PKS

PUBLIC KNOWLEDGE PROJECT

Revista de GEOGRAFIA (RECIFE)

http://www.revista.ufpe.br/revistageografia

OPEN JOURNAL SYSTEMS

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: A "PRESENÇA DE AUSÊNCIAS" NO AGRESTE PERNAMBUCANO – A INFÂNCIA ESCONDIDA NA PAISAGEM ARTESÃ

Rutt Keles Alexandre da Silva¹, Jadson Freire da Silva²

Artigo recebido em 28/08/2017 e aceito em 01/10/2017

RESUMO

Em cidades do Agreste pernambucano como Gravatá e Bezerros, artesãos brinquedistas revisitam suas memórias infantes e ao mesmo tempo alimentam o mercado enfraquecido dos artesanatos lúdicos. Os brinquedos que ainda hoje são capazes de povoar calçadas e quintais nos momentos de lazer, podem também representar tradições e formas de brincar profundamente enraizadas em certos territórios. Neste sentido, com respaldo significativo da geografia e a psicologia, este trabalho se propôs a refletir sobre as tramas lúdicas aproximando-as de conceitos como *presenças de ausências*, *lugares de memória* e *patrimônio afetivo*. Aliado a isto, tendo por base a pesquisa de campo nas citadas cidades, pôde-se interpretar a paisagem artesã notadamente diversa em temas, tipologias, cores, símbolos e significados, destacando o papel dos mestres artesãos, que ajudam a fortalecer laços afetivos e identidades culturais através de seu ofício.

Palavras-chaves: Artesanato lúdico. Expressão cultural. Mestres artesãos. Patrimônio afetivo.

TOYS AND GAMES: THE "PRESENCE OF ABSENCES" IN THE PERNAMBUCO AGRESTE (BRAZIL) - THE CHILDHOOD HIDDEN IN THE ARTISAN LANDSCAPE

ABSTRACT

In cities of Pernambuco (Brazil) as Gravatá and Bezerros, the toy artisans revisit their infantile memories and at the same time feed the weak market of the crafts toy. The toys that still today are able to populate sidewalks and playgrounds during leisure time may represent deeply rooted traditions in certain territories. In this sense, with significant support from geography and psychology definitions, this work has proposed to reflect on the ludic observations approaching concepts such as *absence presences, places of memories and affective patrimony*. Allied to this, based on the field research in the mentioned cities, the artisan landscape was remarkably different in themes, typologies, colors, symbols and meanings; highlighting the role of master craftsmen, who help strengthen affective ties and identities through their craft.

Keywords: Artisanship. Cultural expression. Master artisans. Affective memory.

¹ Mestranda em Desenvolvimento e Meio Ambiente na Universidade Federal de Pernambuco. Email: kelesrutt@hotmail.com

² Mestrando em Desenvolvimento e Meio Ambiente na Universidade Federal de Pernambuco. Email: jadsonfreireufpe@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Os jogos virtuais, os brinquedos eletrônicos, os entretenimentos digitais, com seus estímulos sonoros e luminosos, se apresentam na era da globalização de modo tão atraente e acessível que acabam por opacificar outros meios de recreação mais tradicionais, como os brinquedos populares artesanais. Por sua vez, a inventividade destes divertimentos simplórios, comuns quase sempre às infâncias mais pobres, alegram as brincadeiras de crianças por aguçar sua imaginação, contrariamente ao que se tem em muitos brinquedos industrializados, que não requerem qualquer complementação, sendo ainda vulneráveis até a água, ou à natureza infantil e descuidada das crianças por serem frágeis às quedas e tão difíceis de se consertar.

É sabido que nas brincadeiras próprias da infância, auxiliadas por jogos e materiais, a criança aprende a formular hipóteses, compartilhar emoções, reconhecer regras de convivência, criando e recriando seu próprio ambiente sociocultural, adquirindo novos conhecimentos e formulando a própria identidade. Assim, nas brincadeiras, as crianças envolvem-se inteiramente com um universo lúdico e interagindo com outras, ou somente com seus objetos, protagonizam um ato de aprendizagem, especialmente por que esta experiência está inserida num contexto social (TEIXEIRA, 2009).

