

YONE MARIA ANDRADE PAIVA ROGÉRIO

**O BRINQUEDO NO MUSEU: UM ESTUDO NA
PERSPECTIVA DA TEORIA ATOR-REDE**

São João del-Rei
PPGPSI-UFSJ
2013

YONE MARIA ANDRADE PAIVA ROGÉRIO

**O BRINQUEDO NO MUSEU: UM ESTUDO NA
PERSPECTIVA DA TEORIA ATOR-REDE**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Psicologia da Universidade Federal de São João del-Rei, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Psicologia.

Área de Concentração: Psicologia

Linha de Pesquisa: Processos Psicossociais e Socioeducativos

Orientadora: Profa. Dra. Maria de Fátima Aranha de Queiroz e Melo

São João del-Rei
PPGPSI-UFSJ
2013

Rogério, Yone Maria Andrade Paiva

R722b O brinquedo no museu: um estudo na perspectiva da teoria ator-rede[manuscrito] / Yone Maria

Andrade Paiva Rogério . – 2013.

136 f. ; il.

Orientadora: Maria de Fátima Aranha de Queiroz e Melo

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de São João del-Rei. Departamento de Psicologia.



PPGPSI- UFSJ
PROGRAMA DE MESTRADO EM PSICOLOGIA



FOLHA DE APROVAÇÃO

A Dissertação “O BRINQUEDO NO MUSEU: UM ESTUDO NA PERSPECTIVA DA TEORIA ATOR-REDE”, elaborada por YONE MARIA ANDRADE PAIVA ROGÉRIO e aprovada por todos os membros da Banca Examinadora, foi aceita pelo Programa de Mestrado em Psicologia da Universidade Federal de São João del-Rei como requisito parcial à obtenção do título de

MESTRE EM PSICOLOGIA

São João del- Rei, 25 de fevereiro de 2013.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Maria de Fátima Aranha de Queiroz e Melo – (UFSJ)

Presidente – Orientadora

Profa. Dra. Marli Lopes da Costa – (UERJ)

Membro Titular Externo

Prof. Dr. Marcos Vieira da Silva – (UFSJ)

Membro Titular Interno

Ao Joel, meu esposo.

Ao meu filho Jordano.

Aos meus pais José Eduardo e Ivone.

Às minhas irmãs Marias: do Carmo, Carmen, Cléia e Ana.

Aos meus sobrinhos, principalmente ao Rômulo e ao Eduardo.

Às crianças da Brinquedoteca da UFSJ.

À minha orientadora Fátima

Minhas palavras de agradecimento:

Ao Senhor de minha vida, meu Deus em quem confio;

Ao meu marido Joel, meu amor e melhor companheiro;

Ao meu filho Jordano, meu amor e minha inspiração;

Ao meu pai, José Eduardo, que mesmo partindo cedo de nossas vidas, esperou o melhor de nós e para isso doou-se;

À minha mãe Ivone que fez de nós a razão de sua existência;

Às minhas irmãs Maria do Carmo, Carmem e Cléia, especialmente à Ana pelo apoio;

Aos meus sobrinhos que torceram por mim, especialmente ao Eduardo e ao Rômulo pelas acolhidas carinhosas;

Aos amigos do mestrado e do grupo de estudos Fernando Telles, Ivânia, Débora, Fred, Cláudio, Helder, Ana Luiza, Ed, Priscila e Luiz Felipe, foi bom estudarmos juntos;

Às minhas amigas Myrian, Elaine (Nana), Débora, Sabrina, Mariza e Roselne por serem simplesmente amigas e proporcionarem leveza aos meus dias;

À Sra. Elizabeth Meyer e Tatiana Azevedo que se dispuseram a participar dessa pesquisa abrindo gentilmente as portas do Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte;

Aos monitores do museu, principalmente ao Fabrício e à Bárbara, pela especial atenção;

Aos professores do mestrado de psicologia da UFSJ pela dedicação em suas aulas, principalmente Profa. Dra. Marília da Matta, pelo convite em participar do livro sobre análise do discurso que organizou;

À Dra. Ângela Guedes pelas contribuições em minha banca de qualificação;

À minha orientadora, professora Dra. Fátima, pelo afeto e por ter me permitido entender que o passeio por uma pesquisa tem magia e cor;

Ao prof. Dr. Marcos Vieira e profa. Dra. Marli Lopes, membros interno e externo da banca de avaliação dessa pesquisa, pelas dicas e afeto;

Às crianças da brinquedoteca da UFSJ, especialmente as da Casa Lar, da ONG Vida Nova, dos CRAS e da APAE, eles sempre me afetam;

À todos aqueles cujas mediações produziram efeitos na construção desta pesquisa.

Eu desejaria era escrever uma história como suponho ninguém ter escrito com relação a país algum: a história do menino - da sua vida, dos seus brinquedos. Freyre (1971)

O brinquedo foi meu professor.
Ele me ensinou, ainda quando criança,
que o que buscamos para sermos felizes,
pode ser partilhado em cada brincadeira,
em cada bichinho de barro,
em cada casinha, em cada boneca de pano...
Ele poderia afetar e deixar-me afetar.
Ensinou-me agora, adulta,
um trajeto inédito
pelo qual uma obra
conquista sua autonomia:
autonomia para brincar com a criança que gerei,
autonomia para montar dinossauros com ele,
para contar histórias e sonhar que somos seus personagens;
autonomia para receber crianças em brinquedotecas,
para apostar nessas crianças,
deixar-me afetar por elas;
autonomia para pesquisar,
e, sobretudo,
autonomia para tornar-me criança outra vez.
(Yone Maria, 2012)

RESUMO

Este estudo Ator-rede objetiva acompanhar a rede da inserção do brinquedo no museu, problematizando sobre o porquê e como o brinquedo se tornou um objeto museal. Mapeamos e descrevemos, resumidamente, as redes de diversos museus que contêm brinquedos no Brasil. Descrevemos o contexto de um museu específico, o Instituto Cultural Luiza de Azevedo Meyer, situado na capital de Minas Gerais, suas relações de estabelecimento com a cultura lúdica e suas mediações. O empreendimento de uma pesquisa sobre um museu dos brinquedos se justifica por ser esta instituição um grande híbrido entre socialidade e materialidade e, como tal, serve como documento material acerca da cultura brasileira. Esse trabalho inclui justificativas para a formação de um museu dos brinquedos na Universidade Federal de São João del-Rei. O método empregado foi inspirado na Teoria Ator-rede, que permite a inclusão de objetos no campo das ciências sociais. Tal ferramenta teórico-metodológica preconiza que os fenômenos acontecem em suas redes de ação, o que nos auxiliou a seguir os museus que acolhem os brinquedos em suas coleções.

PALAVRAS-CHAVE: Teoria Ator- Rede – Brinquedo – Museu.

ABSTRACT

The study Actor-network aims to monitor the inserting of the toy in the museum, questioning why and how the toy has become a museum piece. We mapped and briefly described the networks of several Brazilian museums that have toys. We described the specific context of a museum, the Cultural Institute of Luiza Azevedo Meyer, situated in the capital of Minas Gerais, and its relation with the play culture and its mediations. The development of research into a museum of toys is justified because this institution a great hybrid between sociality and materiality, and for this, serves as documentary material about the Brazilian culture. This work includes reasons to create a museum of toys at the Universidade Federal de São João del-Rei. The method was inspired by Actor-Network Theory, which allows the inclusion of objects in the field of social sciences. Such theoretical and methodological perspective recommends that the phenomena happen in their action networks, which helped us follow the museums that house the toys in their collections.

KEYWORDS: Actor-Network Theory; Toy; Museum.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	19
------------------------	-----------

CAPÍTULO I: OS BRINQUEDOS NO MUSEU: UMA REDE CONCEITUAL DA TEORIA ATOR- REDE.....	22
--	-----------

1.1- Utilizando da TAR para entendermos o que são os brinquedos.....	24
1.2- Os brinquedos como actantes.....	26
1.3- Brinquedos vistos como patrimônio cultural.....	27
1.4- Brinquedos como frutos de redes.....	28
1.5- Os brinquedos assumindo papéis nas redes.....	28
1.6- O brinquedo como mediador.....	32
1.7- As instituições segundo a Teoria Ator- Rede.....	32
1.8- A <i>tradução</i> como conceito chave da Teoria Ator-Rede.....	33
1.9- O princípio de simetria.....	36
1.10-A Psicologia Social do Objeto para estudar um Museu do Brinquedo.....	37
1.11- As identidades retratadas no museu.....	40

CAPÍTULO II: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS PARA UM ESTUDO ATOR- REDE.....	43
--	-----------

2.1- Identificar os actantes e mapear os vínculos existentes entre eles.....	44
2.2- Acompanhar os vínculos em ação.....	46
2.3- Submeter os passos anteriores aos testes de torção.....	48
2.4- Construir uma boa descrição de todo esse processo.....	48

CAPÍTULO III: OS BRINQUEDOS E SUAS ABORDAGENS.....	49
---	-----------

3.1- As categorias dos brinquedos: suas traduções.....	49
--	----

3.2 - A História dos Brinquedos.....	52
3.3- A sobrevivência dos brinquedos antigos através das traduções.....	53
3.4- Os brinquedos desempenhando diversas funções.....	58
3.5- Sobre os primeiros fabricantes de brinquedos e seus mercadores.....	59
3.6-Considerações sobre a ascensão do brinquedo industrializado até a contemporaneidade.....	60
3.7- A história dos brinquedos no Brasil.....	61
CAPÍTULO IV: ABORDAGENS SOBRE OS MUSEUS.....	65
4.1- O museu como “centro de cálculos”.....	65
4.2- Museus: Lugares de Memórias.....	67
4.3- As redes museológicas no Brasil.....	69
4.4- Os museus de brinquedos no Brasil.....	72
CAPÍTULO V: O INSTITUTO CULTURAL LUIZA DE AZEVEDO MEYER: HISTÓRICO E MEDIAÇÕES.....	76
5.1- O museu: o início de suas redes.....	76
5.2- Os nós das redes se expandindo.....	79
5.3- Os visitantes.....	80
5.4- A primeira etapa das atividades no mundo dos brinquedos.....	82
5.5 – Os brinquedos eletrônicos.....	91
5.6 - As exposições temporárias nas redes dos museus.....	93
5.7- A segunda etapa das atividades.....	97
5.8-O terceiro bloco das atividades: o corpo nas redes.....	101
5.9- O quarto bloco das atividades: a brinquedoteca como mais um nó que se traduz.....	104
5.10- As atividades especiais nos nós das redes.....	105

**CAPÍTULO VI: O INSTITUTO CULTURAL LUIZA DE AZEVEDO MEYER
COMO CENTRO DE CÁLCULOS: CAPTAÇÃO E TRATAMENTO DOS SEUS
OBJETOS E RECURSOS.....110**

6.1-Os objetos doados e as histórias que carregam.....110

6.2 - Sobre os brinquedos, exposições e inventário.....112

6.3 - Captação de verbas: as alianças para as sobrevivências.....117

6.4- O Museu na mídia: A representação pública.....119

**CAPÍTULO VII: POR QUE O MUSEU DOS BRINQUEDOS NA
BRINQUEDOTECA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-
REI?.....121**

CONSIDERAÇÕES FINAIS.....126

REFERÊNCIAS.....129

APÊNDICE A: MUSEUS BRASILEIROS.....137

Museus Históricos.....137

Museu Imperial.....137

Museu Histórico Nacional.....138

Museu Paulista.....140

Museus Universitários.....141

Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina da universidade Federal de Santa
Catarina- UFSC.....141

Museu da Educação e do Brinquedo da Faculdade de Educação da USP- MEB..... 143

Museu da Infância.....144

Museu dos Brinquedos da FAFIL.....	146
Museu do Brinquedo Popular da Universidade Federal do Rio Grande do Norte.....	148
Museus criados por grupos artísticos.....	149
Museu do Mamulengo Espaço Tiridá.....	149
Museu do Boneco Animado- São José dos Pinhais.....	151
Museu Giramundo.....	152
Museus que possuem coleções etnográficas.....	152
Museu do Índio.....	152
Museu Paraense Emílio Goeldi.....	153
Coleção de Arte Popular.....	156
Museu do homem do Nordeste.....	156
Museu do Folclore Edison Carneiro.....	158
Museu Castro Maya.....	162
Coleção Industrial.....	163
Museu do Brinquedo Estrela e Casa dos Sonhos.....	163
Museus organizados por pessoas particulares.....	164
Museu das Bonecas e Brinquedos.....	164
Museu da Dona Lídia.....	164
APÊNDICE B.....	166
Questionário enviado aos Museus.....	166
APÊNDICE C.....	167
Roteiros para entrevistas semi-estruturadas.....	167

APÊNDICE D	169
Termo de Compromisso Livre e Esclarecido.....	169
ANEXOS	171
Anexo I: Mapeamento de museus feito pelo IBRAM.....	171

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Brinquedos de Meriti.....	29
Figura 2 - Brinquedos em redes.....	29
Figura 3 - Barco que pertenceu a Dom Pedro I (Museu Histórico Nacional).....	35
Figura 4 - Xadrez que pertenceu a Dom Pedro I (Museu Histórico Nacional).....	35
Figura 5 - Brinquedos Indígenas no Museu Histórico Nacional.....	36
Figura 6 - Brinquedos representativos do homem comum (Museu Histórico Nacional)....	36
Figura 7 - Carrinho dos ursinhos carinhosos.	38
Figura 8 - Contaçon da história dos brinquedos (Shopping DiamondMall).....	53
Figura 9 - Tela de Bruegel, o Antigo.....	54
Figura 10 - Vênus de Willendorf.....	55
Figura 11 – Bonecas.....	56
Figura 12 - Evolução tecnológica na confecção das bonecas da década de 1940 a 2009...57	
Figura 13 - Bolinhas de gude de origem grega.....	58
Figura 14 - Boneca bebê de porcelana.....	77
Figura 15 - Dona Luiza e suas bonecas.....	78
Figura 16 - Jornal <i>Hoje em Dia</i>	78
Figura 17 - Casa que abriga o Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte.....	79

Figura 18 - Mapa-múndi no Museu dos Brinquedos.....	83
Figura 19 - Mapa e gavetas legendadas no museu dos Brinquedos.....	84
Figura 20 - Gavetas com brinquedos.....	85
Figura 21 - Vitrine com bonecas no Museu dos Brinquedos.....	86
Figura 22 - Cartaz com o histórico da boneca Barbie.....	88
Figura 23 - Vitrines com bonecas Barbie, Ken, acessórios e a boneca Susi.....	88
Figura 24 - Ursos de Pelúcia.....	89
Figura 25 - Brinquedos miniaturas.....	90
Figura 26 - Linha do tempo dos jogos eletrônicos.....	91
Figura 27 - Jogo Gênio.....	92
Figura 28 – Telejogo.....	92
Figura 29 - Atari 2600.....	93
Figura 30 - Xbox 360 e kinect.....	93
Figura 31 – Batman.....	94
Figura 32 - Exposição de brinquedos dos anos 80.....	95
Figura 33 - História do Lego.....	97
Figura 34 – Lego.....	97
Figura 35 - Brinquedo de sucata.....	98
Figura 36 - Que lixo que nada (artigo de jornal).....	99
Figura 37 - Menina brincando de pernas de pau.....	102

Figura 38 - Brincadeiras de roda no pátio do museu.....	103
Figura 39 - Brinquedoteca do Museu dos Brinquedos.....	104
Figura 40 - Programação de atividades no museu.....	106
Figura 41 - Museu dos brinquedos comemora o mês do folclore.....	107
Figura 42 - Contação de Histórias: os Três Porquinhos.....	108
Figura 43 - Brincadeiras de pular cordas.....	108
Figura 44 - Super Heróis: jogos de –faz- de- conta envolvendo pais e filhos.....	109
Figura 45 - Jogos de botões.....	109
Figura 46 – Tratorzinho.....	110
Figura 47 - Base de dados.....	113
Figura 48 - Ficha individual de Inventário do Acervo de Objetos.....	114
Figura 49 - O museu na mídia.....	119
Figura 50 - Inauguração da Brinquedoteca da UFSJ.....	121
Figura 51 - Boneco Boliviano.....	142
Figura 52 - Boneca rendeira da ilha.....	142
Figura 53 - Casal de Guatemala.....	142
Figura 54 - Museu do Brinquedo da FAFIL.....	147
Figura 55 - Professor Tiridá.....	150
Figura 56 – Mamulengos.....	150
Figura 57 - Boneca Indígena.....	153

Figura 58 - Capa do livro editado pelo Museu paraense Emilio Goeldi.....	155
Figura 59 - Brinquedos do Promoart.....	157
Figura 60 - Logotipo do Programa Jovem Artesão.....	158
Figura 61 - Visita guiada do Museu do Homem do Nordeste.....	158
Figura 62 - Tela projetada no Museu do Folclore Edison Carneiro.....	159
Figura 63 - Crianças brincando - esculturas em barro.....	159
Figura 64 - Panelinhas e móveis em miniaturas.....	160
Figura 65 – Bonecas karajás.....	162
Figura 66 - Dona Lídia e seus brinquedos.....	165

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APAE - Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais.

