades o que demonstrava influenciar os artesãos em sua produção.

O estudo da boneca de pano como elemento da cultura lúdica brasileira justifica sua relevância psicossocial em Kishimoto (1994) quando ela afirma o fato de a boneca ser um objeto social que permite flagrar múltiplas relações, tanto no âmbito concreto, quanto no imaginário. Por sua configuração antropomórfica, é um dos objetos lúdicos mais apreciados pelas crianças contribuindo para a aproximação do universo infantil e estabelecendo redes de conexão com a história da humanidade, com seus rituais, folclores, religião e com os saberes próprios da comunidade que a apropria. Acrescentamos as considerações do folclorista Câmara Cascudo (1988) acerca da boneca de pano, pois, como defende o autor, ela reflete a cultura brasileira, servindo como verdadeiro documento da expressão popular, oferecendo indicadores da condição sócio-econômica, uma vez que a define como própria do universo lúdico das crianças pobres, refletindo a indústria doméstica e tradicional do país, além de estarem presentes em todo o território nacional.

Dessa forma, Kishimoto (1994) justifica a relevância de atentar para o estudo da boneca visto que ela pode servir às explicações de vida cotidiana, às transformações e

conflitos vivenciados pelo humano. Apesar de a mesma autora relacionar a importância da boneca e mesclar com sua história e sua evolução, ainda vemos poucos dados que informa sobre a boneca de pano como objeto mensageiro de uma memória coletiva da cultura brasileira.

Assim, de origem africana (KISHIMOTO, 1995), são encontradas em todo o território brasileiro, além de serem confeccionadas com materiais diversificados, nas traduções de bruxinhas de pano, bonecas de trapos e, mais recentemente na nossa história, com a boneca Emília, um dos principais personagens do escritor Monteiro Lobato (1972).

Acrescenta-se a esse estudo a contribuição da Teoria Ator-Rede – TAR –, também chamada de Sociologia da Tradução, que nos serve nesse momento como suporte teórico-metodológico e instrumento apropriado na tarefa de seguir o nosso objeto de estudo. Esse referencial permite acompanhar os efeitos produzidos pela boneca de pano seguindo as histórias e as conexões por ela estabelecidas.

Alguns pressupostos da TAR são especialmente válidos neste trabalho. Os conceitos de tradução e sociotécnicas servem como principais norteadores na tarefa de seguir as bonecas de pano. No momento fica uma rápida definição dos dois conceitos: o conceito de tradução se refere aos deslocamentos produzidos pelo objeto, permitindo a sobrevivência e ou sua extinção, pois reflete as mudanças geográficas, funcionais e materiais sofridos por um objeto. Já o segundo termo, as sociotécnicas, refere-se às trocas entre práticas sociais e técnicas que permitem a emergência de estratégias, aumentando as possibilidades de agir do humano. Segundo a TAR a junção de materialidade e socialidade formam os híbridos sociotécnicos. Spink (2003) citando Law e Mol (1995) acrescenta que a materialidade é socialidade, não existindo a possibilidade de considerarmos que um é anterior ao outro ou que ocorram cada um em seu tempo e em seu lugar. A materialidade permite a socialidade e vice versa.

Nessa troca de propriedades, alguns objetos podem ser usados pelo humano como foco de narrativas, como o faz Spink (2003) quando assume a posição de inserir o campo das bonecas contadoras de histórias, do Novo México, na discussão da Psicologia Social. Dessa forma, um objeto pode estar inscrito na cultura de uma sociedade, sendo traduzido com os materiais disponíveis e com as técnicas culturais daquela comunidade. Mais do que um coadjuvante em sua história aquele objeto serve como importante documento histórico. O uso da TAR se justifica no presente estudo, pois, ele insere em seu campo de possibilidade estudar em posição de simetria elementos humano ou não. Não é interessante na atual Psicologia Social desmerecer o papel que a categoria de não humanos tem exercido nas relações sociais.

A influência e relevância dos objetos nos remetem a João Amado (2007) que relata a história das bonecas de pano e sua importância em um determinado período da história de Portugal, onde elas ganham a denominação de “marafonas”. São bonecas sem feição, ou seja, não possuem rosto, boca ou olhos. Essa versão atuou com significativa importância em determinado período como elos entre a dominação/libertação de um povo. Em todo primeiro Domingo de Maio é comemorado o acontecimento entre portugueses e sarracenos e as bonecas são abençoadas e utilizadas como amuleto contra “mau-olhados”.