Por sua vez, este aprendizado potencializado pela interação com materiais é algo há muito tempo estudado por especialistas em teorias da aprendizagem. Há quem separe os brinquedos em três grandes grupos: os artesanais, pedagógicos e industrializados (BÖHM, 2015). Sobre aqueles primeiros, exemplificados pelos peões, pipas, carrinhos de madeira e bonecas de tecido, é que irá se ater este trabalho, por reconhecer que o âmbito de sua confecção, geralmente no contexto familiar, num coletivo escolar, ou comunitário, é capaz de fortalecer relações sociais e configura também uma manifestação cultural envolta em laços de afetividade compartilhados entre muitos indivíduos.

Isto por que, tais brinquedos comumente feitos por avós, babás, pais ou artesãos comunitários podem ser fabricados com matéria-prima de descarte doméstico: retalhos de tecido, copos de plástico, rolos de papel e transformados em roupinhas de boneca, flores, vasos ou carrinhos. Esta manipulação estimula a criatividade de seus "fazedores" e de suas crianças, que dão novos sentidos aos objetos do cotidiano (Ibidem), e ainda estreita os laços afetivos entre os interagentes. Há um profundo sentimento e compreensão de humanidade nos objetos artesanais, como também valor nas ações pessoais de seus criadores e a marca inconteste do que se faz com as mãos. Estes objetos, elaborados um a um, seguindo técnicas

conectadas diretamente a espaços de identidades e memórias, perfazem formas capazes de alcançar valores patrimoniais (LODY, 2013).

Estas identidades e memórias são frequentemente revisitadas por artesãos agrestinos do estado de Pernambuco, em cidades como Gravatá e Bezerros, que alimentam o mercado enfraquecido dos brinquedos artesanais. As nostálgicas bonecas de pano, brinquedos de madeira e alumínio, os mamulengos, as miniaturas de parques de diversões, ainda são capazes de povoar as calçadas e os momentos de lazer nas brincadeiras infantis. Tais cidades possuem forte ligação com o artesanato e são o berço de mestres artesãos¹ brinquedistas notabilizados como: Biu Laboredo "fazedor" do "Mané Gostoso" (figura 1) e Miro, o artesão dos mamulengos (uma variação de fantoche típica do Nordeste brasileiro).

Na paisagem artesã dessas cidades agrestinas, os "fazedores" de brinquedos rememoram sua infância, materializada em objetos lúdicos vendidos no comércio popular de seus respectivos centros urbanos, núcleos de venda artesanais, e até mesmo a partir de suas casas e oficinas, para acompanhar as recreações de seus filhos, netos, vizinhos e de tantas outras crianças. Os artesãos convivem com *presenças de ausências*, no mesmo sentido esclarecido por Michel de Certeau (2012), que coloca os lugares vividos exatamente como:

[...] presenças de ausências. O que se mostra designa aquilo que não é mais: "aqui vocês veem, aqui havia...", mas isto não se vê mais. Os demonstrativos dizem do visível suas invisíveis identidades: constitui a própria definição do lugar, com efeito, ser esta série de deslocamentos e de efeitos entre os estratos partilhados que o compõem e jogar com essas espessuras em movimento (CERTEAU, 2012, p.175).

As reminiscências de uma infância vivida numa era não globalizada são símbolos de um imaginário infantil onde as brincadeiras que envolviam objetos eram de natureza muito mais conectada à realidade de cada pessoa, dentro de suas possibilidades financeiras e exigiam intuição, imaginação e habilidades para transformar matérias-primas em artesanatos lúdicos dentro de cada ambiente vivido, seja nos sítios, nos centros urbanos ou nas periferias. Mesmo por que, um artesanato desvinculado da vida é qualquer estética banal e não uma maneira de representar o indivíduo em seu cenário ecológico (LODY, Op. Cit.) e em seu contexto sociocultural.

Entre as noções que não podemos perder de vista é a que coloca Oliveira (2013), ao afirmar que os brinquedos, vestuários, comidas, danças, músicas, esculturas, usos e demais

¹ Mestre Artesão é todo artífice que notabilizou seu ofício artesanal, legitimado por sua comunidade de origem e/ou é reconhecido pela academia como propagador de uma arte popular. Estes repassam seus conhecimentos fundamentais de geração e imprimem em suas peças um estilo próprio. A propósito de mais esclarecimentos consultar: Brasil (2012).

formações simbólicas integram a cultura. Esta seria um conjunto de tradições compartilhadas entre gerações. Neste sentido, segundo ele, artesãos de brinquedos - inúmeros indivíduos de variadas idades - em seu cotidiano, alimentam uma produção cultural. São pessoas também inconformadas com a uniformização imposta pelos padrões predominantes (inclusive de formas de brincar). Os artesãos brinquedistas, portanto, constroem pluralidade e heterogeneidade no âmbito das manifestações culturais.