BH - Belo Horizonte

CAPES - Coordenação de Pessoal de Nível Superior

CEMIG - Centrais Elétricas de Minas Gerais

CNFCP - Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular

CNM - Centro de Cadastro de Museus

CRAS - Centro de Referência e Assistência Social.

FAFIL - Faculdade de Filosofia Ciências e letras “Carlos Queiroz”

FAPEMIG - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais

FUNAI - Fundação Nacional do Índio

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

IBRAM - Instituto Brasileiro de Museus.

ICMS - Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços

ILAM - Instituto Luiza Azevedo Meyer

IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional

LABRIMP - Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos

LAPIP - Laboratório de Psicologia e Intervenção Psicossocial.

MEB - Museu da Educação e Brinquedo

MinC - Ministério da Cultura

Miritong - Associação Arte em Miriti de Abaetuba

NECLI - Núcleo de Estudos Culturais da Ludicidade Infantil

OEA - Organização dos Estados Unidos Americanos

ONG - Organização não Governamental.

PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais

Promoart - Programa de Promoção de Artesanato de Tradição Cultural

PRONAC - Programa Nacional de Apoio à Cultura

SEBRAE - Serviço Brasileiro de Apoio a Pequenas Empresas

SPHAN - Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional

TAR - Teoria Ator- Rede.

UFSJ - Universidade Federal de São João del- Rei

UNESC - Universidade do Extremo Sul Catarinense

USP - Universidade de São Paulo

INTRODUÇÃO

Vou guardar meu dinossauro para sempre, para não me esquecer do brinquedo que fiz junto com minha mãe. Estas palavras foram ditas, com certo ar de inocência, pelo filho da pesquisadora que está entrando na adolescência e está com sentimento de que está se tornando um homem. Com o artefato-testemunho nas mãos, ele completou sua narrativa: “Vou guardar meu dinossauro para sempre, para não esquecer nunca de minha infância”.

Mesmo sem suporte teórico-acadêmico e sem compreender sobre a importância da palavra memória ou do brinquedo como ator na formação de sua infância, o menino lançou-nos um belo ponto de reflexão: a necessidade de se guardar um brinquedo para conservar a memória de sua infância. Um objeto de afeto, pois foi feito pelas suas próprias mãos com colagens de garrafas *pet* e papéis. A narrativa do menino leva-nos a questionar: por que não preservar o brinquedo em nossas memórias já que são objetos de afeto? E a lançar uma reflexão problematizadora: como e por que o brinquedo pode ser guardado em um local específico onde os artefatos fazem perdurar a memória, ou seja, nos museus? Quais são as histórias destes artefatos? Como os museus dos brinquedos surgiram em nosso país? Que mediações¹ exercem?

A escolha do tema “os brinquedos no museu” se justifica pela minha formação em pedagogia e psicopedagogia e pela experiência profissional dentro do contexto da Brinquedoteca da Universidade Federal de São João del-Rei, incluindo o trabalho em projetos de pesquisas e extensão. Na Universidade Federal de São João del-Rei, a Brinquedoteca se constitui como um dos braços do LAPIP- Laboratório de Psicologia e Intervenção Psicossocial - laboratório interdisciplinar, composto por um grupo de professores e alunos do Departamento de Psicologia. O LAPIP se insere em uma gama variada de projetos que têm como marca fundamental a pesquisa, a intervenção psicossocial e as práticas socioeducativas. Entre os objetivos desse Laboratório está o de utilizar a Brinquedoteca como um espaço em que podemos desenvolver atividades de ensino, pesquisa e extensão. Os projetos da Brinquedoteca da UFSJ têm duas grandes marcas propostas por Queiroz e Melo (2007 b): a primeira arregimenta contribuições deflagradas pela temática do lúdico; a segunda diz respeito ao marco teórico metodológico da Teoria Ator-Rede (TAR).

¹ Mediar é modificar, é determinar um caráter ativo às relações (Loredo, 2009)

Uma das vertentes dos projetos de pesquisa da Brinquedoteca implica em fazer o caminho inverso e retrospectivo da história dos brinquedos artesanais do município de São João del-Rei e arredores. Neste projeto verificamos que os brinquedos e jogos são formas de expressão cultural, pois carregam, em sua história, os diversos saberes e fazeres de gerações anteriores, sendo importante resgatá-los como produtos que contam a história dos contextos em que estão inseridos (Queiroz e Melo, 2007 b).

A partir desta visão temos como propósito pesquisar sobre os brinquedos e sua inserção no museu, buscando conhecer neste espaço os efeitos produzidos por estes objetos que contam histórias dos seus contextos de origem.

Com relação ao marco teórico metodológico, tomamos a Teoria Ator-Rede para entender que a constituição de um museu se dá por um conjunto heterogêneo de fatores que envolvem os humanos e não-humanos². Esta teoria aponta para a necessidade de seguir e descrever a construção e fabricação dos fatos, observando a ação de seus atores.

Apresentamos, no primeiro capítulo, a proposta de conceituar nossos objetos dentro da perspectiva da TAR para compreendê-la em nosso trabalho.

No Capítulo II, descrevemos a metodologia da pesquisa que alicerça o nosso estudo. Abordamos a proposta metodológica, apontada pela Teoria Ator-Rede e nos propomos a estudar o museu do brinquedo em ação. Spink (2003) sugere que o campo de pesquisa não precisa ser visto somente como um lugar geográfico específico, mas como a situação atual de temas situados que pretendemos e temos condições de pesquisar.

No Capítulo III, apresentamos o brinquedo sob uma perspectiva histórica para compreender melhor sobre seus papéis sociais.

No Capítulo IV, o museu é apresentado como um centro para onde convergem informações e objetos relevantes para o registro e manutenção de um conhecimento, um lugar catalisador de memórias sociais. Apresentamos seu histórico e dos museus dos brinquedos no Brasil.

Nos Capítulos V e VI, descrevemos sobre o Instituto Cultural Luiza Azevedo Meyer, lócus privilegiado dessa pesquisa.

No capítulo VII, apresentamos, resumidamente, a Brinquedoteca da UFSJ e propomos as bases para a construção de um museu dos brinquedos a ela agregado.

² Os não- humanos compõem coletivos com os humanos e jogam a favor da nossa humanidade (Queiroz e Melo, 2010).

Brougère (2000) afirma que os estudos existentes sobre as práticas lúdicas, não costumavam muito associá-las à cultura e à história da sociedade, o que seria fundamental. Mediante a afirmação, podemos dizer que são poucos trabalhos que se propõem a analisar sobre a inserção do brinquedo no museu, achamos que os estudos neste sentido contribuem para preservar a cultura e a história social. Apontamos a relevância de se realizar uma pesquisa que reconstitua esse caminho e, retornando à reflexão suscitada pelo menino do dinossauro, pretendemos verificar como e porque “guardar” um brinquedo para conhecermos suas mediações em nossas memórias³.

³ Halbwachs (1990) conferiu à memória um aspecto social que envolve o sujeito e seus grupos de convívio na construção das lembranças.

CAPÍTULO I

OS BRINQUEDOS NO MUSEU: UMA REDE CONCEITUAL ATRAVÉS DA TEORIA ATOR-REDE

Apresentamos, neste capítulo, alguns conceitos da Teoria Ator-Rede fazendo relações com nossos objetos de estudos: os brinquedos e os museus dos brinquedos.

Escolhemos a TAR como embasamento teórico metodológico para a presente pesquisa por alguns motivos: Primeiro porque ela permite inserir os objetos nos estudos das ciências sociais e estudar suas agências (Latour, 1994). Segundo porque esta teoria se articula com os projetos apresentados na Brinquedoteca da UFSJ. Terceiro, conforme explicaremos em nossa metodologia, esta abordagem nos dá subsídios para seguir os brinquedos nos museus e as redes que lhes dão sustentação.

Tomamos de empréstimo algumas ideias dos principais autores da Teoria Ator-Rede, entre eles Bruno Latour, Michel Callon e John Law que, a partir da década de 80, iniciaram seus trabalhos e questionamentos sobre as ciências e suas práticas. Segundo Hernandez (2003), estes autores propõem um novo marco de análises sobre a sociologia e a ciência convencional refletindo sobre suas investigações empíricas. Estas reflexões propostas pela TAR têm sido utilizadas em campos variados e ultrapassam as fronteiras disciplinares que marcam a separação entre os saberes de uma ciência purificada e os que são desenvolvidos em lugares da vida comum. Nesta nova concepção de fazer ciência, os estudos científicos já não devem ser feitos somente em lugares purificados, fechados e preparados para receberem a pesquisa, mas podem ser feitos em qualquer campo-tema⁴. O estudo sobre o campo-tema nos permite estudar a inserção dos brinquedos no museu em tempo e consonância com os fatos atuais e os estudos já feitos.

Bruno Latour (1994) problematiza a ideia de que as ciências purificadas⁵ defendem a existência de uma rígida dicotomia entre natureza e sociedade, tecnologia e sociedade, entre sujeito e objeto e ainda uma relação de prevalência dos homens sobre todas as outras coisas do mundo. Em seu livro “Jamais fomos Modernos”, estas ideias

⁴ Segundo Spink (2003), um campo-tema não se restringe a um espaço físico específico, mas é a situação atual dos temas que pretendemos pesquisar. Seria segundo o autor “a totalidade de fatos psicológicos que não são reais em si, mas são reais porque causam efeitos” (p.21).

⁵ São as ciências divididas entre ciências da natureza e ciências humanas. “As ciências humanas foram moldadas para resistir ao objeto, passível de estudo apenas pelas ciências naturais.” (Queiroz e Melo, 2007c, p. 30)

nunca foram condizentes com a realidade: os *fatos científicos são construídos, mas não podem ser reduzidos ao social, porque ele está povoado por objetos mobilizados para construí-lo* (Latour, 1994, p. 12). As ciências purificadas dividem a busca do conhecimento em duas zonas ontológicas: a sociedade de um lado e a natureza de outro, bem como os humanos de um lado e os não-humanos⁶ de outro. Esta visão entre humanos e não-humanos não tem mais razão de ser porque o humano também *é feito desses objetos, tanto quanto estes são feitos dele* (p. 136).

Pela TAR, os objetos, entre eles os brinquedos, híbridos de humanos e não-humanos, são elementos que não podem ser concebidos independentemente da sociedade que os gerou sendo atribuída a eles uma nova forma de serem vistos para testemunhar os fenômenos sociais. Descortina-se através deles o peso de uma herança que, por vezes, atravessa milênios e espaços, tornando-se objetos que contribuirão para *uma nova forma de texto* (Latour, 1994, p. 29), representativo dos grupos em que estão inseridos, já não mais separados de suas histórias.

Latour (1994), defendendo os não-humanos como partícipes dos testemunhos sociais, afirma que:

Até então, os testemunhos haviam sempre sido humanos ou divinos - nunca não-humanos. (...) Estes não- humanos, privados de alma, mas aos quais é atribuído um sentido, chegam a ser mais confiáveis que o comum dos mortais, aos quais é atribuída uma vontade, mas que não possuem a capacidade de indicar, de forma confiável, os fenômenos. (p. 29)

Como objetos contadores de histórias (Spink, 2003), estudamos os brinquedos em espaços específicos e que também foram criados para perenizar estas histórias: os museus. Iniciamos conceituando-os e situando-os na concepção da TAR.

⁶ Para explicação sobre o que sejam os humanos e os não-humanos, Latour (1994) mencionou que os primeiros são representados por pessoas e grupos de pessoas, e *os não-humanos 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 nossa humanidade.* Queiroz e Melo (2010).

1.1- Utilizando da TAR para entendermos o que são os brinquedos

Primeiramente, buscamos entender o significado da própria palavra brinquedo. No dicionário do Aurélio (Ferreira, 1986) encontramos: 1- *objeto que serve para as crianças brincarem*; 2- *jogo de crianças, brincadeira*; 3- *Divertimento, passatempo, brincadeira*; 4- *Festa, folia, folguedo, brincadeira*.

Segundo Queiroz e Melo (2007a), consta nos dicionários etimológicos portugueses que a palavra brinquedo origina-se de brinco, que além de ser um objeto para enfeite das orelhas, também significa distração para crianças, gracejo ou coisa perfeita.

Além do significado da palavra nos dicionários, buscamos compreender como o brinquedo, enquanto um objeto é definido dentro do estudo das ciências sociais, tendo em mente que o social para Latour (2001) refere-se às conexões formadas entre os humanos e os não-humanos, não é um domínio particular só de pessoas, mas um princípio de conexão e mediações⁷ entre os vários elementos que o compõem, elementos híbridos em que sujeitos e objetos se misturam. Na materialidade dos objetos, Tirado e Domenéch (2008) afirmam que figuram os humanos e suas produções, os símbolos, os discursos, os artefatos técnicos, as instituições. O ponto mais importante da TAR é que os não-humanos se apresentam na rede do social como um novo marco: eles *devem ser atores* (Latour, 2008, p.26). Esta abordagem nos faz seguir a história dos brinquedos e sua inserção em museus com a proposta de que isto é seguir o social, pois brinquedos e museus podem ser conceituados como atores da sociedade.

Brougère (2004) afirma que o brinquedo não é somente formado pela dimensão material, pois se trata de um objeto social e para isto é preciso verificar suas origens, seu sistema de produção e difusão, quais significados ele carrega e que fazem dele um objeto de expressão cultural. Esta ideia nos permite articular com a preconizada pelos autores da TAR sobre o que definem como híbrido sociotécnico. Para Queiroz e Melo (2007a), o brinquedo é um híbrido sociotécnico porque mescla a ação de humanos e não-humanos em suas técnicas e dimensões materiais, ele é, como qualquer objeto, uma fusão entre os recursos da mente humana e a matéria.

⁷ O conceito de mediação será trabalhado mais adiante neste capítulo

A afirmação contida no projeto de implantação do Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte (Instituto Cultural Luiza de Azevedo Meyer, 2003) está em consonância com as ideias propostas por Brougère e Queiroz e Melo ora apresentadas:

Como produtos, os brinquedos fornecem informações a respeito da sua materialidade - processamento tecnológico, matéria prima, morfologia, funções, cores, engrenagens, texturas etc (...). As abordagens dos brinquedos como vetores de relações sociais deve transcender o objeto em si para inseri-lo no mundo que o cerca, com vistas a compreender o seu papel no universo da brincadeira infantil. (Instituto Cultural Luiza de Azevedo Meyer, 2003, p. 13-14)

A fala da fundadora e diretora do Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte, em entrevista a nós concedida, nos demonstra os diversos papéis dos brinquedos quando se tornam objetos contadores de história (Spink, 2003) e traduzem os fatos sociais:

Os brinquedos traduzem os fatos da atualidade, como por exemplo: o homem vai à lua, aí aparece uma enorme quantidade de brinquedos de homens na lua; aparece o extraterrestre em Varginha, aí surgem diversos brinquedos de extraterrestres. Quando surgem atrizes mirins como, por exemplo, a Xuxa, há uma grande influência nos brinquedos também. Na década de quarenta surgiu a Shirley Temple nos E.U.A., uma grande atriz mirim, houve assim vários brinquedos envolvendo esta atriz. Então os brinquedos surgem em cada tempo influenciados pela sociedade.

(Elizabeth Meyer, fragmento de entrevista, BH, 23 de junho de 2012)⁸

Segundo Vygotsky (1991), qualquer objeto pode se tornar um brinquedo, pois ele surge da ideia do brincante e nos significados imprimidos nas coisas, não nos objetos propriamente ditos: *um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo* (p. 90). O significado dado ao objeto torna-se o ponto central para torná-lo lúdico.

Em nossa infância, no contexto rural⁹, cascas de abóboras tornaram-se carrinhos de bois, barro transformaram-se em panelinhas, sabugos de milho se tornaram bonecas. Estes brinquedos exprimem o contexto de uma menina que tinha um grande quintal, morava em um pequeno distrito, brincava com muitas outras crianças e ficava sob a vigilância de sua mãe; eram brinquedos significativos de uma criança de um contexto e

⁸ Entrevista concedida para esta pesquisa pela Sra. Elizabeth Meyer, fundadora e atual diretora do Instituto Cultural Luiza de Azevedo Meyer ou Museu dos brinquedos de Belo Horizonte, em Belo Horizonte, 23 de junho de 2012.

⁹ A pesquisadora desta dissertação foi criada em ambiente rural e os elementos da natureza eram seus brinquedos principais.

local específico. Neste pequeno recorte de nossa história, constatamos que o brinquedo, assim como a própria noção de infância é uma construção histórico-cultural, assumindo em diferentes sociedades e períodos, significados distintos, intimamente relacionados à história de como a criança é vista em cada época. No caso em questão, tratava-se de uma menina que tinha diversos elementos da natureza em mãos para brincar e que ficava com a mãe em casa, diferenciada das crianças do contexto urbano atual que brincam em espaços minúsculos, principalmente com brinquedos eletrônicos e que ficam, em sua maioria, em creches, escolas ou sob a vigilância de terceiros enquanto a mãe trabalha fora.