Quanto às *marafonas*, reza a lenda que quando os mouros cercaram o castelo de Monsanto a população, refugiada no seu interior, utilizou estas bonecas (sem rosto e escondendo por debaixo das saias uma estrutura de pau em cruz de Cristo) para fingidamente dar a entender aos sitiados que, apesar do cerco, se mantinham em boa forma de corpo e de espírito; para tanto, no interior das muralhas, empunhavam e agitavam as bonecas ao alto, dando a impressão de que cantavam e dançavam e se mantinham pouco perturbados com o bloqueio; desse modo os sarracenos resolveram levantar, convencidos de que nada faria desistir os sitiados e levar a sua rendição (AMADO, 2007, p. 64-65).

Assim, em quase todas as civilizações, a boneca figura como personagem importante para contar a história daquele povo, pois representa a imagem do humano no imaginário daquela cultura. É interessante analisar o quanto os materiais utilizados em sua configuração

informam sobre a cultura do lugar e sobre as comunidades onde atua. Percebe-se a função desses artefatos como agentes sociais, informando sobre as especificidades locais, fazendo com que os mesmos se tornem objetos de mensagem coletiva.

2. As traduções assumidas pela boneca ao longo da história

A investigação sobre a boneca de pano nos leva a realizar uma busca aos seus primórdios em suas possíveis traduções nas diversas culturas para posteriormente aportar no Brasil e assumir os contornos atuais. Nesse sentido, a tradução, importante conceito da Teoria Ator-Rede permite entender as diversas modificações sofridas pela boneca. Além dos deslocamentos geográficos e lingüísticos próprios ao movimento da tradução, esta pode ocorrer ainda em duas perspectivas, sendo uma série paradigmática e outra série sintagmática (LAW, 1997; QUEIROZ e MELO, 2007).

A perspectiva paradigmática permite verificar as modificações ocorridas nas formas e modelos e nos materiais utilizados para confecção do objeto. No caso da boneca, são inúmeros os modelos que ela assumiu ao longo de sua existência iniciando com os protótipos em argila e terracota, passando pelos confeccionados em tecido, em palha, em bucha vegetal até com materiais altamente industrializados. Mefano (2005) comenta que a produção de bonecas no Brasil teve seu início na produção artesanal, com utilização de tecidos, muitas vezes das sobras desses da confecção de roupas. Seguindo o traçado desses artefatos, a autora levantou informações que levam a verificar que a característica de manufatura de bonecas passou a ser modificada quando a pequena empresa que deu origem a atual fábrica de brinquedos Estrela passou a produzir este brinquedo, ainda que de maneira rudimentar, mas já utilizando recursos industriais as tradicionais bonecas de pano. A partir desse momento, a evolução de técnicas e inserção de novos materiais, como a introdução de polímeros de plástico e borracha, surgimento de uma técnica chamada de composição para confecção de rostos das bonecas foi só o ponto inicial da evolução e disseminação desses artefatos.

Os materiais de fabricação dos brinquedos refletem a diversidade encontrada na região de produção do mesmo. Manson (2002) comenta que os gregos fabricavam bonecas de terracota, enquanto os protótipos romanos eram confeccionados especialmente em osso, madeira ou marfim. Os modelos gregos de bonecas eram menos variados, talvez por serem produzidos com limitado material, enquanto as bonecas gregas possuíam modelos mais variados e, comumente, eram exportadas para as crianças romanas.

A série sintagmática permite analisar as funções que um objeto pode assumir dependendo da maneira como o usuário o manipula, essa dimensão guarda em si estratégias, regras, desafios etc. No caso da boneca sua principal função sempre foi a de servir aos movimentos lúdicos que servem à experimentação de papéis sociais, muito comumente o das meninas imitando a situação de maternagem. No entanto, ao percorrer seu histórico, a vemos figurar como informante de mudanças na moda, nos penteados e em maquiagens em um período longo da história européia. Primitivamente, encontramos a boneca como instrumento religioso quando ela serviu como suporte para cerimoniais fúnebres (ARIÈS, 1981). Kishimoto (2002) comenta que algumas crianças indígenas brasileiras utilizam essa tradução de boneca como ídolo de adoração, pois ela evidencia as divindades, assim como encontramos a boneca servindo aos mesmos propósitos na Antiguidade (culto a divindades, elogio aos guerreiros, enterrados junto às crianças em túmulos). A boneca também foi amplamente utilizada para os rituais de fertilidade e casamento na Antiguidade. As jovens ofertavam as bonecas às divindades nos templos nos quais realizavam pedidos não só de fertilidade, mas também de casamento e amor (MANSON, 2002). As bonecas são para algumas comunidades indígenas símbolos utilizados durante a gravidez, período em que as mulheres amarram uma boneca junto à cintura (AMADO, 2007).