Na perspectiva do supracitado autor, os propagadores da ludicidade artesanal - figuras comumente esquecidas nesta sociedade globalizada, são capazes de realizar uma ação social transformadora, de duas formas: primeiramente, empenhando-se em participar da "manifestação cultural que se expressa pelas mãos", e assim depois, questionando a "discriminação sancionada pela sociedade de consumo, que segrega e subordina a atividade manual à atividade intelectual" (Ibidem, p.7).

Assim, problematizando questões pertinentes a feitura e interação com brinquedos populares, o trabalho discorrerá mais a fundo sobre sua expressividade na paisagem artesã de cidades do Agreste pernambucano. Numa abordagem cultural geográfica, mas com respaldo de outras ciências como por exemplo a psicologia, refletir-se-á sobre o poder das brincadeiras que resguardadas na memória afetiva, são revisitadas hoje por artesãos que propagam a arte brincante, muito por razões diferentes das econômicas, aproximando-se dos conceitos: presenças de ausências, lugares de memória e patrimônio afetivo. A metodologia que precedeu a organização dos dados apresentados a seguir, constituiu-se basicamente de pesquisa bibliográfica e exploratória nas cidades mencionadas.

O ARTESANATO LÚDICO NA PAISAGEM ARTESÃ, PRESENÇAS DE AUSÊNCIAS E LUGARES DE MEMÓRIA

Hoje em Gravatá e Bezerros, artesãos-brinquedistas reproduzem nostalgia nos objetos que eram pensados, produzidos e brincados em sua infância perdida. Entre os retalhos de tecidos de cambraia, cetim e algodão que vestem pequenos corpos modulados com espumas, rostinhos com olhos e sorrisos bordados e cabelos de linha de tricô — bonequinhas de pano, mulheres adultas confundem seu ofício de hoje com as brincadeiras comuns em seu passado. Da mesma maneira, homens batem pregos nos polígonos de madeira, cilindros, retângulos e cubos organizados de modo tal a parecer um carrinho, que também pode ser feito em alumínio e posteriormente colorido com pincel e tinta. A criatividade de pessoas como

estas, aflorou, em muitos casos, antecipadamente nos tempos de criança, onde as brincadeiras ainda não eram eletrônicas e o artesanato se fez valer para recreação.

Os artesanatos lúdicos expostos na figura 1 a seguir, são, quase todos, representações do mundo real. Há parquinhos, bonecas de pano, trapezista e carrinhos de madeira, exemplos de divertimentos comumente encontrados nos centros de comércio interioranos, mercados populares e feiras livres, com exceção das miniaturas de parques de diversões (balanços e carrossel). Estes últimos, podem ser brincados, mas, facilmente ocupam uma função meramente decorativa nas prateleiras, integram coleções e acervos de museus. Os parques itinerantes, e especificamente estes brinquedos trazidos na figura 1 (A) estão cada vez mais desparecendo da paisagem, mas não da memória lúdica de infantes do passado.



Figura 01: O artesanato lúdico na paisagem artesã de Gravatá e Bezerros.

A- Miniaturas de parque popular de diversões no Museu do Centro de Artesanato de Pernambuco, em Bezerros; B- Bonecas de pano bezerrenses; C- Brinquedo popular "Mané Gostoso" do Mestre bezerrense Severino Gomes; D- Carrinhos de madeira comuns às duas cidades; E- Peões comercializados em Gravatá; F- Caminha e bercinho para bonecas no "Polo Moveleiro" gravataense. Fonte: Arquivo dos autores (2017).

Esta pesquisa não pretendeu ser desenvolvida sob uma ótica saudosista relacionada aos brinquedos, hábitos de fazê-los e brincá-los que estão ainda presentes nos municípios de Gravatá e Bezerros. Ressalta-se isto porque, ao que parece, integra o imaginário social, certa desconfiança, ou desprestígio, no tocante à preservação da memória. Muitos olham para o

passado assemelhando-o ao saudosismo, ou ainda como atitude tipicamente reacionária e levantam a bandeira de que só para futuro é que se deve olhar (CARNEIRO, 2015).