Kishimoto (1996) define o brinquedo como algo que *metamorfoseia e fotografa a realidade. Não reproduz objetos, mas uma totalidade social* (p.18). Nessa totalidade, Ariès (1986) liga os brinquedos ao conceito de infância de cada época. Houve contextos e épocas em que, exceto para a primeira infância, não havia separação entre as brincadeiras, elas eram comuns a todas as idades. Por volta de 1600, muitos deles, hoje restritos ao universo infantil, associavam-se a práticas disseminadas na comunidade, ligadas ao calendário de festas religiosas e sazonais, reunindo toda a comunidade.

Para Ariès (1986), somente no fim do século XVII e no início do século XVIII, com a emergência de novos moldes sociais, inicia-se um processo de recolhimento da família na esfera da intimidade e a criança separa-se do mundo do adulto tornando-se o centro das atenções do núcleo familiar agora fechado e identificado como um lugar provedor de relações afetivas, de proteção e socialização da prole. É neste contexto que os brinquedos e brincadeiras ganham outras práticas exclusivamente infantis.

Pela intrínseca relação entre os brinquedos e a história da infância nas redes de estabelecimentos, podemos considerar os brinquedos como actantes, como objetos que fazem parte de uma sociedade que não é um referencial fixo.

1.2- Os brinquedos como actantes

Latour (2001) considera atores os elementos que produzem efeitos na sua rede, que a modificam e são modificados por ela e também fazem parte de sua descrição. A palavra ator é substituída pela palavra actante, uma vez que ator se *limita somente a humanos, o termo actante inclui os não-humanos na definição* (p. 346). Actante é uma palavra originária da semiótica que *permite ampliar a questão social a todos os seres que interagem numa associação* (Latour, 1994, nota n. 24). *Um ator não se define pelo que faz, mas pelos efeitos do que ele faz* (Latour, 1994, como citado por Tsallis et al., 2006, p. 65).

Como actantes os brinquedos têm potencial de revelar informações, refletem hábitos e costumes dos povos, dão subsídios para entendermos a história da infância, podendo ser considerados como patrimônio cultural da humanidade.

1.3- Brinquedos vistos como patrimônio cultural

Os brinquedos e as brincadeiras podem levar-nos a discussões acerca do patrimônio cultural de um grupo. Buscamos entender o significado do termo cultura dentro da concepção da TAR:

Cultura é o resultado provisório de uma rede de interações que ocorrem sistematicamente num determinado tempo e espaço, marcando, pelas suas regularidades, uma determinada forma de ser e estar no mundo de um grupo. Uma vez que estamos trabalhando com Latour, entendemos que essas redes haverão de incluir associações de humanos e não-humanos (Queiroz e Melo, 2007a, p. 156- nota de rodapé).

A cultura é algo que marca a forma de um grupo ser e estar e está em constantes transformações. O brinquedo é um objeto cultural que retrata o contexto em que está inserido, conforme o que ele faz fazer, conforme sua actância. Por exemplo, o arco e a flecha do pequeno índio além de exercerem mediações lúdicas, o ensina a caçar pequenos animais, ofício essencial ao homem da tribo.

Huizinga (1996) registra que a raiz de toda cultura provém da ludicidade humana, tudo emerge do jogo na sua mais ampla acepção: a música, as artes, a poesia, a ciência, as guerras são produções das mais sofisticadas das atividades lúdicas.

Como expressões culturais, os brinquedos e brincadeiras podem ser considerados patrimônio de nosso povo. A Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, em seu Artigo 216, entende como patrimônio todos os bens *tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira* (Constituição, 1988).

Costa e Castro (2008) entendem a patrimonialização como o registro, preservação e respeito aos costumes, modos de viver, saber e fazer dos grupos sociais. Tudo isto se realiza nos espaços, nas relações afetivas, nas experiências e nas memórias dos grupos. O patrimônio é construído na e através da cultura humana.

Como patrimônio, o brinquedo está além do objeto palpável e pode ser representado nas cantigas de rodas, parlendas e lendas, contos e causos, nos modos de fazê-lo e suas técnicas, pois tudo isto referencia a rede de relações dos seus grupos. Neste

sentido, a coletânea destes materiais pode compor o acervo de um museu de brinquedos, como também os livros infantis, filmes, indumentárias que refletem a infância de cada época, o material didático e escolar infantil, fotos e desenhos feitos pelas e para as crianças. Toda esta relação determina um patrimônio dentro de uma rede em ação.

1.4- Brinquedos como frutos de redes

Os autores da TAR defendem a ideia de que todos os actantes configuram-se em redes dinâmicas. A rede é formada pelas conexões travadas entre eles.

Moraes (2003b) aponta para a ideia de ligação e também a *importância da conexão, da articulação entre elementos híbridos* (p.1) que se faz em redes, sendo que:

Na teoria ator-rede, a noção de rede refere-se a fluxos, circulações, alianças, movimentos, em vez de remeter a uma entidade fixa. Uma rede de atores não é redutível a um único ator nem a uma rede; ela é composta de séries heterogêneas de elementos animados e inanimados, conectados e agenciados. (Moraes, 2004, p.2).

A rede é formada por fluxos, misturas, conexões tendo sempre múltiplas entradas e saídas. Quando estudamos qualquer tema sob a lógica das redes, estamos nos dispondo a conhecer suas conexões.

A noção de rede é bastante próxima da noção de rizoma, elaborada por Deleuze e Guattari (1995), enquanto modelo de realização das múltiplas conexões. O rizoma é um caule subterrâneo que cresce e se ramifica como raízes que não fixam um ponto nem uma ordem; nelas, qualquer ponto pode ser conectado a outro. Tal como no rizoma, na rede não há elementos únicos e fixos, apenas agenciamentos. Ela é simultaneamente um ator, *cujá atividade consiste em fazer alianças com novos elementos, capaz de redefinir e transformar seus elementos* (Callon, 1986, como citado em Moraes, 2004, p. 323).

1.5- Os brinquedos assumindo papéis nas redes

Os brinquedos nos museus estão em redes, pois eles são uma multiplicidade de agências com múltiplas conexões e vínculos.

O proposto pela TAR é estudar quais transformações os humanos e não-humanos provocam nesta rede através de seus vínculos e alianças. Tsallis et al. (2006) afirmam que um vínculo, para Latour, *designa o que comove e coloca em movimento* (p. 60/61).

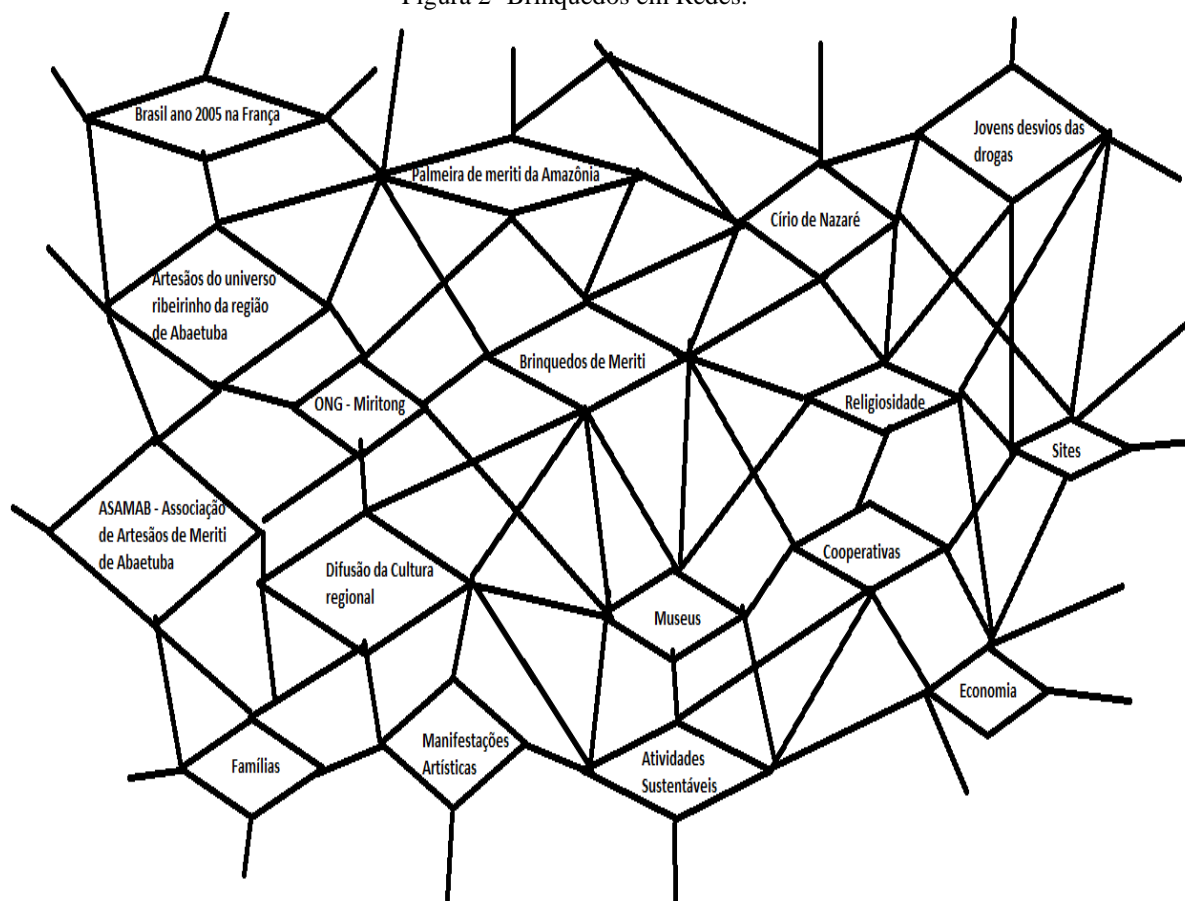
Um exemplo brasileiro de brinquedos que tornaram parte de redes bem vascularizadas e com vínculos fortalecidos se encontra no Pará são os “Brinquedos de Meriti ou Buriti”. No Museu do Folclore Edison Carneiro, no Rio de Janeiro, os encontramos em exposição.



Figura 1-Brinquedos de Meriti na Sala do Artista Popular - SAP - do Museu do Folclore Edison Carneiro - Rio de Janeiro - 30 de julho de 2011.

Com base na metáfora do Rizoma de Deleuze e Guatarri (1995) e na figura criada por Tozzi (2009), propomos o modelo abaixo como ilustração de como ocorre a circulação dos fatos e os vínculos em redes acerca destes brinquedos brasileiros:

Figura 2- Brinquedos em Redes.



Neste desenho demonstramos o que é uma rede baseada na noção de rizoma. Esta rede não é algo linear e acabado, é uma aliança que puxa novos elementos em sua composição através de suas mediações¹⁰, sendo sempre instável e dinâmica.

Escolhemos os brinquedos de Meriti porque eles envolvem a história do povo caboclo da região de Abaetuba no Pará. Descrevendo suas redes é fácil perceber como os elementos se tornam actantes. Latour (2006) defende que devemos descrever o estado das coisas que temos diante de nós, atentos a elas.

Descrevemos a rede que abarca estes brinquedos, retirando as informações do site pontosolidario.org.br¹¹, responsável pela divulgação dos trabalhos feitos acerca dos brinquedos de Meriti, ou Buriti.

Segundo este site, os brinquedos de Meriti são fabricados há aproximadamente duzentos anos no estado do Pará, a partir de uma fibra leve de uma palmeira encontrada na Amazônia brasileira, o Meriti. Das plantas se colhem apenas os braços onde estão as folhagens, tornando-se esta uma atividade sustentável, pois as árvores continuam vivas e crescendo.

Estes brinquedos são expressões do caboclo brasileiro que se adapta à natureza que o circunda. Eles são a representação do universo ribeirinho da região próxima à Abaetuba, vizinha de Belém. Os brinquedos de Meriti exprimem o universo daquela sociedade: são confeccionadas figuras de animais pertencentes àquela região, frutos, barcos, bonecos..., sendo a escolha da temática parte de cada artesão que acompanha a sua crônica individual ou das famílias dos autores. São peças de artesanato exclusivas e inéditas.

Os brinquedos são estocados e, à véspera do Círio de Nazaré, são levados para a cidade de Belém, onde acontece a festa religiosa. O círio de Nazaré é a principal festa religiosa daquela região, com uma procissão de longa caminhada, na qual milhares de pessoas acompanham a imagem de Nossa Senhora de Nazaré pelas ruas de Belém. Aqui verificamos a complexidade dos rastros deixados por estes brinquedos: se tornaram objetos ícones de um estado brasileiro, vinculados à religiosidade daquele local.

Ainda segundo o site consultado, estes artefatos eram somente encontrados em Belém, no período do Círio. Hoje, com o apoio do SEBRAE e do governo do estado do

¹⁰ Mediação significa fazer a diferença, modificar algo. Explicaremos este termo mais detalhadamente no próximo subtítulo

¹¹ www.pontosolidario.org.br- o site do ponto solidário é mantido por uma associação, sem fins lucrativos, e que atua segundo os conceitos de economia solidária e sustentabilidade - acesso em 06 de dezembro de 2011

Pará, foi fundada a ASAMAB, Associação dos Artesãos de Meriti de Abaetuba, uma cooperativa que implantou um programa de capacitação, reunindo os tradicionais artesãos da cidade que produziam suas peças para o Círio de Nazaré. Como neste contexto vivem milhares de famílias desprovidas das condições mínimas para uma sobrevivência digna, a Pastoral do Menor também investiu em projetos, objetivando a capacitação e doação dos primeiros materiais de produção para as famílias capacitadas. O projeto foi apresentado como forma de contribuir na qualificação e inserção social assim como na valorização da cultura local e na educação ambiental, já que a extração da planta faz parte de uma economia sustentável.

As possibilidades de renda e trabalho geradas pela fabricação destas miniaturas despertaram o interesse das gerações mais novas que se uniram e fundaram o Miritong, uma ONG para dar vazão à veia criativa dos artesãos mais jovens. *Alguns artesãos que eram envolvidos com drogas agora se encontram fazendo brinquedos*, diz Valteli¹², fundador da ONG, em entrevista publicada pelo site acima mencionado, demonstrando como esses artefatos e suas produções podem afetar a vida daqueles que fazem parte desta rede.

Hoje, o brinquedo é promotor de atividades geradoras de renda durante todo o ano, sempre apresentando novas tendências. A história deste brinquedo nos faz ver as conexões – vínculos - entre o humano e o não humano e *a existência dessa conexão depende daquilo que os atores fizeram ou deixaram de fazer para estabelecê-la* (Latour, 2001, p. 104). Este exemplo nos conduz a perceber que uma das principais ideias veiculadas pela TAR é a de que há algo que circula. Acharmos que este é o ponto central da proposta de um trabalho na concepção da TAR: descrever as redes que estão ao nosso alcance, e que compõem o âmbito do trabalho acerca de um objeto de pesquisa. Redes cujos elementos modificam uns aos outros, através de suas mediações.

¹²Valteli Costa foi o artesão que se destacou na exposição do ano do Brasil na França em 2005 e que ministrou uma oficina de brinquedos muito visitada naquele país.

1.6- O Brinquedo como mediador

Os brinquedos de Meriti assumem o papel de mediadores. A ideia de mediar tem a ver com o ato de *interferir, de fazer a diferença na produção de um efeito* (Queiroz e Melo 2007a, p. 26).

Loredo (2009) afirma que há uma diferenciação entre o que sejam elementos intermediários e elementos mediadores nas redes. Os elementos intermediários possibilitam passivamente o curso de uma relação, não interferem, não modificam. Os mediadores modificam, determinam um caráter ativo às relações.

Nesta concepção, entendemos que os brinquedos são ativos mediadores nas relações humanas: quando estão no museu oferecem a possibilidade de reunir histórias variadas e mobilizar olhares. Nas mãos do brincante promovem sentido lúdico, de alegria, prazer, seriedade e até mesmo tristeza. Como mediadores são híbridos sociotécnicos que mobilizam o uso das tecnologias de seu tempo.

Entendemos que os museus e os brinquedos são instituições que exercem mediações, pois são capazes de produzir efeitos em suas redes.

1.7- As Instituições segundo a Teoria Ator- Rede

Latour (2001) afirma que, quando conceituamos as instituições com o olhar do cotidiano, elas somente aludem a lugares e leis. Na sociologia tradicional, emprega-se o termo *institucionalizado para criticar a pobreza da ciência excessivamente rotinizada* (p. 350). Já para a TAR, as instituições propiciam *todas as mediações necessárias para o ator conservar uma substância*¹³ *duradoura e sustentável*. (Latour, 2001, p. 351).

Seguindo esta explicação proposta por Latour (2001) de que as instituições são propiciadoras de mediações e que, como dissemos acima, o conceito de mediação diz respeito a tudo que faz diferença e cria efeitos na produção dos fatos (Tirado e Domenech, 2008), entendemos, então, que os brinquedos guardados nos museus podem ser considerados também instituições. Isto porque, pela sua própria história, eles tornaram presentes e duráveis diversas mediações antes de chegar àquele lugar. Se perguntarmos: Como eles foram construídos? Por quais materiais? A quem pertenceram? Em que época?

¹³ “Essa palavra designa o que “subjaz” às propriedades.” (Latour, 2001, p. 355).