Assim, percebemos que a boneca surgiu como um artefato tão antigo quanto à própria civilização. No Museu do Louvre há um protótipo desse objeto produzido em terracota (material resultante do cozimento da argila) datado do ano 440 a.C (<http://www.artmuseum.gov.mo/photodetail.asp?productkey=2008041201074&lc=2>).

Interessante observar a existência desse fato em um período em que o conceito de infância não era conhecido. Manson (2002) realizou uma busca em obras da Antiguidade onde encontrou indícios de que a infância não era reconhecida sob o mesmo ponto de vista observado nas obras da Idade Média (ARIÈS, 1981). Os textos indicam que os pequenos brincavam com objetos em miniatura e com estatuetas que são os protótipos de bonecas de hoje, enquanto os mesmos objetos foram duramente criticados por filósofos e educadores anteriores a Revolução Francesa.

A boneca atuou como ator importante nos ritos cerimoniais da Antiguidade, já que são vastos os registros desse objeto em textos romanos, gregos e também em informações de escavações arqueológicas que encontraram bonecas, especialmente em túmulos, confeccionadas com materiais diversos. Essas bonecas encontradas especialmente nas escavações da bacia mediterrânea eram feitas em terracota, osso, marfim e madeira, alguns dotados de articulações nos joelhos. A configuração dessas bonecas, portanto, em nada se parece com as bonecas atuais, pois eram protótipos fabricados que representavam as divindades idolatradas por romanos e gregos. Uma criança contemporânea não teria facilidade em reconhecer esses bonecos como lúdicos, mas não resta dúvida de que tais objetos originaram as traduções dos brinquedos que habitam o cotidiano das crianças nos séculos seguintes (MANSON, 2002). No Brasil, nos dias atuais, é possível encontrar a boneca de barro nas comunidades indígenas brasileiras como representantes de religiosidade, como afirma Kishimoto (2002). Tal modelo não se difundiu como recurso lúdico entre as crianças brasileiras.

Desde a Antiguidade, a boneca foi recebendo novas formas, ou seja, foi se traduzindo para ser cada vez mais manipulada pelas crianças. Novas técnicas de fabricação, revelando as sociotécnicas próprias das sociedades, permitiram adotar características que se tornaram mais agradáveis ao toque, por aceitarem tecidos, e mais facilmente inseridas nas atividades lúdicas. Assim, com a inserção de novos materiais foi possível emergir modelos mais parecidos com a figura humana. Materiais como ossos, marfim, terracota deram lugar a tecidos na confecção desses objetos, geralmente como produto da confecção de roupas, produzindo, com o tempo modelos com corpo em tecido e rosto de porcelana, ainda encontradas nos dias atuais.

As bonecas de pano que serviram às práticas lúdicas foram trazidas pelos negros e aqui assumiram novas feições, servindo como modelos para as traduções que surgiram. No estudo sobre o trabalho de *designers* do brinquedo no Brasil, Mefano (2005) também busca as origens deste objeto no país e encontra a boneca de pano como um dos objetos lúdicos pioneiros no processo de industrialização do brinquedo nacional. Ela aponta a hipótese de que foi a partir da intensa seriação desse produto que este se tornou tão popular, dando origens aos modelos posteriormente produzidos.

Câmara Cascudo (1988) aponta a boneca de pano como um dos principais documentos de informação sobre o povo brasileiro. Aportando aqui como imigrante junto aos escravos, ela atuou como elemento constitutivo da cultura lúdica infantil, especialmente das crianças desprovidas de poder aquisitivo. As mulheres a fabricavam e ainda a fabricam para o uso das crianças da família, normalmente utilizando restos da produção de outros produtos, como lãs, tecidos, algodão, etc. É comum verificar, em nossos estudos exploratórios, que esta produção caseira se expande como uma atividade geradora de recurso para o sustento da família.