No entanto, como explica dos Santos (2002) a memória, imbuída de diferentes experiências sociais, não é em resumo, a regeneração do passado no presente, tampouco as determinações do passado sobre o presente. Não se trata também de "defesa ou rejeição apaixonada" mas de considerar que, os indivíduos ao interagirem entre si e com o meio, se lembram e se esquecem em complexas e contraditórias formas. Neste sentido, alguns

autores se referem a memória não apenas como uma representação ou reconstrução do passado, mas como "tradição", isto é, como manutenção de aspectos do passado de que não temos consciência e que são expressos através de sentimentos, movimentos, hábitos e atitudes. Neste sentido, ela não é apenas construída socialmente, mas é também um aspecto fundamental na construção da sociedade. Desta forma, amnésia não representa apenas esquecimento, isto é, a incapacidade de reconstruir aspectos do passado em detrimentos de outros, mas a incapacidade de viver experiências verdadeiras que seriam transmitidas entre passado e presente (Ibid., p. 156, negrito nosso).

Pensando por este viés, as formas de brincar comuns de um passado, vistas como tradição, pertencem também a um determinado lugar. Existem práticas brincantes que não são universais, muito menos populares do que as bolas e as bonecas de pano, mas que estão profundamente enraizadas em certos territórios. O "Mané Gostoso" por exemplo (figura 1 - C) é um brinquedo típico do estado de Pernambuco. A brincadeira consiste em manejar duas pequenas estacas de madeira que formam um trapézio. Estas estacas ao serem pressionadas impulsionam os movimentos de um bonequinho articulado de madeira preso a um barbante, que dá cambalhotas no ar, tal qual um trapezista.

O Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) enquadra-o na categoria de "brinquedo popular", e manteve durante alguns anos projetos que envolviam atividades relacionadas à modalidade artesanal lúdica. O próprio Museu do Homem do Nordeste da Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ) possui em seu acervo alguns objetos da temática, incluindo o "Mané Gostoso". Da mesma maneira, o Centro Nacional de Folclore e Cultura popular (CNFCP) enalteceu a figura de mestres brinquedistas pernambucanos e suas criações (IPHAN, s/d).

A brincadeira com o "Mané Gostoso" foi imaginada e reproduzida pela primeira vez pelo senhor Otávio José da Silva, natural de Camocim de São Félix-PE. A engenhosidade deste divertimento inocente formulado pelo Mestre Otávio aos 10 anos de idade (em 1940),

foi compartilhada pouco a pouco com outras crianças e começou a se popularizar de modo mais amplo a partir da Feira de Caruaru, onde o mesmo já adulto comercializava (FERNANDO NETO, 2010). Mas a aceitação daquela brincadeira despretensiosa foi tanta que alcançou um status imprevisto dentro cultura lúdica pernambucana. O "Mané Gostoso" é uma brincadeira territorializada, própria de Pernambuco, comum em outros estados nordestinos também, uma vez cantada nos versos de Lídio Cavalcante e Adolfo José, datados de 1975:

Pula Mané! Pula dengoso! Pula Mané! Mané Gostoso!

Mané Gostoso é dois paus com um cordão Pula dengoso quando a gente aperta a mão Quem na lembrança não tem um Mané Gostoso Nunca foi criança, nunca foi treloso

O bisavô comprava pro vovô E o vovô comprava pra meu pai

Também pra mim papai muito comprou E pra meus filhos eu vou comprando mais²

A música eternizada na voz do cantador Azulão evidencia parte de uma dinâmica própria das tradições; o que acompanha gerações e não se aparta da memória, neste caso, das lembranças de quem foi criança trelosa e das histórias que hoje pode contar. Mesmo por que, como esclarece Pierre Nora (1993) a

memória é a vida sempre carregada por grupos vivos e, nesse sentido, [...] um fenômeno sempre atual, um elo vivido no eterno presente; a história uma representação do passado. Por que é afetiva e mágica, a memória não se acomoda a detalhes que a confortam; ela se alimenta de lembranças vagas, telescópicas, globais ou flutuantes, particulares ou simbólicas, sensível a todas transferências, cenas, censura ou projeções. [...] A memória se enraíza no concreto, no espaço, no gesto, na imagem, no objeto (Ibid., p. 9).