Como eles chegaram ali? Encontramos diversos vínculos estabilizados na história destes objetos que passamos a conhecê-los num movimento retrospectivo, chamando a nossa atenção para os inúmeros construtores anônimos que fizeram parte dessa história (Latour, 2001) e que se tornam outra vez presentes. E quando eles já estão nos museus também são indutores de diversas perguntas que ao serem respondidas também nos mostram suas mediações: Que pessoas eles mobilizam ali? Como eles pertencem àquela coleção? Que emoções suscitam? Por que eles estão ali? Com quais objetivos?

Ao tentarmos responder a todas estas perguntas, percebemos que aos brinquedos, pela concepção da TAR, são delegadas diversas agências, mediações e traduções pelas suas histórias passadas e presentes. Na mesma lógica, os museus também são instituições, pois eles traduzem diversas agências nas histórias que abrigam.

1.8- A tradução como conceito-chave da Teoria Ator – Rede

Law (1997) afirma que as traduções ou translações são sempre produzidas por meio de novas alianças fabricadas na rede. Quaisquer objetos ou elementos materiais que vamos estudar nunca estão sozinhos, eles são uma multiplicidade de agências que vão se conectando e se transformando. Estas transformações implicam em *similaridades e diferenças* (p. 6). Similaridade porque é possível dizer que um objeto pode se considerar semelhante ao que era em suas origens. Diferença porque, na medida em que um objeto foi passado de mão em mão ou foi revisto algo foi modificado do original, foi transladado, foi traduzido.

Vejamos, por exemplo, a história das pernas de pau, brinquedo exposto no Museu dos Brinquedos em Belo Horizonte e que foi contada pelo seu monitor, o estudante do curso de história Fabrício. O propósito primeiro das pernas de pau não era o de ser brinquedo, pois elas surgiram na Itália como meio de locomoção em terrenos alagadiços. Hoje, elas se tornam um brinquedo graças às diversas transformações, ou seja, traduções das finalidades de seu uso. Conforme as histórias dos brinquedos vão sendo narradas, observamos que a maioria deles foi criada para atender a finalidades múltiplas, traduzindo-se conforme os seus contextos de pertença.

Os deslocamentos, as traduções são sempre produzidas por meio das novas alianças e novas articulações fabricadas na rede, portanto possuem sempre um caráter coletivo nas suas transformações. Os nossos objetos de estudo nunca estão sozinhos, eles são uma multiplicidade de traduções do seu protótipo original e não dar atenção a isso é não

considerar os seus movimentos. Por este motivo, é importante conhecermos a história do que estudamos.

Law (1997) considera as traduções como traições, pois, quando buscamos a constância na confecção e uso dos objetos e de suas tecnologias, algo se mantém do padrão original, mas o próprio movimento de tradução implica em diversas modificações e deslocamentos das suas origens, traindo, em alguma medida, o que era no início. Na medida em que um objeto vai passando de mão em mão, algo se mantém e algo se modifica em relação ao seu primeiro protótipo e vai assumindo características outras além das que marcaram suas origens, sendo este processo considerado como uma traição.

Entendemos que aquilo que se apresenta a nós hoje como um museu que coleciona brinquedos é uma estrutura que passou por um processo de tradução, ou seja, é um resultado mais ou menos estabilizado que foi modificado pelos efeitos e ações, pelas sobreposições e conexões geradas em rede.

Quando visitamos o Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro, percebemos o conceito de tradução operando em suas coleções. Os primeiros brinquedos ali depositados contam os movimentos da história tradicional do Brasil, pois eles pertenciam à família dos primeiros monarcas do país: um tabuleiro de xadrez e um barco que pertenceram ao príncipe Dom Pedro I. A exposição destes dois brinquedos nos fez refletir sobre o que expôs Chagas (2002) de que os museus e centros de documentação são instituições culturais que operam com documentos atravessados *de ponta a ponta por linhas de poder, formando uma espécie de grande teia* (p. 25).

Percorrendo todas as seções do museu, percebemos, no novo circuito de exposições de longa duração, na seção de nome “Oreretama”¹⁴, uma coleção de miniaturas de brinquedos indígenas. Observamos também na seção “Cidadania em Construção” uma exposição que destaca o “Direito de brincar” de todas as crianças, com diversos brinquedos industrializados e alguns artesanais datados do séc. XX até a atualidade. Percebemos, nas seções destes elementos materiais, o movimento *a favor da democratização da produção de novo conjuntos e bens culturais, de novos saberes e de novas memórias até então não cogitadas* (Chagas, 2002, p.26).

Enxergamos este movimento como a valorização da história brasileira sofrendo traduções, uma vez que algo se mantém para marcar a história de um coletivo tradicional,

¹⁴ Oreretama significa a “nossa morada” na língua indígena tupi

das classes elitizadas representadas pelos brinquedos dos primeiros monarcas e algo se traduz em um novo conceito de museus para manter viva a história do homem comum.

Guedes (2002) afirma sobre a política de aquisição do acervo do Museu Histórico Nacional:

Tal política condicionou uma forte concentração de itens do século XIX, dando ao acervo uma característica de elite. (...) Ainda numa visão tradicional do papel do museu, preservaram-se os grandes feitos, os grandes personagens de nossa História, destinados a formar a identidade nacional. (...).

Negros, mulheres, crianças, camponeses, operários, índios: todos eram excluídos desta “identidade nacional”. Neste contexto, portanto, o brinquedo, seja de camadas abastadas ou de origem popular, não era sequer visto como item coletado- exceção feita ao brinquedo de cordas que pertenceu ao príncipe D. Pedro, futuro Imperador D. Pedro I.

A partir de uma nova mentalidade mundial acerca do papel dos Museus de História, que passam a focar o cotidiano do homem comum, o Museu Histórico Nacional empreendeu na década de 1980 grande esforço para integrar os vários segmentos que compõem a sociedade brasileira ao discurso de suas exposições, coletando, inclusive, acervos a eles referentes.

A segunda metade desta década e o início dos anos 90 são significativos para a reordenação já existentes e o incremento de novas coleções, inclusive a de brinquedos... (Guedes, 2002, p. 344)

Entendemos que o movimento que Guedes chama de *uma nova mentalidade mundial acerca do papel dos Museus de História* é uma tradução, uma vez que algo se mantém para marcar a história de um coletivo tradicional, representado pelos brinquedos do monarca, e algo se traduz, através de uma nova política de aquisição de objetos museológicos para manter viva a história de um coletivo maior, a do homem comum na história.



Figura 3 - Barco de Dom Pedro I (Museu Histórico Nacional)

Figura 4- Xadrez de Dom Pedro I (Museu Histórico Nacional)



Figura 5- Brinquedos indígenas no Museu Histórico Nacional
 Figura 6 - Brinquedos representativos do cotidiano do homem comum.

1.9-O Princípio de Simetria

O princípio de simetria preconizado por Latour (1994) consiste em, basicamente, dar o mesmo tratamento aos elementos que fazem parte da rede estudada, desde que tenham agências, que produzam efeitos, que façam fazer nas redes.

Voltamos ao nosso objeto de estudo para a explicação deste princípio. Cabral (1997) afirma que o museu raramente guarda a farda de um operário (nem mesmo a do operário padrão), mas tem certeza que guarda a casaca que o *Sr. Fulano de Tal usou em determinada cerimônia* (p. 19). E conclui que decorre daí o poder que o museu possui: *o de comunicar aos seus visitantes o poder de uma determinada classe social, ou etnia, ou de uma geração* (p.19). É o que Latour (1994) chama de *gravar as diferenças, ou seja, as assimetrias, com o objetivo de compreender os meios práticos que permitem a alguns coletivos dominarem outros* (p. 105). As assimetrias geram assim o acúmulo de poder.

Quando os museus considerarem olhar para o objeto produzido dentro de um coletivo, atribuindo o mesmo valor entre todos os segmentos sociais, estará se propondo à possibilidade de estudá-los de uma maneira simétrica. Como exemplo de uma aproximação à simetria citamos a introdução dos diversos brinquedos no Museu Histórico Nacional.

Com relação ao brinquedo inserido no museu, ele evoca uma simetria porque, na medida em que o humano lhe confere uma visão plural, este objeto tem a capacidade de convidar o humano a determinadas ações, de investigar e descobrir a sua rede de significados.

1.10 – A Psicologia Social do Objeto para estudar um museu do brinquedo

O brinquedo inserido no museu leva-nos a defesa de uma Psicologia Social do Objeto, interferindo nos fazeres e nas agências humanas, produzindo traduções na forma humana de estar no mundo.

Moraes (1999) salienta que, nos séculos XIX e XX, a psicologia foi marcada pela possibilidade de se tornar uma ciência experimental dos processos cognitivos. Ela tinha como alvo explicar a origem dos erros atribuindo-os somente aos indivíduos. O conhecimento estava pautado na invenção do indivíduo normal. Tudo o que era considerado como não normal era tomado como erro, algo que deveria ser corrigido. Toda a postura filosófica e epistemológica da psicologia se baseava nesta lógica. O objetivo da Psicologia era promover indivíduos ajustados ao meio social.

Nesta concepção, seria pouco provável, até há pouco tempo atrás, fazermos a conexão interdisciplinar que ora propomos. Entretanto a polêmica que a TAR trouxe em torno das práticas científicas, diz Moraes (1999), pode reativar o campo problemático do saber psicológico. A TAR tem como proposta estudar uma ciência como um *domínio de ação composto de elementos díspares e heterogêneos* (Moraes, 1999, p.2) assim ela passa a não ser pautada por qualquer viés purificador. Trata-se de analisar não apenas o erro e o acerto, mas antes, todo e quaisquer efeitos das negociações múltiplas em rede.

A TAR nos oferece uma importante ferramenta para trabalhar a Psicologia Social, pois ela nos leva a pensar sobre a necessidade de olhar não o conceito de social preso ao mundo dos humanos, mas um coletivo formado pelas redes heterogêneas vinculadas ao humano e ao não humano, pois o não humano também faz fazer, ou seja, um afeta o outro. Essa abordagem teórica faz os pesquisadores perceberem a importância de buscar os actantes em seus vínculos, mediações, traduções e associações em redes e redefinir as concepções antes estabilizadas entre o indivíduo, o social e a natureza.

Como sugere Moraes (2003b):

Esta talvez seja uma lição importante para a Psicologia: em lugar de vínculos entre homens, trata-se de seguir os vínculos entre humanos e não-humanos e mais do que isso se trata de perguntar pelos efeitos que tais vínculos produzem. Aqui o termo social não designa a matéria de que é feita alguma coisa, mas os processos através dos quais são construídos os fatos, a cognição (p. 4).

Observando os vínculos entre os humanos e não-humanos, buscamos captar, durante uma exposição itinerante de brinquedos da década de oitenta¹⁵ promovida pelo Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte, a emoção que causava nas pessoas.

Como exemplo, citamos a fala captada durante a exposição:

- Olha minha filha, o carrinho dos ursinhos carinhosos, a mamãe teve um que ganhou de presente de natal da vovó, eu gostava muito dele.

- É? E porque não guardou para mim? Eu quero um...

- Haaah filha, o seu tio quebrou o meu carrinho, foi o último presente de natal que ganhei da vovó antes dela ir morar com o Papai do Céu. (Diálogo travado entre mãe e filha durante a exposição de brinquedos no DiamondMall¹⁶, no dia 14 de outubro de 2011).



Figura 7- Carrinho dos Ursinhos Carinhosos. Exposição itinerante promovida pelo Museu dos Brinquedos no Shopping DiamondMall em Belo Horizonte – 12 de outubro de 2011.

O brinquedo desencadeou a emoção e o desejo de se contar algo que faz parte da memória. Desprèt (2010) acentua a memória *como algo quente e incorporada, uma memória que destaca hábitos e intimidades, uma memória que traduz um processo de “tornar-se com” aquilo que nos dirigimos. (...) Uma memória de modos de ser (...)* (s.p.).

Foi esta memória mais ou menos intensa que o brinquedo despertou nas pessoas que passaram ali. As mulheres apreciaram mais as estantes em que estavam os brinquedos

¹⁵ Exposição itinerante promovida em convênio entre o Shopping DiamondMall de Belo Horizonte e o Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte, por ocasião da Semana das Crianças em 2011.

¹⁶ Shopping localizado no centro da capital mineira.

que as afetaram¹⁷ na infância como o Kit Frit¹⁸, as bonecas Bem me Quer, Feijãozinho, Fofote, os carrinhos dos ursinhos carinhosos, o microfone da Xuxa (todos da década de 80).

_ Por que você gostou mais dos brinquedos desta estante? (Pergunta que fizemos a uma mãe, que mostrava alguns brinquedos para a filha e apontava para um kit frit).

_ Por que este era um brinquedo que sempre quis ter e não pude porque meu pai não tinha condições financeiras para me dar um.

Os homens se identificaram com os brinquedos “de quando eram meninos”: Super Nintendo (década de 90), telejogo (década de 70), o Atari e Casio electronic game (década de 80).

As crianças se interessaram, *a priori*, pelos jogos eletrônicos interativos atuais.

Cada brinquedo da exposição tornou-se um mediador que despertava afeto. Bruno (2010) afirma que *a dimensão artefactual chama a atenção para a participação dos objetos técnicos na gênese dos processos cognitivos, contestando a concepção corrente nas teorias filosóficas e psicológicas da cognição* (p.9). Salienta ainda que a psicologia pouco se dedica às relações entre os processos cognitivos e os artefatos técnicos, sendo que estes são compreendidos como simples instrumentos a serviço dos processos mentais. Há uma renovação na concepção da psicologia quando os estudos sobre as atividades cognitivas envolvem também os suportes técnicos e materiais. Numa rede sociotécnica, diz Bruno (2010), há uma redefinição de todos os atores envolvidos a um só tempo: o social, o cognitivo e o técnico. São as ações dos actantes que criam vínculos constituindo um híbrido que não existia antes, atores que interferem uns nos outros, onde humanos e não-humanos são mediadores, eles são operadores de diferenças, de traduções. Pelo diálogo entre mãe e filha, verificamos que o carrinho dos ursinhos carinhosos mediou - esteve no meio - ao proporcionar um espaço para suscitar memórias na mãe e curiosidades na filha.

Doménech et al. (2003) defendem a necessidade das ciências sociais na reivindicação de uma teoria para a cultura material. Desta forma, defendem a importância de responder à seguinte interrogação: Que significado tem os objetos e as coisas? Para os

¹⁷ Afecção é aquilo que produz efeito nos corpos: efeitos recíprocos que simultaneamente produzem uma interioridade e uma exterioridade. (Moraes, Monteiro, 2010, p. 102)

¹⁸ O kit frit é um brinquedo que permite fritar ovos, linguiças etc. em um fogãozinho

autores, a cultura material é um produto coletivo, socialmente estruturado que também joga na constituição e manutenção das identidades sociais. E como percebemos quando esta cultura material joga na constituição das identidades dos grupos pelos objetos expostos no museu?

1.11 - As identidades retratadas no museu

Meneses (1993) defende o aprofundamento do estudo sobre as identidades retratadas nos museus, fazendo apelo às ciências sociais, principalmente da Psicologia Social e da Antropologia, objetivando evitar os inúmeros descaminhos que suas desconsiderações provocaram no domínio do patrimônio cultural, em geral, e no dos museus em particular. O autor fez expressivas considerações sobre quais identidades os museus reforçam através de suas exposições e contextos. Sobre as identidades, a própria raiz grega da palavra “ídiōs” refere-se a “mesmo”, “si próprio”, “privado”. Em consequência, a identidade pressupõe *semelhanças consigo mesmo, como condição de vida biológica, psíquica e social. É o próprio reconhecimento* (Meneses, 1993, p. 208). Se a identidade tem como centro a “semelhança”, sua oposição é a “diferença”. E é aí que está o risco: o que é diferente pode sofrer discriminação, realçando o privilégio daqueles que querem defender somente o que lhe é semelhante. Sob esse prisma, identidade e poder não se dissociam.

Ciampa (1987) define a identidade como “metamorfose” porque é um processo de constantes mudanças e que também pode se estabilizar a cada momento da existência do homem. É um processo contínuo que acontece na relação de igualdade e diferença entre os indivíduos e seus grupos sociais. É o sentimento de igualdade ou diferença que marcam o pertencimento de uns a determinados grupos identitários e acesso restrito a outros, em sistemas classificatórios que organizam as relações entre o “nós” e o “outro”. Verifica-se aí o papel simbólico da diferença, que faz parte do fenômeno identidade, determinando a exclusão e a inclusão sociais, a partir de aspectos como raça, etnia e gênero. Para o autor há uma rede de representações que permeia todas as relações sociais, onde cada identidade reflete a identidade de outro.

Meneses (1993) afirma que a identidade não é um referencial fixo. Ela está em construção e reconstrução, é fruto da história e da interação dos grupos sociais, é a construção do eu e do outro, é uma totalidade. Se não a vemos assim, teremos que enfrentar o problema de uma visão purificada. E aí entram os museus como

discriminadores quando compartimentalizam as culturas no uso de suas expressões materiais, no uso dos objetos que expõem, constituindo-se assim um terreno fértil para a manipulação das identidades. Cria-se a ilusão de que os objetos se relacionam uns com os outros de forma descontextualizada

e exprimem conteúdos próprios e não os das sociedades e grupos cujas interrelações é que produzem, mobilizam e lhes dão sentido, sempre em alteração constante. No museu, o risco é que uma exposição, por exemplo, se transforme em apresentação de coisas das quais podem inferir paradigmas de valores para os comportamentos humanos e não na discussão de como os comportamentos humanos produzem e utilizam coisas com as quais eles próprios se explicam (Meneses, 1993, p. 212).