No “Dicionário de Arte Sacra e & Técnicas Afro-Brasileiras” de Raul Lody (2003) a boneca aparece como importante função religiosa nas comunidades afro-brasileiras, devido à troca cultural estabelecida entre brasileiros e africanos. São descritos alguns modelos como a

boneca de Iansã, boneca de Oxum, boneco de capoeira e as *boneoras*. Todos são modelos produzidos artesanalmente e utilizados em rituais de candomblés. Normalmente são encontradas em tecidos, na cor de pele negra, com uso de rendas para adornar, sendo algumas também confeccionadas com cabelos naturais.

O movimento feito pela boneca nos faz refletir sobre seu traçado e suas funções sociais. Vimos que ela saiu dos ritos cerimoniais pagãos para os cristãos e depois veio atuar na veia da ludicidade. Além de ser um importante artefato de produção artesanal a boneca de pano também ganhou espaço na literatura brasileira. Esse fato fica presente principalmente quando pensamos na boneca Emília, personagem do Sítio do Pica-pau Amarelo de Monteiro Lobato.

Na obra de Lobato, a boneca Emília foi feita pelas mãos de Tia Nastácia para agradar Narizinho, neta de Dona Benta. Seu corpo é de pano, recheada de macela, seus olhos e sobrelhas são feitos com linha de retrós preta (MONTEIRO LOBATO, 1972). Baseados na influência dessa boneca na cultura lúdica brasileira, esse protótipo é facilmente encontrado em todo o território brasileiro devido à produção artesã, além de alguns modelos produzidos pelas indústrias de brinquedos. Em meio a tantos modelos de boneca altamente industrializados e importados, a boneca Emília pode ser considerada um dos únicos modelos de boneca essencialmente brasileiro e presente em nossa cultura lúdica.

3. A boneca e a cultura lúdica de Gilles Brougère

Brougère (1998, 2000, 2004) define a cultura lúdica como a junção entre os ideais adultos, a linguagem, os materiais disponíveis, as imposições mercadológicas e a participação ativa da criança. Como um dos produtos e também actantes da cultura lúdica, o brinquedo é produzido pela interação entre as condições sociais, culturais e econômicas de cada cultura, em um intercâmbio que proporciona a construção da cultura lúdica. Esse objeto é então um vetor das brincadeiras, geralmente construído pelos adultos e feito segundo o que estes entendem como fundamental para as crianças.

Podemos dizer, com base em Brougère (1998, 2000, 2004), que a cultura lúdica é coletivamente construída, composta heterogeneamente por influências internas e externas. As internas surgem da apropriação da criança dos esquemas próprios a ela do contexto lúdico; já a externa advém das imposições feitas pela mídia, pela indústria do brinquedo. Não se deve ausentar os materiais da construção da cultura lúdica, pois são eles que fornecem a instrumentalização para a manipulação da criança ao universo lúdico. Assim, materializados em objetos lúdicos, os chamados brinquedos, são introduzidos pela via adulta. Sendo socialmente construída, a cultura e os actantes que dela participam não são transmitidos de maneira passiva à criança, uma vez que essa participa impondo sua co-autoria, inscrevendo sua experiência.

Como um produto coletivo, fabricado vinculado à cultura geral, um brinquedo pode apresentar uma conotação diferenciada quando em contato com comunidades diversas. O que forma a cultura lúdica brasileira pode não fazer sentido para crianças nascidas em outros contextos, com diferenças culturais, econômicas. Voltamos às bonecas, descritas por Manson (2002), produzidas pelos gregos encontradas em escavações, fabricadas em terracota, enquanto os protótipos romanos eram confeccionados especialmente em osso, madeira ou marfim. Os modelos gregos de bonecas eram menos variados, talvez por serem produzidos com limitado material, enquanto as bonecas gregas possuíam modelos mais diversos e, comumente, eram exportadas para as crianças romanas. Ele discute que aquelas bonecas faziam sentido nas atividades lúdicas das crianças daquele momento histórico, mas caso as crianças contemporâneas tivessem contato com elas, certamente não reconheceriam tais objetos como réplicas de figuras femininas como são as bonecas, pois não se parecem com nenhuma versão atualmente conhecida.