Nesta perspectiva, o que se resgata da memória, o que é trazido do passado para o presente, apoia-se também em "ancoradouros" no tempo e no espaço; a infância (na rua), as vivências (na casa velha), as imagens (na fotografia) – gatilhos de lembrança, o que está associado a elementos externos, sejam objetos, ou pessoas (CARNEIRO, Op. Cit.). Da mesma maneira, acredita-se que refazer na vida adulta, os mesmos brinquedos do passado é

² Disponível em: https://www.vagalume.com.br/azulao/mane-gostoso.html

rememorar uma infância, materializá-la em objetos. Vivências lúdicas enraizadas na memória através do universo dos símbolos, quando rememoradas, constituem ressignificações e adquirem diferentes expressões no correr da vida de cada indivíduo (Ibidem).

Desta forma, "a memória permite a relação do corpo presente com o passado e, ao mesmo tempo, interfere no processo 'atual' das representações" (BOSI, 1983, p. 9 apud MATOS e SCORTEGAGNA, 2013, p. 6). Os resistentes brinquedos populares e as criativas formas de aproveitá-los, pertencem não só ao passado (ausência), pois resistem no presente (presença); são presenças de ausências, no mesmo sentido já esclarecido por Michael de Certeau (Op. Cit.) e agora por Matos e Scortegagna (2013). Estes últimos, falam sobre objetos típicos da vida de cada um e que denunciam pelas suas características seus tempos vividos, revelam sua existência num tempo ausente (passado) e por isso, representam experiências vividas. De certa forma, os objetos (pessoais) traduzem a presença de cada um no mundo.

Neste sentido, os brinquedos exemplificados ao longo deste texto significam hoje, na paisagem artesã de Gravatá e Bezerros a presença de um passado infante, inventivo e brincador. Os artesãos brinquedistas fazem presente o que já pertence ao passado, o que reside na memória e ainda assim povoa terraços e quintais na contemporaneidade.

É necessário ressaltar ainda que, a lógica da descartabilidade decorrente de um tempo onde a sociedade consome desenfreadamente, os consecutivos ganhos, geram consecutivas perdas, isto por que, se tudo pode ser consumido e descartado facilmente, os laços mais longevos são substituídos por relações efêmeras (CARNEIRO, Op. Cit.). É quando certos objetos passam a ocupar lugares de memória. Exatamente "onde subsiste uma consciência comemorativa numa história que a chama, por que ela a ignora [...] monumentos, santuários, [museus], são os marcos testemunhas de uma outra era, das ilusões de eternidade", como explica Nora (Op. Cit. p. 12-13).

Assim, para o supracitado autor, tais lugares nascem e se fortalecem do sentimento de que a memória espontânea é insuficiente, por este motivo é que se criam arquivos e outras operações não naturais. Em todo caso, se o que vive resguardado nestes lugares de memória (museus, santuários, etc.) não estivesse ameaçado, não teria razão de ali estar. Isto faz pensar quantos são os museus de brinquedos mundo à fora, ou quantos estão esquecidos em caixas nos porões reais ou da memória e não possuem a mesma graça de antes, enquanto brincadeira possível. Como quer que seja, certos tesouros perdidos integram a cultura lúdica dos lugares, e não existe maneira mais coerente de preservá-los, se não brincando. O que pretende-se dizer com "brincar" ultrapassa a noção do divertimento, pois quer atingir o sentido de: *vivenciar as formas de brincar típicas de cada lugar*.

A propósito, o mercado dos brinquedos (assim como os utilitários de casa, alimentação, arquitetura, objetos funcionais de trabalhos, a exemplo das redes de pesca) é apoiado pelo vasto conhecimento tradicional e patrimonial. Mesmo por que, o que mantêm vivo este universo é a transmissão de conhecimentos, de "saber fazer", "valorizado enquanto repasse de identidade, de pertencimento a uma família, uma comunidade, uma região" (LODY, Op. Cit., p. 11).

Compreendendo isto, faz-se necessário o exercício de relacionar a memória e a paisagem, algo já evidenciado por Costa (2003) pautando-se na geografia da percepção. O autor propõe refletir "sobre o patrimônio histórico e a formação de paisagens socialmente representadas, enfocando não apenas o patrimônio histórico institucionalizado, mas também aquele identificado por paisagens aparentemente banais mas plena de significados e experiências sociais" (p. 4). São nestas paisagens onde, segundo ele, pode-se identificar trajetórias de vida como também marcos de acentuados significados simbólicos.