O que esse autor propõe é que os museus tenham uma postura crítica em relação à problemática da identidade e que não se deixem embarçar por uma rede em que os visitantes não se identifiquem com ela. *Deve-se ir ao museu para interrogar e se interrogar, não para buscar respostas já concluídas* (Meneses, 1993, p. 214). Desloca-se assim o paradigma da observação para o da interação, ou mediação. *O “outro” não é construído independentemente do “eu” e “vice-versa”* (p. 218).

Vargas (2003), evocando Gabriel Tarde, retoma algumas de suas ideias na explicitação sobre o que podemos entender sobre a identidade. Ele entende os indivíduos como inseparáveis da sociedade, resultados compostos de outras sociedades (de células, por exemplo) e intrinsecamente relacionais. Em cada coisa há uma sociedade, isso quer dizer que nem a sociedade constitui uma ordem maior e mais complexa que o indivíduo e nem os indivíduos são os fundamentos das sociedades. A diferença então está é na relação entre ambos no dinamismo das relações e não como atributo de uma essência.

Aqui, tanto a psicologia quanto a museologia seriam frutos de redes, ciências produzidas e negociadas pelo efeito dos embates entre os humanos e os não-humanos contribuindo para a construção do que poderíamos chamar de identidades sociais. O ser humano se estende até onde se estendem suas redes sociotécnicas, estando nelas seus hábitos, seus apegos, sua cognição, seus afetos e identidades que poderão ser mostradas nos museus. Seguindo o pensamento de Gabriel Tarde, cada objeto no museu pode ser um microcosmo, algo pequeno, que concentra a história da sociedade e do dinamismo de sua relação, é algo que concentra identidades do tempo e do espaço de quem o fez ou o utilizou. As diferenças retratadas pelos objetos devem ser vistas não pela suposta essência do objeto, mas a partir das relações que permitem que alguns tenham acesso a este bem e outros não.

Os museus foram constituídos de forma a corroborar discursos que permitem às pessoas criarem uma consciência acerca de seus pertencimentos. Que este mecanismo permita, através das concepções museológicas mais recentes, que o homem comum possa se reconhecer neste grupo de pertencimento. Acreditamos, assim, poder identificar nos objetos uma possibilidade de entendimento de seus vínculos, uma vez que cada coisa traz a história dos mesmos. Saber olhar-se através do objeto de pertença de um grupo é também identificar-se como membro deste grupo, a exemplo dos Brinquedos de “Meriti ou Buriti” ou do dinossauro guardado como lembrança preciosa de nosso menino, mencionado na introdução. Mesmo sendo um objeto feito por uma criança, este último reflete a sociedade através do seu relacionamento com a mãe, da forma como foi construído, do uso de seus materiais. Ver o processo de construção de identidades no museu é saber reconhecer que, em cada objeto ali depositado, há diversos indivíduos presentes; é interrogar-se sobre as relações humanas que envolveram toda aquela materialidade.

CAPÍTULO II

ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS PARA UM ESTUDO ATOR-REDE

A Teoria Ator-Rede é utilizada não só como aporte teórico, mas como um método para entender as relações entre o brinquedo e suas imbricações nos museus. A metodologia consiste *basicamente em mobilizar a realidade, seguindo os atores na rede e em examinar as inscrições, ou seja, investigar textos, imagens e dados*. (Latour, 2000, como citado em Queiroz e Melo 2007a, p. 92).

A proposta é *pensar a rede tal como ela vai se fazendo, se “performando”* (Mol, 2007 como citado por Pedro, 2010, p. 80), é seguir a cartografia das controvérsias¹⁹ como ferramenta para compreender o que acontece entre os coletivos (Latour, 2005, como citado por Pedro, 2010). Para a compreensão do que ocorre entre as controvérsias, a noção de tradução se faz presente, pois o *ato de produzir algo novo ocorre pela composição de novas associações* (idem, 2010, p. 82). No movimento da composição das redes todos os atores estão traduzindo suas ações e imprimindo nelas suas apropriações locais.

Seguir a cartografia das controvérsias significa buscar os conhecimentos científicos e técnicos que ainda não estão consagrados. De modo simples, Pedro (2010) definiu controvérsia como algo que está acontecendo agora, na construção de um mundo comum, uma ciência ainda incerta. Já o sentido dado à cartografia é bastante diferente da representação estática própria dos mapas, ela é *um desenho que acompanha e se faz ao mesmo tempo em que os movimentos de transformação da paisagem* (Rolnik, 2007, como citado por Pedro, 2010, p. 88). Seguir a cartografia das controvérsias nesta pesquisa significa observar como as formações e mediações dos brinquedos nos museus se performam em seus contextos, entendendo que seus movimentos nas redes não são fixos.

Inspiramo-nos nas sugestões apresentadas por Pedro (2010) e também por Tsallis e Rizzo (2010) para elaborarmos nossa proposta metodológica. As duas últimas autoras, partindo de Latour, delineiam alguns movimentos do pesquisador:

O primeiro é fazer do texto o laboratório do pesquisador. O que se coloca como desafio para a análise do trabalho de campo é fazer uma descrição e deixar que os traços vistos através dos acontecimentos apareçam no laboratório textual.

¹⁹ Cartografar as controvérsias significa seguir os atores na rede, o que possibilita apreender a rede tal como ela se faz. É seguir algo que ainda está em construção e buscar os conhecimentos que ainda não estão absolutamente consagrados. (Pedro, 2010)

O segundo é buscar os actantes através do acompanhamento de seus vínculos, de suas ações. Os actantes acontecem no campo. *Se eles atuam, eles deixam algum traço, então você tem alguma informação* (Latour, 2002b, como citado por Tsallis e Rizzo, 2010, p. 227). Spink (2003) sugere que o campo para a pesquisa social não é um lugar específico, *é a situação atual de um assunto, a justaposição de sua materialidade e socialidade* (p. 22). O campo é a articulação dos elementos nas redes que pretendemos pesquisar, é o assunto que tem o campo e este para a Psicologia Social começa quando nos vinculamos à temática. A concepção de campo é vista como mobilizadora de controvérsias (Queiroz e Melo, 2007a):

O campo não poderia ser restrito a um lugar específico onde o pesquisador poderia estar ou não estar (...). O campo tema de um objeto igualmente conta histórias na qual uma multiplicidade de seres, de tempos e lugares distantes tomam parte, incluindo, obviamente, o próprio narrador (p. 100).

Faz parte do campo desse trabalho toda a articulação bibliográfica sobre o tema e tudo e todos que, de maneira ou outra, exerceram mediações neste trabalho.

Adotamos o que Tsallis e Rizzo (2010) chamaram de pistas metodológicas propostas pela TAR, para fazermos uma pesquisa dentro do nosso campo-tema:

Identificar os actantes;
 Mapear os vínculos existentes entre eles, definir o coletivo;
 Acompanhar os vínculos em ação;
 Submeter os passos anteriores aos testes de torção disponíveis no laboratório/texto;
 Construir uma “boa descrição” de todo esse processo; (Tsallis e Rizzo, 2010, p. 231).

2.1- Identificar os actantes e mapear os vínculos existentes entre eles:

Latour (1990) identifica como uma das práticas metodológicas que norteiam o trabalho do pesquisador, que ele chama como *astúcias do pesquisador* (p. 20), a mobilização da realidade que implica o transporte de quaisquer estados do mundo para algum lugar onde será reunido. No nosso caso, mapeamos os fatos que acontecem nos e com os museus de brinquedos e descrevemos o que vimos em nosso relatório de pesquisa.

Para identificar os actantes, mapeamos alguns museus dos brinquedos no Brasil, sem a pretensão de esgotar todos, tarefa que achamos quase impossível, uma vez que este quadro não é fixo. Baseamo-nos em cadastros oficializados (Anexo I), fizemos uma busca pela internet e também em uma pesquisa de doutorado feita sobre este campo-tema.

Buscamos, a partir daí, conhecer como as instituições do país organizam a entrada dos brinquedos em suas coleções, quais seus objetivos.

Ao fazermos o mapeamento, não tínhamos, a princípio, nenhuma noção da quantidade de museus que encontraríamos, mesmo porque estas conexões não são estáticas, estão em um movimento sempre dinâmico em que as ligações entre os atores podem se tornar mais fortes ou mais fracas. Utilizando da analogia proposta por Latour (2008) de que em uma colmeia nunca conseguiremos seguir todas as abelhas, temos clareza de que o nosso objetivo não é esgotar todos os números e sim verificar os objetivos das instituições mapeadas em consonância com os objetivos de nosso trabalho.

Buscamos, como fonte primeira, o cadastro dos museus brasileiros feitos pelo IBRAM (Instituto Brasileiro de Museus)²⁰, no Anexo I, o que nos possibilitou conhecer museus que têm somente os brinquedos em suas coleções.

As informações obtidas pelo centro de cadastro de museus (CNM) mapeados pelo IBRAM (Instituto Brasileiro de Museus) detecta que, num contexto de aproximadamente três mil museus brasileiros, dez são museus constituídos por coleções de brinquedos.

O cadastro nos foi enviado pela Coordenação de Produção e Análise da Informação do IBRAM - Sra. Gláucia A. Coelho de Souza em 26 de setembro de 2011, em anexo.

Posteriormente, de posse da tese de doutorado de Ângela Cardoso Guedes (2004a), que versa sobre o tema, tivemos conhecimento sobre mais dez museus, cujas coleções não são formadas de brinquedos exclusivamente, mas que guardam estes objetos como documentos capazes de transmitir informações de seus contextos e épocas. A autora os agrupou de acordo com suas especificidades: museu etnográfico, de arte, artesanato e ou folclore, histórico e pedagógico.

Nós conseguimos mapear, pela internet, o Museu da Dona Lídia em Florianópolis (SC) e achamos interessante mencioná-lo pela sua característica muito peculiar: a coleção desse museu foi formada por brinquedos achados no lixo.

²⁰ A criação do Instituto Brasileiro de Museus foi sancionada pelo presidente da República, Luiz Inácio Lula da Silva, em janeiro de 2009, com a assinatura da Lei nº 11.906. A nova autarquia vinculada ao Ministério da Cultura sucedeu o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) nos direitos, deveres e obrigações relacionados aos museus federais. Além de coordenar as ações da Política Nacional de Museus (PNM), lançada em maio de 2003, ele tem também o papel de aprimorar a configuração do campo museal e trabalhar para o desenvolvimento e a valorização da pesquisa museológica (Junior e Chagas, 2009).

Evidenciamos que sete museus se dispuseram a responder ao questionário enviado por nós, via e-mail: Museu Imperial, Museu Histórico Nacional, Museu da Infância, Museu Castro Maya, Museu do Folclore Edison Carneiro, Museu Mamulengo Espaço Tiridá e o Museu Paulista. As informações que obtivemos dos outros museus foram conseguidas através de visitas que fizemos em alguns deles, folders que tínhamos em mãos e através da internet. Entre eles, o Museu Castro Maya nos respondeu que não constam brinquedos em suas coleções.

Apresentamos todos os museus supracitados em apêndice desta pesquisa.

Após coletarmos os dados mais gerais, elegemos o Instituto Cultural Luiza de Azevedo Meyer, ou o Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte, como *porta de entrada* (Pedro, 2010, p. 90) de nossa pesquisa empírica. Elegemos este museu para desenvolver nosso estudo porque se localiza no estado de Minas Gerais. Além do mais, ele foi concebido por uma sãojoanense, nossa conterrânea, sendo seus primeiros brinquedos coletados em São João del-Rei. Esse museu oferece atividades interativas e pedagógicas aos seus visitantes e organiza também exposições permanentes e itinerantes que consideramos relevantes para guardar o patrimônio lúdico de vários grupos humanos relacionados à nossa cultura.

Conforme Pedro (2010), a porta de entrada é aquela que nos *permite entrar na rede e começar a seguir os atores e, de algum modo, participar da dinâmica que seus movimentos permitem traçar* (p. 90).

2.2- Acompanhar os vínculos em ação

Para acompanhar os vínculos em ação, observamos outra astúcia proposta por Latour (1990) para o pesquisador: dominar o olhar para captar a história e aprender a trazê-la para o papel. *Folhear o mundo, folha após folha, tal o sonho do pesquisador. (...) Fazer da natureza o livro da natureza, ou se quiser, o atlas, o dicionário, a lista (...)* (p.20).

Para acompanhar os vínculos fizemos a revisão bibliográfica sobre o nosso campo tema. Posteriormente, seguimos as atividades desenvolvidas pelo Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte no seu próprio contexto com o objetivo de entender: como se teceu a rede de sua origem; como se deu o seu processo de formação; quais atividades promovidas por ele que medeiam suas ações; como se processa a formação de suas coleções.

Colocamos as seguintes questões: Como é o Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte? Quais são seus objetivos? Como se formam suas coleções? Como se perfazem suas mediações? Com quem estabelece suas alianças?

Para respondermos a estas questões, seguimos a vários eventos: atividades da semana das crianças; visitas de crianças promovidas pelas escolas; exposições itinerantes; atividades de férias. Registramos estas informações através de um diário de campo, produzindo inscrições para transportá-las com um mínimo de deformação.

Fizemos visitas a quatro outros museus para conhecermos suas histórias mais de perto: O Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro, o Museu do Folclore Edison Carneiro, o Museu do Homem do Nordeste e o Museu do Mamulengo - Espaço Tiridá. Escolhemos visitá-los porque o primeiro destina-se a contar a história do Brasil; o segundo dá um espaço privilegiado à inserção de brinquedos de artistas populares brasileiros, com traduções que lhes são particulares; o terceiro porque sempre tivemos vontade de conhecer o Museu do Homem do Nordeste, fundado por Gilberto Freyre, sociólogo brasileiro que registrou em seus livros inúmeros dados sobre a história da criança e seus brinquedos no Nordeste; e o quarto, o Museu do Mamulengo porque é fruto das atividades artísticas do homem nordestino.

Para acompanharmos os vínculos em ação, também utilizamos instrumentos *já tradicionais e consagrados* (Pedro, 2010 p. 86): fizemos entrevistas semi-estruturadas com a Sra. Elizabeth de Azevedo Meyer, filha da idealizadora do museu, fundadora e atual responsável pelo Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte. Entrevistamos os monitores do museu, Fabrício e Bárbara, e diversos visitantes (pais, avós, professores e crianças), com o objetivo de contextualizar a história do museu e compreender o seu movimento. Estas pessoas foram, para nós, os *porta-vozes (...)* que “*falam pela rede*”, e que *acabam por sintetizar a expressão de outros actantes* e que nos ajudaram a seguir os atores e cartografar as controvérsias (Pedro, 2010, p. 90). Fizemos também enquetes com os visitantes do Museu dos Brinquedos na exposição itinerante do Shopping DiamondMall em outubro de 2011. Acessamos os arquivos do museu e acompanhamos o seu trabalho pelo seu site, e-mail e facebook.

Paralelamente à investigação no Museu do Brinquedo em Belo Horizonte, enviamos questionário, através de e-mail, para coleta de dados dos outros museus. Desta forma, seguimos outra pista conforme sugestão de Pedro (2010), acessamos *os dispositivos de inscrição* (p. 90), ou seja, tudo que nos oferece uma exposição visual, seja por texto ou outro documento, que nos permita objetivar a rede.

2.3- Submeter os passos anteriores aos testes de torção

Durante esta fase, conferem-se outras *astúcias do pesquisador* tratadas por Latour (1990, p. 21) como estratégias que permitem àquele que investiga testar os dados de maneira que novas combinações e sobreposições façam a emergir outros padrões, estruturas e leis diferenciadas daquelas encontradas anteriormente.

Nas combinações e sobreposições entre o texto e o contexto, fizemos uma articulação de todo o nosso trabalho de campo: o que lemos em nossas referências bibliográficas e o que vimos e ouvimos, na tentativa de *estabelecer as linhas de conexão entre os diferentes elementos no interior de seu laboratório; no caso das ciências humanas, o texto* (Latour, 2002, como citado por Tsallis e Rizo, 2010, p. 226).

Para análise das entrevistas e enquetes, nós as gravamos, transcrevemos e fizemos articulações entre as informações encontradas no texto e no contexto. Também fotografamos e utilizamos as imagens para ilustrar e apoiar a nossa descrição.

2.4- Construir uma “descrição” de todo esse processo

Arendt (2008) ao descrever as maneiras de pesquisar no cotidiano à luz da TAR, referencia como ponto básico desta teoria a descrição dos fatos na rede. Descrever é estar atento aos estados concretos das coisas. A proposta é capturar a rede de atores a ser estudada, assumindo o que será possível no seu acompanhamento. Compreendemos que a escritura de um texto que incorpore todas as etapas de seu trabalho é, segundo Latour (1990), outra astúcia do pesquisador. Descrevemos nesta pesquisa um pouco sobre a história dos brinquedos, suas categorias e traduções, um pequeno histórico das redes dos museus dos brinquedos no Brasil, algumas concepções inerentes aos museus, as redes do Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte e propostas para a implementação de um museu na brinquedoteca da UFSJ.