As questões relacionadas ao gênero na construção da cultura lúdica também merecem destaque já que os brinquedos costumam se diferenciar entre meninos e meninas de uma mesma comunidade. Enquanto meninos preferem utilizar instrumentos que servem para reproduzir brincadeiras muitas vezes visualizadas em filmes e desenhos, as meninas tendem a reproduzir atividades presenciadas em seu cotidiano. Por isso, são facilmente vistas utilizando bonecas como se fossem suas filhas, pois presenciam tal atividade em seu contato com suas mães.

Atualmente a boneca em suas versões internacionais, frutos de uma indústria altamente tecnológica, influencia a cultura lúdica, concorrendo para deixar os modelos artesanais, feitos em materiais disponíveis regionalmente, em alguns casos, isolados do contexto infantil. Não obstante entendemos que a boneca de pano sobrevive, principalmente, em locais geográficos interioranos e pela hipótese da preferência das meninas de menos idade por esses brinquedos. Isso por que Brougère (2000) afirma que materiais maleáveis como a pelúcia permitem a exploração tátil e de outros sentidos que brinquedos produzidos em material como a madeira, por exemplo, não admitem. Nesse caso, um brinquedo de plástico ou madeira não evoca na criança o mesmo suporte afetivo que brinquedos feitos em pano, com enchimento acrílico, em veludo etc. Assim, podemos inferir que a cultura lúdica da criança é distinta desde seu nascimento até quando atinge uma faixa etária na qual as crianças iniciam seu interesse aos apelos do universo da moda, da beleza. É possível que as bonecas feitas em pano não encontrem o mesmo aceite entre meninas de sete aos doze anos, sendo essas talvez mais influenciadas por bonecas tipo Barbie ou bonecas-manequim como chamadas por Brougère (2000).

Brougère (2000, p. 44-45) sugere considerar o brinquedo segundo algumas categorias que se distribuem em dois eixos de análise, sendo um em relação ao aspecto material do objeto (material, forma/desenho, cor, aspecto tátil, aspecto odorífico, ruído e produção de sons) e das significações de seu valor simbólico (representações de uma realidade, modificações induzidas nesta realidade, universo imaginário representado, representação isolada ou que pertence a um universo, impacto da dimensão funcional).

Focando, inicialmente, apenas ao primeiro eixo peguemos como exemplo a boneca de pano “Emília” presente no cotidiano das crianças brasileiras nas últimas décadas, especialmente após a nova roupagem dada ao Sítio do Picapau Amarelo por uma rede de televisão brasileira, onde a boneca serviu como modelo para fazer emergir entre artesãos e indústria de brinquedos modelos com cores mais fortes e variadas. Essa tradução normalmente é confeccionada de maneira artesanal com os seguintes materiais tecidos em algodão, malhas, lãs (representando o cabelo), enchimento acrílico, ou seja, materiais que proporcionam um produto com aspecto tátil macio e suave. As cores são geralmente diversificadas, mas seguindo o paradigma da versão original as cores se mesclam entre verde, vermelho, amarelo e laranja. Geralmente são protótipos inodoros e sem ruídos, mas que permitem maior expressão de comportamentos que evocam situações afetivas.

Ainda em Brougère (2000), podemos afirmar que a dimensão material do brinquedo comporta a dimensão cultural de uma sociedade, e é através da interação da criança com o objeto lúdico que ela inicia sua socialização. O brinquedo serve como suporte afetivo das brincadeiras, outrora sendo confeccionado pelas mãos dos adultos próximos da criança, como aponta Porto (2008). Essa autora afirma que o processo de fabricação de brinquedos e especificamente da boneca servia como um momento de socialização entre adultos e crianças, em alguns casos, os objetos eram fabricados conjuntamente entre ambos, além disso, acrescenta-se que os pequenos iniciavam seu contato com os materiais de trabalho de pais e adultos de seu grupo social pela via do reaproveitamento dos restos materiais do trabalho. Em um tempo onde a ludicidade foi, como aponta Manson (2002), vista como opositora do trabalho, ou seja, carregada de futilidade, de frivolidade, a fabricação dos objetos lúdicos era

feita apenas com a sobra do trabalho, pois os pequenos deveriam ser treinados para seguir o trabalho familiar (ARIÈS, 1981).