Neste sentido, cabe interpretar a paisagem de cidades interioranas como Gravatá e Bezerros, localidades onde a prática artesanal formula paisagens culturais capazes de revelar suas vocações geográficas. Estas são localidades já notabilizadas pela produção artesanal. A primeira citada, abriga um grande "Polo Moveleiro" e é o berço das bonequinhas da sorte, a segunda, é a "Terra dos Papangus e da Xilogravura", mas ambas são referências no que tange a feitura do artesanato lúdico - símbolos da cultura pernambucana brincante.

A seguir, na figura 2, é possível verificar um grande leque de produtos artesanais vendidos no comercio popular gravatense, são artigos não apenas daquela localidade como também de cidades vizinhas. Da mesma maneira, vê-se a emblemática roda gigante encontrada em parques de diversões itinerantes, do Mestre Bio da Cabeça Branca, num "lugar de memória" - o Museu do Centro de Artesanato de Pernambuco em Bezerros. Vê-se ainda uma das figuras que impulsiona a feitura e as brincadeiras com artesanato lúdico no estado de Pernambuco, o senhor Josuel "Cotó" de Gravatá, com sua casinha de taipa modelada com bambu, cola e pó de serra. Seus brinquedos são vendidos inclusive na Casa da Cultura e no Mercado de São José na capital do Estado.

Figura 02: A- Paisagem artesã de Gravatá; B- Roda gigante artesanal; C- Artesão brinquedista Josuel "Cotó".

Fonte: A e B - arquivos de Rutt Keles; C- Caio Maciel (2017).

Todas estas representações vistas na figura 2 são pensadas e materializadas por artesãos que provavelmente não tiveram o primeiro contato com a atividade artesanal visando de imediato obter lucro, através da venda. Pelo contrário, é comum que muitos artesãos de hoje tenham se engajado na atividade, devido às experiências pelas quais passaram na infância. O próprio Mestre Vitalino, o precursor da "arte figurativa", antes de ser reconhecido internacionalmente pela sua atividade com barro, foi uma criança que brincou de confeccionar miniaturas de animais e personagens do folclore nordestino para se distrair/divertir enquanto acompanhava seus pais artesãos na "Feira de Caruaru" (Sulanca).

Conhecida primeiro como "Loiça de Brincadeira": as vacas, bois, burros e cachorros, para o divertimento de crianças, viriam a se tornar mais à frente "Arte Figurativa". Pobre quando criança e ainda na vida adulta, Vitalino não frequentou escola, trabalhou desde cedo junto com seus pais. Por volta de 1915, seu primeiro trabalho despretensioso (um felino selvagem acuado em galhos de numa árvore, na peleja com cachorro e um caçador) foi vendido na feira de Caruaru rapidamente. Em 1930, já desenvolvera mais de 118 temas diferentes e a contar de 1955 sua obra passou a ocupar museus europeus, em países como a Suíça (exposição "Arte Primitiva e Moderna Brasileiras") e França – no Museu do Louvre (CABRAL, 2014).

Percebe-se por esta narrativa, o que caiu em desuso enquanto brincadeira e assumiu um novo status ao ser concebido como arte. Tornando-se cada vez mais popular, a "loiça de brincadeira" enquanto artesanato lúdico, de tão pitoresco e único passou a ser encarado como "arte figurativa", tanto é, que muitos exemplares residem hoje em lugares de memória e deixaram de ser brincados para serem contemplados, especialmente onde a prática brincante com bonecos de barro nunca foi tradição (perceba o nome da exposição suíça descrito acima).

Nesta perspectiva, caminha-se para o entendimento de que, a cultura lúdica caracteriza-se como um patrimônio cultural, por ser justamente um conjunto de conhecimentos e realizações de uma coletividade. Isto é, próprio de cada sociedade, e por isso mesmo adquire traços de singularidade perante outras. Sendo assim, torna-se evidente a importância de preservá-las e transmiti-las, de geração em geração, pois perfazem um tesouro por vezes esquecido, que galgou espaço ao longo da história e na construção da memória afetiva de muitos (CARNEIRO, Op. Cit.).