CAPÍTULO III

OS BRINQUEDOS E SUAS ABORDAGENS

3.1 As categorias dos Brinquedos: suas traduções

A grande variedade de brinquedos levou Amado (2008) a divulgar um instrumento de categorização conforme as diferenças de suas concepções, materiais e feitura. Ele os distinguiu como brinquedos “artesaniais”, “industrializados” e “populares”.

Tentar separar em categorias estáticas *a priori* talvez não caiba dentro da TAR, pois, sendo os fenômenos dinâmicos, devemos pensá-los como objetos emergindo de redes, como objetos que se traduzem. As categorizações dos brinquedos são traduções, fluidas, híbridas e heterogêneas. (Queiroz e Melo et al, 2009).

A categoria do brinquedo também determina sua tipologia²¹ como documento museológico. Encontramos museus que abrigam brinquedos predominantemente industrializados, outros abrigam brinquedos populares e assim sucessivamente.

Os brinquedos artesanais *eram (e são) produzidos por mão artesã a partir dos mais diversos tipos de matéria-prima, sobretudo barro e madeira* (Amado, 2008, p. 67).

O grupo integrante da Brinquedoteca da UFSJ mapeou os brinquedos artesanais do município de São João del-Rei e seu entorno para conhecer a trajetória de suas criações e as relações estabelecidas entre os seus actantes. Este trabalho²² foi registrado no livro *Brinquedos e Jogos que contam histórias: uma contribuição da teoria Ator – Rede para a Psicologia Social dos Objetos*, em vias de publicação. Constatamos que o processo de criação do brinquedo artesanal foi influenciado pela cultura e valorização do patrimônio local. A construção dos brinquedos se dá através de trocas culturais e afetivas entre os artesãos das diversas gerações, entre mestres e aprendizes e, também, entre o artesão e seus clientes (Queiroz e Mello et al, 2009).

²¹ A tipologia de acervo nos museus são as classificações dos mesmos.

²² Trabalho de pesquisa feito durante o ano de 2009 sob a coordenação da profa. Dra. Maria de Fátima A. Queiroz e Melo e teve como membros integrantes alunos do curso de graduação em psicologia da UFSJ e a pesquisadora desta dissertação.

Silva et al (2006) relaciona o fazer artesanal com as características identitárias e culturais de um determinado grupo. A promoção da identidade histórico cultural do produto artesanal leva ao reconhecimento de sua pertença na região e de uma memória social que liga o fazer artesanal à construção de um saber compartilhado.

Na categoria dos brinquedos industrializados, Amado (2008) os conceitua como

Fruto de uma longa evolução dos brinquedos artesanais (Manson, 2002), cuja produção em série atinge grandes proporções no século XIX, para se tornar uma das indústrias mais prósperas do nossos dias. Indústria da miniaturização de um mundo em constante transformação, de tal modo que, através dela, bem se pode ilustrar a história social, cultural e tecnológica dos últimos dois séculos do mundo ocidental (p.67).

Mefano (2005) relata que a produção em série se inicia na Alemanha e o progresso técnico ocorrido entre os séculos XVII a XXI provocaram fortes transformações no processo de fabricação dos brinquedos causando uma ruptura com o sistema artesanal. Com a mudança da produção de brinquedos do ambiente familiar para o universo industrial, as matérias-primas para a confecção dos mesmos também sofreram transformações. Se antes se utilizavam madeira, ferro, tecidos, chumbo, etc., após a segunda guerra mundial, o plástico começa a ocupar o lugar de tais materiais. Com os novos materiais se possibilita a confecção de brinquedos com formas mais complexas e baratas, alcançado um público maior.

Destaca-se como museu dos brinquedos desta categoria a “Casa dos Sonhos”, da fábrica de brinquedos Estrela. Pinsk (1979) menciona uma pesquisa feita por esta fábrica de brinquedos ²³ com as donas de casa por volta de 1973. A pesquisa detectou as três principais razões pelas quais aumentaram a venda de seus brinquedos: remorso da mãe pela ausência em casa devido à sua inserção no mercado de trabalho; aumento do poder aquisitivo da família; a criança tinha que ser orientada para uma atividade tranquila, já que seu espaço tinha se restringido ao espaço da casa. Para a autora é na órbita da reprodução da vida do adulto que gira a substância da fabricação de um grande número de brinquedos industrializados, como exemplo, os postinhos de gasolina, as ferramentas de trabalho, os carrinhos etc. Novamente nos deparamos com a intrínseca relação do brinquedo e a situação proporcionada à infância de cada época.

²³ A Manufatura de Brinquedos Estrela era a maior fábrica de brinquedos da época, posição que sofreu modificações nos últimos anos.

Amado (2008) também categoriza os brinquedos populares²⁴:

Produzidos, em geral, pelas próprias crianças, num exercício frequente de colaboração mútua e com base num conhecimento que é transmitido intra e intergeracionalmente, mas, que se tem mantido ao longo dos séculos como patrimônio da cultura lúdica (...)Trata-se, portanto, de objectos tão efêmeros quanto os materiais de que são feitos, e, em grande parte, traduzem uma espécie de miniaturização do mundo dos adultos produzida pelas próprias crianças, mas com grande margem de liberdade, imaginação e criatividade (p.67).

Estes brinquedos são feitos pelas crianças e deixam poucos vestígios porque são confeccionados a partir de matéria-prima perecível como folhas, barro, varetas de bambu, papel etc., apresentando pouca durabilidade.

Destaca-se como lugar que abriga este tipo de brinquedo o Museu do Brinquedo da Universidade do Rio Grande do Norte, cuja principal atividade é inventariar e guardar os brinquedos e brincadeiras populares daquela região e tem como objetivo oferecer um contributo para a preservação do patrimônio lúdico do estado do Rio Grande do Norte.

Manson (2002) denomina os brinquedos feitos com restos oferecidos pela natureza como ecológicos. Ao seguir o trajeto histórico dos brinquedos na Europa, comenta sobre a importância desses brinquedos para as crianças dos séculos XV e XVI. Ele afirma que, ao longo dos séculos, *estes brinquedos ecológicos inspiraram os artesãos, que conceberam objectos mais lindos e mais lúdicos* (p.8), o que nos faz lembrar sobre o conceito de “tradução”.

São considerados brinquedos populares nos museus, aqueles confeccionados artesanalmente por um grupo, representando a sua cultura e patrimônio, a exemplo das miniaturas apresentadas pelo Museu do Folclore Edison Carneiro.

Entre as coleções artesanais nos museus estão as etnográficas que, segundo a antropóloga Velthem (2004), são objetos produzidos em um contexto específico e referem-se a um grupo étnico particular, constituindo documentos de uma vivência cultural que testemunham a respeito de técnicas manufactureiras, de modalidades econômicas, de formas

²⁴ A pesquisadora deste projeto relembra que seus principais brinquedos infantis estão nesta categoria de artefatos, relembra de seus saberes e emoções quando confeccionava bichinhos de chuchu e cascas de abóboras, bolos de barros e casinhas de folhas de pita (uma planta típica da região), na horta de sua casa em São Sebastião da Vitória (distrito de São João del-Rei). Brincava de jogos de pedrinhas cantando “escravos de jó”, de fazer boizinhos de sabugo de milho, de encher bexigas de porco e fazê-las de bola.

de organização comunitárias ou familiares, de atividades sociais ou rituais e de formas de pensar o mundo. Os brinquedos etnográficos representantes da comunidade indígena são exemplos e o Museu do Índio, no Rio de Janeiro, um representante desta categoria.

Os museus de arte popular abrigam coleções artesanais e ou expressões folclóricas de um povo (Guedes, 2004a). Como exemplo temos os brinquedos de Meriti já citados. Exemplos de museus que abrigam brinquedos representativos da arte popular são o Museu do Homem do Nordeste, Museu do Mamulengo Espaço Tiridá, entre outros. Segundo Guedes (2004a) todos estes brinquedos nos acervos museológicos constituem potencialidades documentais.

3.2- A História dos Brinquedos

Não podemos pensar sobre a inserção do brinquedo em um museu, assim como seus vínculos com a psicologia social do objeto, sem antes verificar sua história interagindo na sociedade que Huizinga (1996) chama de *luden*.

Toda história dos objetos está relacionada a uma evolução que pode ser tomada dentro do que Latour (1999, como citado por Queiroz e Melo, 2007a) chama de *série paradigmática*²⁵ (p. 33). A série paradigmática explica que o protótipo de um objeto serve de modelo para que outros do mesmo grupo vão se traduzindo. Como exemplo temos a boneca que ao longo da história foi sofrendo transformações conforme os materiais disponíveis e as técnicas vigentes para sua fabricação. Pela série paradigmática, podemos compreender a evolução de um brinquedo.

Latour (1999, como citado em Queiroz e Melo, 2007a) menciona também a série sintagmática²⁶. Neste conceito, o mesmo objeto pode ser visto na interação com o seu usuário. No exemplo da boneca, cada usuário tem uma forma específica de pegá-la, de

²⁵ A palavra paradigmática é usada para qualificar um eixo de análise no qual as formas de um protótipo servem de modelo para os demais objetos de um mesmo grupo, ao longo do tempo (Dicionário da Enciclopédia Mirador, 1975, como citado por Queiroz e Melo, 2007a, p. 33)

²⁶ Sintagmático é o eixo no qual podemos perceber, no presente, como se dá a utilização de um determinado objeto com todos os desdobramentos que podem emergir numa interação sociotécnica (idem).

acariciá-la ou movimentá-la. Pela série sintagmática a utilização dos objetos é relacionada ao sentido que cada ser humano lhes confere através de sua maneira singular de uso.

Se tomarmos a citação de Kishimoto (1993, p.29) que diz que *não se pode escrever uma história dos povos sem uma história do jogo*, bem como a de Benjamim (1984, p.74) de que *o brinquedo é um mudo diálogo da criança com o seu povo*, veremos que o conhecimento da história dos brinquedos, mais que simplesmente recuperar memórias consideradas perdidas no tempo, possibilita o entendimento da história da civilização e de uma cultura que se configura como parte da identidade dos humanos nas séries paradigmática e sintagmática.

A história dos brinquedos é tão recheada de curiosidades que pudemos ver, quando fomos ao Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte, o fascínio que desperta. Uma mala antiga é um actante e funciona como uma caixa de brinquedo, ela é o ponto de partida para a fantástica história dos mesmos, contada pela monitora do museu durante a exposição itinerante no Shopping DiamondMall.



Figura 8- Contação da história dos brinquedos. Exposição do Museu dos Brinquedos no Shopping DiamondMall. Os brinquedos eram retirados de uma mala antiga (ao centro) -14 de outubro de 2011.

Veremos agora a história dos brinquedos como algo que se reconstrói sempre.

3.3- As sobrevivências dos brinquedos antigos através das traduções

Manson (2002) afirma que, na Antiguidade, os pais já podiam oferecer objetos lúdicos para seus filhos como os brinquedos sonoros, de locomoção e os reduzidos como

os *utensílios domésticos, figurinhas e veículos em miniatura, graças aos quais as crianças descobrem o mundo dos adultos.* (p.7). As crianças já faziam os *brinquedos ecológicos* (p.8) que posteriormente foram fontes de inspiração para os artesãos.

Foram os artistas renascentistas os primeiros a prestarem atenção às brincadeiras das crianças, retratando-as em suas obras, como testemunham os *Jogos infantis (1560), de Brueghel, o Antigo* (Manson, 2002, p.9).



Figura 9- Tela de Brueghel, o Antigo, de 1560. Hoje se encontra no Kunsthistorisches Museum, Viena.
Figura retirada de <http://artes.files.wordpress.com>, acesso em 18/10/2012.

Este é o primeiro catálogo pictórico das atividades lúdicas da criança. Nesta tela vemos vários brinquedos e brincadeiras. Alguns brinquedos existem até hoje com inúmeras traduções, como o cavalinho de pau, a perna de pau, jogo das três marias, arco, bolinhas de gude... Em muitas brincadeiras, as crianças utilizam o próprio corpo como o objeto de brincar. Os especialistas recensaram entre oitenta e noventa e um jogos, são mais de vinte brinquedos diferentes, entre eles os ecológicos, outros mais elaborados e os artesanais. Há também jogos de movimentos, de destrezas e de forças e jogos de representação de papéis como as procissões e os de guerras. Manson confere na imagem a ausência de brinquedos de modelos reduzidos, quando nesta época eles já existiam.

Pouco a pouco, esse conjunto de atividades lúdicas vai se enriquecendo conforme as técnicas, podendo-se afirmar que os brinquedos são objetos sociotécnicos, híbridos do engenho humano e da durabilidade da matéria. Os novos materiais que foram surgindo permitiram *não só diversificar a gama dos objectos, como também, simultaneamente, o seu fabrico em grande escala* (Manson, 2002, p. 10).

Manson afirma que, desde a Antiguidade, a criança já dispunha de brinquedos. As crianças gregas, quando nasciam, já ganhavam prendas que contribuíam para sua identificação. Eram também dados brinquedos sonoros e guizos às crianças que já andavam. Em Atenas e na Roma antiga existiam brinquedos facilitadores da aprendizagem do andar como os cavalos de pau.

Com relação às bonecas, as primeiras formas humanas foram confeccionadas há cerca de 40 mil anos a. C. na Ásia e na África²⁷. A representante mais antiga dessas é a Vênus de Willendorf, fabricada entre 25 e 20 mil anos antes de Cristo.



Figura 10- Vênus de Willendorf, exposta no Museu de História Natural de Viena.²⁸

Os textos da Antiguidade descrevem sobre as ofertas das bonecas no templo, doadas pelas jovens aos deuses, pedindo em troca *amor, casamento e fertilidade* (Manson, 2002, p. 21). O rito pré-nupcial, pronunciado em um texto da época helenística, menciona que era um costume a virgem doar suas bonecas à deusa virgem, uma vez que a boneca simbolizava a infância da menina. Em algumas descobertas arqueológicas já era possível a demonstração de afeto das meninas às suas bonecas (Manson, 2002). Notamos a ligação entre o brinquedo e o humano como actantes na produção de emoções desde as remotas épocas.

Atzingen (2001) afirma que a transição das bonecas da forma adulta para a infantil não está documentada, mas pode ter ocorrido quando os artesãos começaram a fazê-las e ganharam o gosto das crianças. Na Idade Média, elas passaram a ter importância no mundo

²⁷Informação retirada de <http://ilove.terra.com.br>, acesso em 26 de dezembro de 2011.

²⁸Recuperado em 26 de dezembro de 2011 de http://1.bp.blogspot.com/_4nUK2JSKPL0/R0Yw6igyqrI/AAAAAAAABsQ/Vwuwxbc6trE/s400/venus_willendorf_musica_pimba.jpg,

da moda, pois os estilistas as vestiam para demonstrar seus modelos às rainhas e damas da corte. A primeira fábrica surgiu em Nuremberg, cidade da Alemanha, em 1413.

O Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte fez um trabalho sobre a evolução das técnicas de confecção das bonecas no último século. No cartaz, abaixo retratado, foi feito um apanhado da evolução contemporânea dos tipos de materiais utilizados, ilustrando, na prática, que a materialidade e a socialidade se produzem juntas, conforme postulam os autores da TAR, Law e Mol (1995).