Refletindo sobre o segundo eixo de análise defendido por Brougère (2000), que se refere às representações, a criança manipula a boneca introduzindo significações próprias de sua experiência, como aspectos da feminilidade e da maternidade vivenciados por ela no contato com mulheres de seu meio. Assim, a menina costuma atuar com sua boneca reproduzindo as ações exercidas por ela e presenciadas em seu cotidiano. Dentre essas ações, trava conversas com suas bonecas, atribuindo nas mesmas atitudes humanas. Podemos tomar como exemplo a relação travada entre Narizinho e a Boneca Emília, na qual a garota decide utilizar a “pílula falante” para que sua boneca “ganhe vida”. Para a personagem, uma boneca falante serviria mais aos seus propósitos do que um objeto sem vida, já que a fala representa uma das principais características do humano. Dessa forma, podemos levantar a hipótese de que o sucesso da boneca Emília no universo infantil se deve a característica falante da boneca, pois a aparência não é similaridade ao humano como segue aquela observada nas bonecas-manequim, mas tem como aproximação da realidade da criança a capacidade da comunicação.

4. Boneca de pano: documento do povo brasileiro

Podemos resumir a trajetória da boneca, assim como de vários brinquedos, a partir de seu aparecimento como objeto de crianças da Antiguidade, sendo depois produzida pela indústria doméstica em um período onde a infância não era reconhecida. Servindo como artigo de decoração ou bibelô, alcançou redes que a conectaram a rituais religiosos, para depois ser reconhecida como importante instrumento de socialização da criança com seu universo (MANSON, 2002). Atualmente, percebemos que tal objeto lúdico novamente sai das redes de monopólio infantil para voltar ao universo adulto.

No Brasil, provavelmente foram trazidas à época da colonização com os escravos (KISHIMOTO, 1995) e passaram a servir como alternativa de brincar para que as crianças, não só escravas, mas também aquelas de pouco poder aquisitivo pudessem brincar com aquele artefato. A infância neste país, como aponta Mefano (2005) seguiu caminhos diferentes daqueles mencionado por Áries (1988), pois a criança nesse país, especialmente, passou a ser reconhecida após longo período de muito trabalho e sofrimento. Ainda hoje muitas crianças não têm direito e acesso ao brinquedo, tendo como principal atividade o trabalho para ajudar o sustento da família. Por esse motivo, o brinquedo aqui foi introduzido principalmente nas famílias de elite, que traziam especialmente as bonecas de porcelana de países estrangeiros. As crianças se contentavam com bonecas feitas de forma rudimentar pelos adultos, os quais utilizavam trapos ou restos de panos não mais usados (DEL PRIORE, 2007).

Del Priore (2007) não realizou trabalho específico sobre as bonecas de pano, mas em seus estudos sobre a história das crianças no Brasil aponta que as bonecas de porcelana européias importadas foram bastante populares no Brasil, à época do primeiro e segundo império. Esse fato se deve ao modismo provocado pelas elites brasileiras que possuíam condições financeiras de trazer tais objetos para o contexto lúdico brasileiro. Em contrapartida, as bonecas de pano continuaram a servir como objetos lúdicos para principalmente as crianças de baixo poder aquisitivo. Dado interessante apontado pela mesma autora é que passaram a figurar como objetos lúdicos das crianças ricas da elite brasileira. Isso demonstra o quanto esses objetos passavam a fazer parte essencial do contexto lúdico brasileiro.

Câmara Cascudo (1988) aponta que tais protótipos continuam sendo próprios das crianças pobres e que são importantes informantes históricos da expressão popular brasileira, a qual sempre teve como tradição a produção artesanal de vários produtos, inclusive de brinquedos. Assim, flagramos o movimento realizado pelos artesãos do agreste paraibano. Em uma localidade chamada de Rancho Fundo, a produção da cidade é voltada para a produção

agrícola, as mulheres e, também os homens, se organizaram em uma associação, estimuladas pelo governo paraibano e pelo SEBRAE (Serviço de apoio as micro e pequenas empresas) para melhorar o sustento familiar e passaram a produzir bonecas de pano, as quais são vendidas em todo o Brasil e exportadas (<http://www.codata.pb.gov.br/apps/sisarte/servletconsultaformaassociativa?acao=20>).