Existem maneiras de brincar que são próprias de uma época, uma região, brincadeiras típicas de terreiros e quintais e as que estão subordinadas também da geografia do lugar. Um exemplo capaz de se enquadrar nestas variantes é a pipa (papagaio). Ela depende de habilidades artesanais para ser confeccionada, por tanto sua feitura requer um "saber fazer". Para ser brincada exige um tempo atmosférico favorável aos ventos, um "ar livre de fios elétricos" e ruas onde não haja veículos passando. As cores e a rabiola de uma pipa solitária no céu ao entardecer, tornam-se mais bonitas quando são perseguidas por outras pipas, pois, a essência de uma brincadeira é a interação e o divertimento. Mas a insegurança das ruas e o adensamento das construções nos grandes centros inviabilizam certas brincadeiras.

Ratifica-se aqui a ideia de que, o que torna especialmente importante o brinquedo artesanal, na atualidade, é sua produção numa sociedade que devora numa rapidez fulminante produtos acabados, facilmente substituíveis. O artesanato lúdico reabilita o homem criador conciliando-o com a produção cultural. Seu fazer transforma e dá significado à matéria bruta/ semielaborada, assim, o artífice deixa de ser um mero consumidor, passivo, e passa a assumir a condição dignificante de construtor cultural. Note que qualquer criança localiza com facilidade um brinquedo imaginado por sua mente e criado pelas suas mãos, perante outros, comprados (OLIVEIRA, Op. Cit.).

Neste sentido, conforme lembra Carneiro (Op. Cit.), há uma dinâmica que é própria das tramas lúdicas e seu legado personifica uma cultura. Determinadas expressões lúdicas (como os brinquedos artesanais e suas brincadeiras) tornam-se patrimônios afetivos de uma coletividade, por isso se faz necessário salvaguardar tais elementos, em prol da perpetuação da "memória lúdica", ameaçada pela "transitoriedade grupal e as transformações gerais (arquitetônicas, simbólicas, entre outras) [que] podem produzir perdas, desapegos e esquecimentos da memória coletiva" (Ibidem, p. 4), maculando identidades culturais.

Da mesma maneira que fez Prado e Oliveira (2016), é válido agora pensar a respeito destes artesanatos lúdicos como referências em termos culturais: simbolicamente, estes

objetos em razão das memórias que personificam, embora não reconhecidos institucionalmente pelo Estado, poderiam ser efetivamente encarados como patrimônio legítimo?

Os citados autores empenharam-se em explicar esta questão a partir da explanação sobre "percepção afetiva" que através de uma coletividade legitima os valores simbólicos dos bens culturais. Leia-se

a apreensão do mundo pelo sujeito tendo por base as experiências afetivas vivenciadas na interação com os outros e as coisas num espaço social. A "percepção afetiva", apesar de subjetiva, corpórea e mental do sujeito perceptivo, é também "social", pois os afetos sempre são elementos compartilhados. Diante disso, podemos inferir que a percepção afetiva se nos apresenta como suporte para as concepções explicativas da realidade e para as práticas de atribuição de sentido ao mundo, isto é, aos objetos e instituições humanas. Pode-se dizer que o patrimônio, como produção cultural de um grupo, tem sua base na percepção afetiva [...] é o "valor afetivo" que o consagra patrimônio, para além do tombamento (Ibid., p. 14 - 15).

Por meio destes argumentos, pode-se concluir que, integra o grupo de patrimônios legítimos, os objetos que possuem valores simbólicos significativos para grupos culturais e por isto mesmo residem na memória afetiva de uma coletividade. O patrimônio, enquanto produção cultural está intrinsecamente ligado à percepção afetiva. Neste sentido, pelo contexto onde se inserem os brinquedos, em sua função primeira no âmbito das brincadeiras, não poderiam integrar outras memórias se não as que são naturalmente alegres, momentos de aprendizagem, de distração, onde fortaleceram-se laços afetivos, entre familiares, colegas de escola, vizinhos, ou na conquista de novos amigos.

Saídos das mentes e transformados pelas mãos de artesãos agrestinos, os artesanatos lúdicos representam as formas de brincar do passado, típicas de uma região. Os meios de brincá-los voltam a ser alternativa, não por um conforto às memórias afetivas, e sim para minimizar os efeitos das relações virtuais globalizadas, as quais atingiram as brincadeiras. Estas por sua vez, precisam tornar a ser mais humanizadas, seja pela transformação dos objetos do cotidiano, ou pelo valor e significado de possuir algo feito com as mãos, objetos tão únicos quanto quem os tem e os respectivos territórios onde se manifestam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os brinquedos artesanais em suas diferentes tipologias, produzidos nas cidades agrestinas citadas ao longo do texto, podem ser novidade para quem só interagiu até hoje com um universo de plástico e divertimentos eletrônicos, mas são antes de tudo, memórias brincantes de uma época onde a imaginação se fazia valer nas brincadeiras de interação real. Não se objetivou aqui tratar o tema com saudosismo, mas sim evidenciar que enquanto memória, o "Mané Gostoso", os peões, as pipas, as bonecas de pano e muitos outros brinquedos, integram o patrimônio afetivo abraçado por uma coletividade. Pois, representam as práticas brincantes de um território. O mesmo território que tem na produção artesanal, além de uma fonte de renda, um meio de expressão cultural.