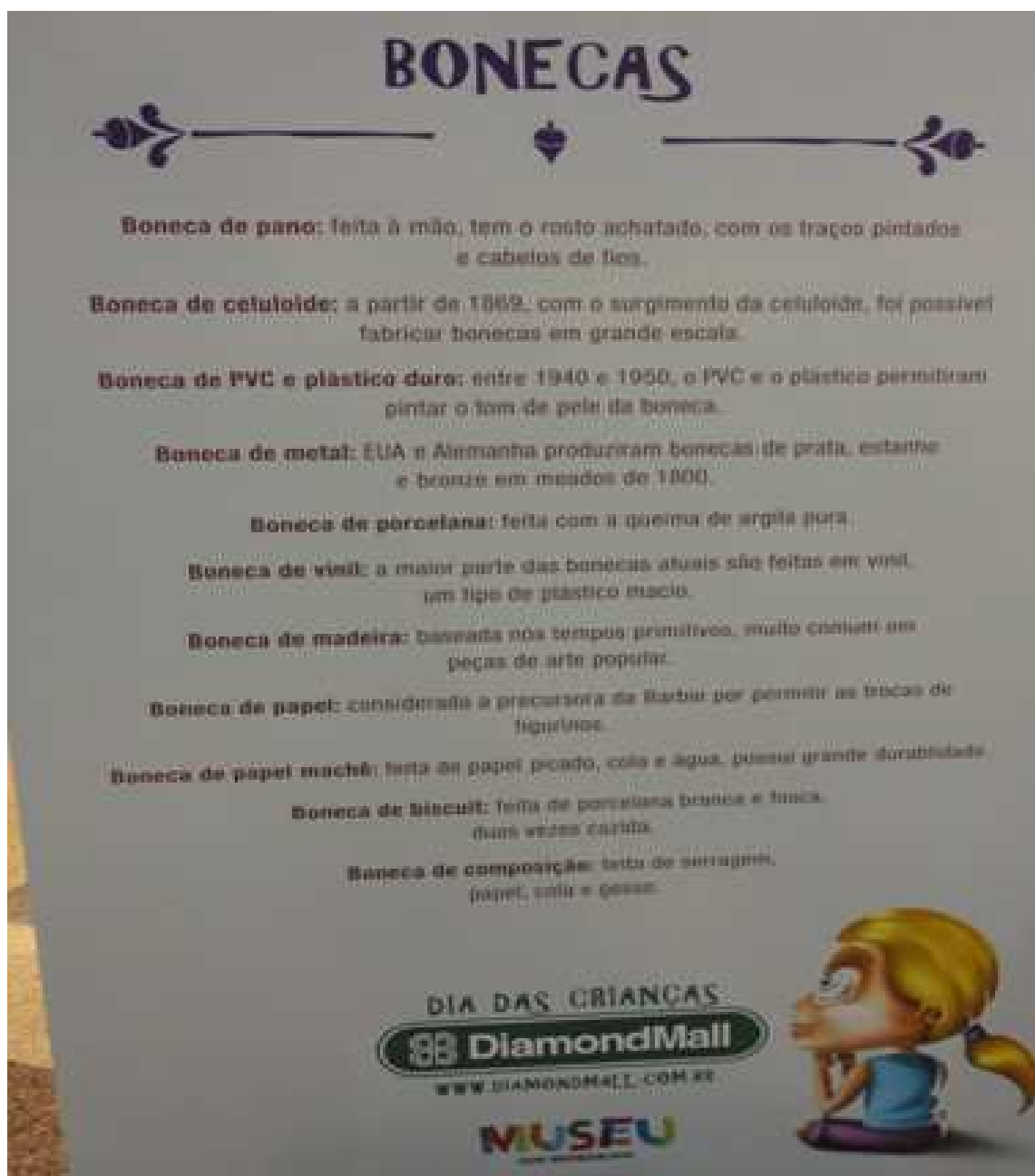


Figura 11- Bonecas (Exposição itinerante promovida pelo Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte no Shopping DiamondMall) em outubro de 2011.



Figura 12- Evolução tecnológica na confecção de bonecas da década de 1940 a 2009- Shopping DiamondMall - 12 de outubro de 2011.

Além das bonecas, Manson (2002) afirma que as crianças da Antiguidade dispunham de um leque de divertimentos em que utilizavam o corpo e tinham brinquedos ecológicos e artesanais. Entre eles estão o arco que na Grécia e no Oriente já faziam parte da coreografia de dançarinas. A brincadeira era considerada como um ótimo exercício físico por médicos da época, como Hipócrates. O ioiô é um dos brinquedos mais antigos, que existe na China há três mil anos, e na Grécia há 2500 anos. No século XV, os caçadores filipenses os utilizavam para atordoarem suas presas. Em 1928, foi comprado o registro de sua patente e o brinquedo começou a ser fabricado industrialmente na Califórnia, Estados Unidos da América (Atzigen, 2001).

Os jogos de ossinhos foram citados por Platão, filósofo grego, que os vê como um revelador da psicologia da criança, sublinhando que o rapaz que brinca com ossinhos já consegue demonstrar a concepção do que é justo ou injusto.

As piorras também são citadas por Atizigen (2001). Elas já existiam, feitas em argila, por volta de três mil anos a. C., na Babilônia, e também foram encontradas em Pompéia (Itália) por ocasião da escavação daquela cidade. Contemporaneamente, são traduzidas como piões sonoros, *blaybades* e brinquedos com luzes de diversas cores.

As bolas são objetos dos mais antigos usados nos jogos e esportes. Há 6500 anos eram feitas de crinas de animais na China ou fibras de bambu, no Japão. Confeccionadas entre os gregos e romanos com bexigas de boi, couro e penas de aves, chegaram ao Brasil em 1894, juntamente com as regras do jogo. As bolas brancas surgiram no Brasil, em 1935, para que pudessem ser vistas com mais facilidade à noite (Atzigen, 2001).

As bolinhas menores são as de gude porque este era o nome dado às pedrinhas redondas retiradas do leito dos rios. Já foram encontradas feitas de pedras semipreciosas em túmulos de crianças egípcias, que datam de três mil anos a. C. Hoje, as mais populares são feitas em vidro.



Figura 13- Bolinhas de gude de origem grega que datam de 2000 a 1700 a.C. Imagens cedidas pelo British Museum- www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/pe/s/stone_chopping_tools.aspx
Acesso em 27 de dezembro de 2011

As bolas de sabão já divertiam as crianças, as romanas usavam canudos de palha para soltar as bolhas. Já no século XVII, era um divertimento praticado com frequência na França (Atzigen, 2001).

As crianças da antiguidade também brincavam com objetos miniaturizados moldados em terracota como pequenos pratos, vasos, cestas..., isto tudo foi descoberto casualmente na Grécia, na Itália e na Gália romana. (Manson, 2002).

Manson (2002) também faz um apanhado histórico sobre o brinquedo medieval. A aparição destes na literatura foi bastante tardia, devido às invasões bárbaras do século V. Foi somente no século XII que eles foram explícitos nas fontes escritas e aparecem atrelados à vida de santos e suas histórias, redigidas entre 1180 e 1300 d.C. A partir do século XV, as crianças, representadas pelas cenas religiosas, já apareciam acompanhadas de seus brinquedos. Foram identificadas imagens de crianças em cavaleiros de pau observando Jesus sendo coroado por espinhos. Novamente reafirmamos a representatividade dos brinquedos nas redes a que foram pertencendo ao longo da história, pois as imagens em que constavam os brinquedos na Idade Média eram atreladas às figuras religiosas e imagens cristãs, época em que imperava o domínio da igreja católica.

A difusão dos brinquedos, sobretudo os alemães, deu-se em consequência dos avanços da Reforma da Igreja Católica que obrigaram muitos artistas a trocarem sua produção das *obras em grandes formatos* pela fabricação *daquele mundo de coisas minúsculas, que faziam a alegria das crianças nas estantes de brinquedos e dos adultos nas salas de arte e maravilhas* (Benjamim, 1984).

3.4- Os brinquedos desempenhando diversas funções

Benjamim (1984) afirma que, além de objetos ritualísticos, grande parte dos jogos e brinquedos tem inspiração em atividades de sobrevivência desenvolvida pelos homens: a luta de dois animais pela presa (osso, objeto sexual), na dinâmica de jogos como o futebol,

o pólo; a defesa do ninho pela fêmea, nos papéis desempenhados pelo goleiro, assim como em outros jogos que envolvem redes e cestas; na atividade de perseguição, nas brincadeiras de gato e rato (Queiroz e Melo, 2007a).

O arco-e-flecha é exemplo de um jogo que mediava à sobrevivência humana, as pinturas nas cavernas mostram que eles foram uma das primeiras armas feitas em defesa do homem, ainda no período paleolítico (Atizigen, 2001).

Outros brinquedos foram traduzidos de objetos que tinham finalidades diversas. Os patins de gelo, por exemplo, surgiram na região fria da Escandinávia no ano mil a. C., com o objetivo de locomoção e, conforme nos diz Atizigen (2001), as lâminas que permitiam o deslizamento eram feitas de ossos de costelas de bois, renas e outros animais. Este mesmo objeto foi traduzido em 1750 pelo belga Joseph Merlin que o alinhou com duas rodas ao longo do centro do sapato. Com relação ao catavento, é provável que seja uma tradução dos moinhos de vento que era utilizado pelos egípcios e chineses nas tarefas de moagem de grãos e bombeamento de água. As pipas, usadas como dispositivos para dar sinais em guerras militares surgiram na China, mil anos a. C.. A cor, padrão da pintura e os movimentos no ar eram executados para comunicar códigos e sinais militares entre os campos de guerra. Nas ilhas do Pacífico, elas foram usadas na pesca.

Aderindo à ideia de que a cultura se desenvolve impulsionada pelo espírito lúdico (Huizinga, 1996), percebemos que foi este movimento que permitiu a existência de longas cadeias de tradução em que objetos comuns se transformaram em brinquedos e que estes, por sua vez, se diferenciavam em versões muito variadas.

3.5- Sobre os primeiros fabricantes de brinquedos e seus mercados

Manson (2002) nos ajuda na retomada histórica da fabricação dos brinquedos, mostrando-nos que, a partir dos séculos XVI e XVII, houve a organização dos seus profissionais na Europa, especificamente na França. No século XV, surgiram profissões, originárias de ofícios já consolidados, como por exemplos, o ourives, que fazia brinquedos em ouro ou prata, o oleiro em argila, o torneiro em madeira... Os artesãos confeccionavam os brinquedos com as sobras das suas oficinas e os esculpam miniaturizando objetos utilizados pelos adultos (Benjamim, 1984).

Como cada profissional só tinha o direito de vender sua própria produção, os comerciantes, ou retroseiros, lucraram, pois eles venderam uma vasta gama de brinquedos fabricados por todos os artesãos.

Manson (2002) relata que no final do século XVI e XVII, aconteceram na Europa várias disputas pelo monopólio da fabricação bem como para a comercialização dos brinquedos. Benjamim (1984) salienta que, em cumprimento dos estatutos corporativos, as oficinas só podiam fabricar aquilo que competia ao seu ramo, obrigando várias manufaturas a dividirem entre si os trabalhos mais simples, encarecendo a mercadoria. A disputa pelo monopólio dos brinquedos na Europa nos leva a compreender quão importantes foram esses artigos na rede de circulação dos fatos da época.

3.6- Considerações sobre a ascensão do brinquedo industrializado até a contemporaneidade

Benjamin (1984) menciona sobre o aumento da fabricação dos brinquedos a partir da segunda metade do século XIX em função do avanço da industrialização. Não obstante, afirma Manson (2002), o brinquedo industrial não surge abruptamente no século XX: os brinquedos artesanais transformaram-se sob o impulso da *mecanização e do capitalismo* (p. 375). Neste setor, houve o predomínio das empresas que produziam coisas minúsculas já em 1849. As bonecas também entraram no esquema de produção industrial, pois em 1873 já estavam reunidas todas as etapas de seu fabrico na França. A Alemanha também se destacou na industrialização deste brinquedo.

O declínio da exportação de brinquedos europeus para os Estados Unidos tem início ainda no século XIX, devido, sobretudo, ao aumento da população americana (Batalièr, s.n.t, como citado em Guedes, 2004a, p.98). O objetivo era divertir, cada vez mais, um número maior de crianças daquele país. Guedes (2004a) realça que os *primeiros brinquedos americanos ainda eram feitos em madeira e por artesãos* (p. 98), porém no século XIX, novos materiais, como a borracha e o celulóide foram usados nas nascentes indústrias americanas.

Alguns brinquedos foram apontados por Guedes (2004a) como marcos do século XX pela inovação dos seus *designes*²⁹, entre eles: o ursinho Teddy e os bichos de pelúcia; a “*arca de Noé*” em madeira, criada em 1900 (p.99) na Alemanha; “*Robby, o Robô*”, baseado no filme “*Planeta Proibido*” de 1956 (idem), primeiro protótipo de vários robôs

²⁹ Os brinquedos selecionados por Guedes (2004a) foram escolhidos entre aqueles mencionados em Tambini, M. (1997). *O Design do século: o livro definitivo do século XX* (pp. 112-117). São Paulo: Ática.

da segunda metade do século XX, inclusive os “transformers”, híbridos de homens e máquinas; o *Lego e, posteriormente, o playmobil, que revolucionou os brinquedos em plástico* (idem). Duas importantes criações foram a boneca Barbie, de 1959, com mais de um bilhão de exemplares vendidos no mundo e o boneco Falcon, de 1964.

A partir de 1980, surgem os primeiros brinquedos eletrônicos entre os quais se destacam os jogos em computadores portáteis como o da fábrica japonesa Nintendo. Na década de 1990, surge o Playstation que pode ser acionado na televisão (Guedes, 2004a).

No começo do século XX o brinquedo passa a fazer parte dos bens do consumo. De Nuremberg (cidade natal de diversos brinquedos industrializados na Alemanha) à atualidade, *o brinquedo foi ampliando sua dimensão social, bastante evidente no ato de presentear* (Brougère, 1997, como citado em Guedes, 2004a, p. 103). Eles se tornaram sujeitos às leis do mercado de oferta e demanda. Adquiri-los envolve uma escolha que não está *isenta dos seus juízos de valor, e está relacionada a um conceito de infância, a um habitus³⁰, a uma classe social.* (p.104)

Assistindo ao Jornal Hoje da Rede Globo de Televisão do dia 02 de fevereiro de 2012, vimos à notícia de que estava acontecendo, naquela data, uma feira de brinquedos na cidade de Nuremberg (Alemanha). A coleção mostrava brinquedos fabricados pela mais atual tecnologia. Mesmo com a crise econômica instaurada na Europa da atualidade, falava-se que as vendas de brinquedos aumentaram 7% no ano de 2011. Por essa mostra, entendemos que os brinquedos fazem parte da produção econômica e se traduzem para atenderem às diversas escolhas, legitimando o poder através do consumo.

3.7- A história dos brinquedos no Brasil.

Freyre (2006) caracterizou a história cultural brasileira como fruto da miscigenação das raças formadoras de seu povo. A sociedade tanto quanto a cultura brasileira foram alargadas pelas influências ameríndias, africanas, portuguesas e dos povos europeus das mais variadas procedências: ingleses, franceses, alemães, flamengos, espanhóis, florentinos, genoveses. O autor fez uma análise sociológica do Brasil ainda em seu período

³⁰ A autora faz uma análise a partir do conceito de Bourdieu e afirma que *os gostos em matéria de cultura legítima não são um dom da natureza, mas sim um aprendizado (...) sendo, portanto, resultado do habitus - e que o gosto classifica e classifica aquele que classifica, distinguindo os sujeitos sociais pelas suas escolhas* (p.24).

de colonização e ofereceu-nos algumas pistas de como as brincadeiras infantis contribuíram para a formação desta cultura.

São muitas as influências dos índios nas brincadeiras e brinquedos brasileiros: o bodoque; a bola de borracha, aves amansadas servindo de *bonecos às crianças* (p. 166); a *fabricação de arcos e flechas, de instrumentos de música e de certos adornos para o corpo* (p. 185); pegar passarinhos com bодоques ou pelo alçapão e medos de bichos que ainda hoje servem como tema de canção de ninar. Do menino indígena veio-nos *a maior parte dos elementos morais incorporados à nossa cultura e (...) o de vários medos e diversos jogos e danças recreativas* (p. 221). Entre algumas tribos, as mães faziam brinquedos de barro para seus filhos representando figuras de animais e de gente, o que teria, segundo nos diz Freyre (2006), um sentido estendido ao *animismo, ao totemismo, a magia sexual*. (p. 204). Entre estes brinquedos, há a tradição das bonecas de barro que talvez não tenha estado tão presente na cultura brasileira porque a boneca de pano, talvez de origem africana, predominou. Porém, o gosto das crianças pelos brinquedos de figuras de animais é um traço bastante característico da cultura brasileira.

O folclore brasileiro foi bastante influenciado pelos indígenas, pois através deles surgiram diversas figuras como a dos homens de pés para trás e outras tantas, sempre contadas no Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte por ocasião do mês de agosto, consagrado às comemorações do folclore brasileiro.

As festas religiosas importam de Portugal o cristianismo que aparece mesclado a elementos do paganismo e enriquecido de ludicidade para seduzir os índios. Algumas festas, como as juninas, surgiram com o interesse ideológico da procriação e de aproximação dos sexos, num tempo em que se enfrentava escassez de gente em Portugal (Freyre, 2006). Também inseridas no museu, as festas juninas são comemoradas em todos os meses de julho pelo Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte com o objetivo de divulgar o folclore brasileiro.

Os pátios dos colégios de padres foi um ponto de intercâmbio entre as tradições e brincadeiras, entre elas a utilização de brinquedos como o *bodoque, a gaita, o canudo de mamão, o pião, o papagaio, a bola, as danças, as superstições, os contos, os jogos* (...) (Altman, 2007, p. 242). Muitos destes brinquedos como o pião, o papagaio e a bola estão hoje presentes no Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte.

Os negros são destacados como influenciadores de nossa música, no canto de ninar, nas histórias de bichos, de assombrações e dos moleques, companheiros de brinquedo, nas danças espontâneas. Muitos medos trazidos da África foram assimilados pelas outras raças

como os do bicho papão, da cuca, do lobisomem, das almas penadas, de seres mal assombrados. Nas praias o homem-marinho, no mato o saci-pererê, o caipora, o homem de pés às avessas, o boitatá. Por toda a parte o cabra-cabriola, o tutu-marambá³¹, o negro do surrão, o tatu gambeta. Nos riachos e lagoas, a mãe-d'água. À beira dos rios, o sapo-cururu. De noite as almas penadas, os fantasmas vestidos de branco³² (Freyre, 2006). Estas histórias fazem parte de um conjunto de práticas folclóricas e expressões culturais hoje recontadas pelo Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte e podem compor o repertório das atividades de um museu dos brinquedos que evocam nossas raízes lúdicas.