5. Conclusão

Com o movimento desses artesãos, podemos pensar não só na via da ludicidade, mas também pelo fato de que a boneca de pano salta do monopólio infantil para encontrar conexões nas vias de decoração e do trabalho de artesãos. As bonecas confeccionadas têm como potencial serem utilizadas como objetos de decoração, mas também são objetos lúdicos, vendidas em tamanhos pequenos, médios ou grandes. Esses artesãos enfrentam o problema apontado por Brougère (2000) como fenômeno da multiplicação dos brinquedos, no qual brinquedos industrializados, altamente tecnológicos, são os preferidos dos pais que nem sempre estão atentos a questões de segurança. A Associação, chamada de A Casa da Boneca Esperança, apesar das dificuldades, pois vendem o produto a baixo preço, tenta fazer uma resistência para manter as tradicionais bonecas de pano no contexto lúdico brasileiro.

Entretanto, a produção de bonecas de pano não se restringe a localidades como a citada anteriormente. Em quase todo o país, como aponta Câmara Cascudo (1988) é possível flagrar a produção dessas bonecas. Aparentemente, seu processo de fabricação segue uma lógica de transmissão entre mulheres mais velhas para as mais novas do grupo familiar. A boneca de pano parece ser um dos poucos brinquedos, ditos populares, construídos de maneira artesanal que ainda consegue resistir aos intensos “golpes” da indústria de brinquedos, que tem nos meios de comunicação de massa um forte aliado para a venda de brinquedos que seduzem crianças e adultos, mas nem sempre condizentes com o contexto brasileiro. Ainda se vê o interesse de crianças e adultos por esses objetos, como comprova a presença observada desses objetos em feiras e lojas de artesanato de cidades como Tiradentes e São João Del-Rei, em Minas Gerais.

6. Referências bibliográficas

- AMADO, J. *Universo dos Brinquedos Populares*. 2. ed. Coimbra: Quarteto, 2007.
- ARIÈS, P. *História social da criança e da família*. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.
- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. *Revista da Faculdade de Educação*, São Paulo: s.n, v.24, n.2, p. 103-116, Jul./dez.
- _____. *Brinquedo e cultura*. 6.ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- _____. *Brinquedos e companhia*. São Paulo: Cortez, 2004.
- CASCUDO, L. C. *Dicionário do folclore brasileiro*. 6. ed. Belo Horizonte: Itatiaia, 1988.
- PRIORE, M. L. M. *A História das Crianças no Brasil*. São Paulo: Contexto, 2007.
- KISHIMOTO, T. M. Rainha dos brinquedos: a boneca e as representações que veicula. *Amae educando*, Belo Horizonte: s.n, n.243, p. 6-11, maio, 1994.
- _____. *O brinquedo na educação: considerações históricas*. São Paulo: FDE, 39-45, 1995.
- _____. (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- LAW, J.; Mol. A.M. Notes on materiality and sociality. In: *The Sociological Review* . v. 43, n.2, pp. 274-294, 1995.
- LAW, J. Notas sobre a Teoria Ator-Rede: ordenamento, estratégia e heterogeneidade. 1997. Disponível em: < <http://www.nesco.ufrj.br/Trads/Notas%20sobre%20a%20teoria%20Ator-rede.htm>>. Acesso em: 03 abril, 2008.
- LOBATO, M. *Reinações de Narizinho*. Obras completas.1972.

- LODY, R. *Dicionário de Arte Sacra e Técnicas Afro-Brasileiras*. Ed. Pallas, 2003. 162-163.
- MANSON, M. *A História dos Jogos e Brincadeiras*. Editora: Teorema, 2002.
- MEFANO, Ligia. Dissertação de Mestrado. *O design de brinquedos no Brasil: uma arqueologia do projeto e suas origens* (orientador: Rafael Cardoso). Rio de Janeiro: PUC-Rio, Departamento de Artes e Design.
- PORTO, C.L. 2008. O brinquedo como objeto de cultura. In: *Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas*. TV Escola, Boletim 07, 2008.
- QUEIROZ e MELO, M. F. A. *Voando com a pipa: esboço para uma Psicologia Social do brinquedo à luz das idéias de Bruno Latour*. 2007. Tese de doutorado, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.
- SPINK, P. K. Pesquisa de campo em psicologia social: uma perspectiva pós-construcionista. *Psicologia & Sociedade*; 15 (2): 18-42;2003.