A paisagem artesã destas cidades agrestinas é notadamente diversa, em temas, tipologias, cores, símbolos e significados, possuem na figura dos mestres artesãos a seguridade de que a tradição não pretende repousar sobre lugares de memória, pois preferem muito mais se fazer presente, povoar calçadas e quintais, acompanhar outras histórias e fortalecer laços afetivos e identidades culturais.

REFERÊNCIAS

BÖHM, O. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação e a Interface com a Rede de Proteção Social) - Universidade Comunitária da Região de Chapecó, Chapecó.

BRASIL, Base Conceitual do Artesanato Brasileiro, Brasília, 2012.

CABRAL, R. A herança do Mestre Vitalino. In: **Pano de Fundo**, n. 1, Out/Dez, 2014. p. 35-37.

CARNEIRO, K. T. **Por uma memória do jogo:** a presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários. 2015. Tese (Doutorado em Educação Escolar), Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Araraquara.

CAVALCANTE, Lídio; JOSÉ, Adolfo [Compositores]. In: Azulão [Intérprete]. **Eu não sou cachorro não**. Rio de Janeiro: Esquema, 1975. Faixa 3. 1. LP nº 1239023.

CERTEAU, M. de. A invenção do cotidiano: artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2012.

COSTA, O. J. L. Memória e Paisagem: em busca do simbólico dos lugares. In: **Espaço e Cultura**. Rio de Janeiro, v. 15, p. 33-40, 2003.

FERNANDO NETO. 2010. "Seu" Otavio: um mestre anônimo. **Jornal de Caruaru – Vanguarda**. Disponível em: <www.jornalvanguarda.com.br/v2/?pagina=noticias&id=6603>. Acesso em: 25 de agosto de 2017.

Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional - IPHAN. Disponível em: ortal.iphan.gov.br/noticias/detalhes/1247/brinquedos-populares-de-pernambuco-chegamao-centro-nacional-de-folclore-e-cultura-popular>. Acesso em 26 de agosto de 2017.

LODY, R. **Barro & balaio:** dicionário do artesanato popular brasileiro. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2013.

MATOS, P. de; SCORTEGAGNA, P. E. Poética e memória: objetos-lembrança, afetividade e identidade. In: **Revista Conhecimento Online.** Novo Hamburgo, v. 2, p.1-18, 2013.

NORA, P. Entre memória e história- a problemática dos lugares. In: **Projeto História**. São Paulo, n.10, p.7-28, 1993.

OLIVEIRA, P. de S. Saber fazer brinquedos - resistência e alternativa de construção cultural. In: MUSEU DE ARTE DA BAHIA (Org.). **Brinquedos que moram nos sonhos - o brinquedo popular brasileiro (Coleção David Glat)**. Catálogo. Salvador: Instituto do Patrimônio Artístico e Cultural da Bahia, 2013. p.7.

PRADO, A. P. do; OLIVEIRA, E. R. O patrimônio para além do tombamento: uma reflexão sobre a percepção afetiva como suporte de valoração e legitimação de bens culturais. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DA ABHR, 2., SIMPÓSIO NACIONAL DA ABHR, 15, SIMPÓSIO DO SUL DA ABHR, 2., 2016, **Anais**... Florianópolis: UFSC, 2016, p. 1-16.

SANTOS, M. S. dos. O pesadelo da amnésia coletiva: um estudo sobre os conceitos de memória, tradição e traços do passado. In: **Cadernos de sociomuseologia**. [S. I.], v. 19, n. 19, p. 139-171, 2002.

TEIXEIRA, E. D. R. O brincar como berço do intelecto infantil. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 9, ENCONTRO SUL BRASILEIRO DE PSICOPEDAGOGIA, 3., 2009, **Anais**... Curitiba: 2009, p. 5984.