Muito pouco se sabe das influências dos outros imigrantes brasileiros, mas a partir do século XX, com o ingresso deles, foi que muitas brincadeiras, principalmente as cantigas de roda, as de adivinhações e os jogos coletivos acrescidos pelo folclore das imigrações se incorporaram nos diversos jeitos de brincar do Brasil. Entre eles, o jogo de *vamos passear na floresta, enquanto “seu” lobo não vem...*; ou de bola, em que a criança obedece às ordens cantadas; ou das adivinhas *o que é, o que é?* Os movimentos acompanhados da música: *serra, serra, serra pau...*; as parlendas; os jogos de cócegas; as línguas com códigos: língua do i e do p; das brincadeiras de rodas, a mais popular é a *Ciranda, cirandinha, Batatinha quando nasce*; as brincadeiras de cabra-cega (Altman, 2007). As cantigas de rodas, as parlendas, os jogos de adivinhações também podem ser considerados patrimônios lúdicos a serem trabalhados nos museus.

Enquanto mercadorias os brinquedos eram trazidos da Europa pelas famílias mais ricas. Lá eles eram confeccionados em indústrias manufatureiras controladas por corporações de artesãos. Mauad (2007) ressalta que os brinquedos industrializados passaram a serem objetos dos desejos das crianças de elite durante o império brasileiro. Há registros de brinquedos que Dom Pedro II recebeu de seu pai e também deu às suas filhas. No fim do século XIX, pequenas indústrias iniciaram o seu estabelecimento no Brasil, daí surgem os carrinhos, os trenzinhos e as bonecas (Altman, 2007).

³¹ Lembro-me de que, quando aprendi a ler, em meados da década de 1970, os textos do meu livro de leitura estavam povoados de cabra-cabriola, tutu-marambá, Saci-Pererê, boitatá e mula sem cabeça e eu tinha medo, mas me deliciava com estas histórias recheadas de suspenses. Sempre ia dormir com meu pai contando uma destas histórias para mim.

³² Nos projetos de extensão dos quais fizemos parte na brinquedoteca da UFSJ, contávamos diversas histórias ou deixávamos as crianças do Bairro São Geraldo de São João del-Rei contarem. Nessas ocasiões, observamos o quanto está povoada a imaginação das crianças por esses seres mal-assombrados: almas penadas da meia noite e fantasmas da beta de ouro (nossa região tem muitas betas onde se extraía o ouro pra enviar para Portugal). Estas são histórias que fazem parte de nossa região e que podem ser resgatadas pelos museus.

Até as proximidades da década de setenta do século XX, as crianças da cidade se apoderavam das ruas e nelas brincavam. Mas como tudo tem seu tempo, as ruas são hoje ocupadas por veículos e pelos perigos da violência e as crianças das cidades são obrigadas a entrarem para suas casas cada vez menores. É a hora do brinquedo industrializado, da televisão e das novas tecnologias. No Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte, entrevistamos a avó de duas crianças e seu depoimento realça a afirmação:

Eu trouxe minhas netas aqui no museu dos brinquedos como um presente do dia das crianças, porque aqui em Belo Horizonte não há mais espaços para as crianças brincarem. Eu, quando era criança (há mais ou menos sessenta anos atrás), ainda brincava e subia em árvores na horta da casa da vovó aqui em Belo Horizonte, na Rua Afonso Pena. Hoje minhas netas, quando não estão na escola, estão em casa vendo TV, ou brincando de videogames, de bonecas ou computador. Elas não têm mais horta ou o espaço da rua para brincarem como eu tive. (entrevista concedida em 12 de outubro de 2011)

Nas comemorações do mês das crianças, em 2012, o Museu dos Brinquedos de BH. fechou uma rua da cidade para a participação das crianças em brincadeiras. Foi uma ideia muito bem aceita:

Eventos como esse são fundamentais porque a cidade é carente de espaços públicos para as crianças brincarem (pontuou a administradora Andrea Tristão, que estava com as filhas, Vitória, 7, e Valentina, 2, em entrevista ao Jornal “O Tempo On- Line” de 20/12/2012).³³

Corroborando estes depoimentos, uma notícia veiculada pela televisão no Jornal Hoje da Rede Globo de 09 de abril de 2012, mostrou uma feira promovida por uma fábrica de São Paulo com as mais variadas novidades, entre eles cachorrinhos falantes, cartões de créditos e débitos eletrônicos para jogos, smartphones que viram controles remotos. Até aquele dia havia passado uma média de dezesseis mil pessoas, ligadas ao mercado, interessadas em conhecer ou adquirir as novidades, evidenciando um novo contexto: o das crianças consumidoras das novas tecnologias.

³³Recuperado em 29 outubro, 2012, de http://www.otempo.com.br/noticias/ultimas/IdNoticia=76056%2CSUP&fb_action_ids=420656354655152&fb_action_types=og.recommends&fb_source=other_multiline&action_object_map=%7B%22420656354655152%22%3A369266866491573%7D&action_type_map=%7B%22420656354655152%22%3A%22og.recommends%22%7D&action_ref_map=%5B%5D.

CAPÍTULO IV

ABORDAGENS SOBRE OS MUSEUS

4.1- O museu como “centro de cálculos”

Os museus, segundo o nosso entendimento da TAR, podem ser tomados como centros de cálculos e de desenvolvimento, pois misturam, diariamente, os múltiplos destinos dos *grupos sociais e transformam as relações humanas em coisas duráveis* (Latour, 1994, p. 2).

Os centros de cálculos, para Latour (2004), são nós de uma vasta rede onde circulam os fatos, são receptáculos de informações estabelecidas entre dois lugares: o primeiro que Latour chama de *periferia* (p. 40), e o segundo a que denomina *centro* (p.40), sob a condição de que entre os dois circule um *veículo* que o autor define como *inscrição*³⁴ (p. 40). Através dos Centros de Cálculos, o que antes *vivia disperso em estados singulares do mundo se unifica se universaliza* (p. 44).

Os museus que colecionam os brinquedos (inscrições) são lugares centrais que buscam e expõem os objetos trazidos das periferias. As periferias são os lugares que estão nas extremidades das redes, onde os objetos se materializam e de onde são oriundos. Os centros de cálculos servem como uma *estação de triagem, de banco (...) os fenômenos circulam através do conjunto, e é unicamente a sua circulação que permite verificá-los, assegurá-los, validá-los* (Latour, 2004, p. 56). O que existe entre esses dois lugares são redes onde circulam os fatos.

Todo centro de informação implica em duas operações:

Por um lado ele transforma o mundo, os espaços periféricos representados, em informações; por outro lado ele é o nó de uma vasta rede na qual estas informações circulam (...). A produção da informação implica em uma dupla operação de redução do mundo em informação e de amplificação da informação que se faz no mundo (Parente, 2000, p. 169- 170).

Consideramos que os museus podem ser considerados um local onde os fluxos se movimentam, permitindo o entrecruzamento e circulação entre todos os actantes.

³⁴ Uma inscrição é uma operação material de criação de ordem em que se produz um híbrido que diz alguma coisa e que oferece informações. (Latour, 1985, 1997, 2000, como citado por Queiroz e Melo, 2007a). É o veículo material que circula entre o centro e a periferia (Latour, 2004).

Latour (2004), para ilustrar e definir o que seja a circulação entre as inscrições que vão da periferia para o centro, utiliza o desenho de um naturalista chamado Pierre Sonnerat. Ele partiu de um centro europeu, enviado pelo rei, e foi para a costa de Nova Guiné. Seu objetivo era trazer desenhos de *espécimes naturalizadas, mudas, herbários e, quem sabe, indígenas* (Latour, 2004, p. 41) pertencentes àquele lugar, para o conhecimento de todos. O naturalista se retratou num quase laboratório, protegido das intempéries pela folha de bananeira e rodeado de frascos de espécimes conservados no álcool. O índio, uma escrava e um papagaio também foram desenhados. O desenho produzido em um “quase laboratório” circulou em todas as coleções reais. Os espécimes, empalhados ou em frascos, foram levados para enriquecer os gabinetes de toda a Europa.

E Latour (2004) questiona: *Por que passar pela mediação de um desenhista, por que reduzir à escrita, por que simplificar a ponto de levar apenas alguns frascos? Por que não levar o lugar, em sua integralidade, para o centro?* (p. 41). Segundo o autor, o que se coleta no campo de pesquisa é o que nos permite transportar a informação com o mínimo de deformação sem o embaraço da matéria.

Neste processo de transportar sem deformar, as inscrições perdem a singularidade de sua existência em seu habitat natural, mas ganham a possibilidade de novas relações. *O que antes vivia em estados singulares do mundo se unifica, se universaliza* (Latour, 2004, p.44). Os museus emprestam aos objetos que abrigam um lócus de visualização diferenciada. Eles servem de mediadores a fim de regular as múltiplas entradas que permitem aos objetos estarem ou não ali representados, podendo ser representativos da presença ou ausência de um lugar, de uma classe social, de um segmento. O que existe entre as inscrições é um conjunto de matérias pequenas e simples que quando acumuladas acabam em consideráveis resultados. As acumulações têm o poder de agir à distância, resultando na assimetria ou simetria entre certos lugares, entre os centros e suas periferias (Latour, 1985, como citado por Oddene et al, 2000).

Em pesquisa publicada por Bourdieu e Darbel (2007) se pôde notar as consequências das assimetrias. A pesquisa teve como metodologia a aplicação de questionários em museus europeus nos anos de 1964 e 1965, objetivando caracterizar o público de frequentadores daqueles espaços. A conclusão do trabalho mostrou que apenas partes dos indivíduos conseguem obter as chaves para a plena fruição das obras de artes apresentadas nos museus. O público alvo maior era o de pessoas portadoras de diplomas de nível médio a superior. Muitos visitantes, principalmente das classes populares, deram testemunho do efeito de distanciamento *sacralizante exercido pelo museu* (Bordieu e

Darbel, 2007, p. 84). Compreende-se, à semelhança de uma barreira invisível, que os museus denunciam a sua função que *consiste em fortalecer o sentimento, em uns, da filiação, e, nos outros, da exclusão* (idem, p. 168). Nesta concepção assimétrica é dada ao museu, como centro de cálculos, a função de coletar monumentos de um esplendor passado, *instrumentos da glorificação suntuária dos grandes de outrora* (idem p. 169).

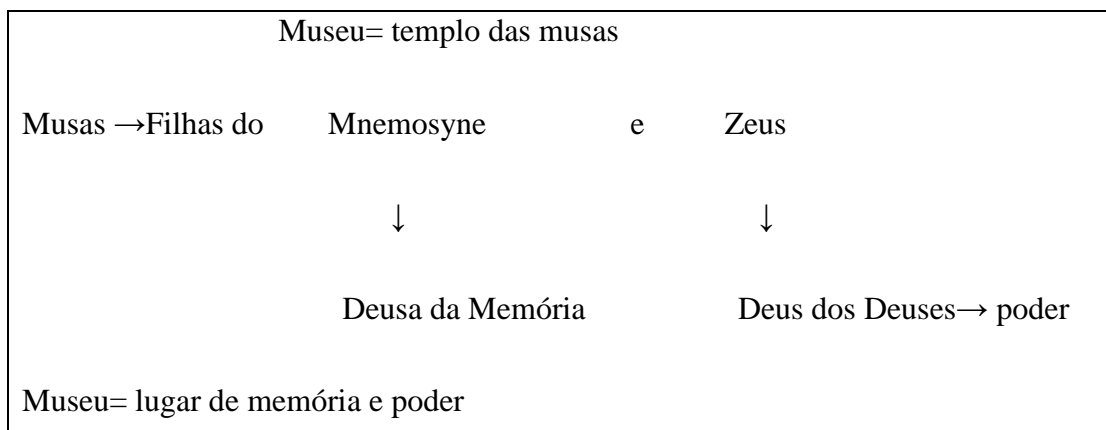
Pesquisas feitas no Brasil, no ano 2000, pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), demonstram que esta barreira invisível, tal como o resultado da pesquisa de Bourdieu e Darbel, se repete, foi constatado que 92% das pessoas brasileiras nunca frequentaram museus e 92% dos municípios não os têm (IBGE 2000, como citado por Ministério da Cultura, 2000).

Um centro de cálculos irradiador de diversas vozes deve buscar, em sua periferia, inscrições que se transformam em patrimônio deste lugar, que propicia a quebra da barreira invisível.

4.2- Museus: lugares de memórias

A palavra memória está intrinsecamente ligada ao termo museu. “Museu”, de acordo com o dicionário Houaiss (2004), está associado a “Templo das Musas”, as nove filhas de Zeus e Mnemosine. Eram espaços habitados pelas musas e frequentados por muitos deuses. O dicionário demonstra que data do século XVI o conceito de museu enquanto espaço dedicado a guardar, conservar, estudar e expor objetos de interesse duradouro ou de valor artístico e só depois se aliou à ideia de espaço que guarda antiguidades.

Na mitologia grega, a palavra museu se apresenta conforme o quadro (Cabral, 1997):



O vocábulo grego MOUSEION denominava o templo das nove musas, filhas de Zeus (o grande deus da mitologia grega), com a divindade da memória (Mnemósine), (Cabral, 1997). Já no seu conceito primeiro, observamos o valor dos termos memória e poder como não podendo ser entendidos de forma apartada da sociedade que os gerou. Escolher o que guardar ou o que esquecer é, de certa forma, exercer o poder.

Halbwachs (1990) conferiu à memória um aspecto não só individual, mas um aspecto social, deslocando o estudo da memória do indivíduo singular para focar a importância dos grupos de convívio e referências do sujeito para a construção de suas lembranças. Segundo o autor, tudo o que serve de testemunha só tem sentido com relação a um grupo do qual o fato testemunhado faz parte: um evento real depende do contexto no qual transita o grupo e o indivíduo que o atesta, a rememoração individual está situada na encruzilhada das redes em que estamos envolvidos.

A memória é definida por Halbwachs (1990) como

uma corrente de pensamento contínuo, de uma continuidade que nada tem de artificial, já que retém do passado somente aquilo que ainda está vivo ou capaz de viver na consciência do grupo que a mantém. (p. 81-82).

A memória pode gerar no grupo a busca por uma tomada de consciência, levando-o a reconhecer sua identidade onde memória pessoal e memória coletiva se entrecruzam. Halbwachs (1990) chama de memória emprestada aquela cuja história seria a lembrança dos acontecimentos do grupo nacional, um grupo distante do convívio do cotidiano do indivíduo e do qual obtemos informações quase exclusivamente através dos meios de comunicação, depoimentos, aulas e leituras, como significativas somente de um grupo social. Quando o homem comum evoca a memória da nação emprestada, se remete à memória dos outros que não é a dele, pois sua tradição subsiste em alguma região, grupo, partido político, província que não pertence ao conjunto de toda tessitura social. Nesta memória emprestada, a escolha dos objetos para serem trazidos aos centros era comumente dada à disposição dos *Estados Nacionais* (Funari e Carvalho, 2011, p. 181).

Halbwachs (1990) evidencia que, para a manutenção da memória do indivíduo, é preciso que se aproveite a do outro, que existam entre elas pontos reconstituídos em uma base em comum e que se tornem coletivas. Conforme mencionamos no primeiro capítulo, no museu, deve-se dar espaço para o semelhante e o diferente se reconhecerem.

Quando introduzimos, os brinquedos do homem comum no museu, entre eles os brinquedos feitos por artesãos, os populares e ecológicos em simetria (com igual tratamento) com brinquedos das classes mais elitizadas, acreditamos que estamos

estabelecendo vínculos para uma rede mantenedora de memórias que formam as lembranças de todo um coletivo. Assim o fez o Museu do Folclore Edison Carneiro, ao inserir os brinquedos de Meriti, ou o Museu de Brinquedos de Belo Horizonte, ao mostrar através da história dos brinquedos como se processaram os vínculos em suas redes; ou o Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro, quando, *a partir de 1997 intensificou a coleta e preservação de brinquedos, visando abrir espaço para a representação da criança em seu acervo*³⁵; ou o Museu da Universidade do Rio Grande do Norte que entrevistou o grupo social do estado de sua pertença e inventariou seus brinquedos e brincadeiras como patrimônios daquele lugar. Ou o Museu do Índio que guarda brinquedos etnográficos.

O brinquedo tem uma ligação estreita com a memória, ele tem a magia de nos transportar de um tempo para outro, de nos trazer lembranças sobre nossa infância ou sobre rituais antigos, sobre imagens de nossos ancestrais e de nossas raízes culturais. Memória é então vida que se constitui de redes abertas e em permanente evolução.

4.3- As redes museológicas no Brasil

Segundo Julião (2007) as primeiras instituições museológicas brasileiras datam do século XIX. O primeiro museu foi fundado pelo monarca D. João VI em 1818, o Museu Real, atual Museu Nacional, a mais antiga instituição científica do Brasil e o maior museu de história natural e antropológica da América Latina. Seu acervo inicial se compunha de uma pequena coleção de história natural doada pelo monarca. O interesse do colonizador com relação ao Brasil colonizado era o de impor o seu poder para explorar suas riquezas e uma das estratégias para que isso acontecesse era desqualificar a cultura do colonizado. Com a vinda da Coroa para cá, nasceu um museu com a perspectiva de criar um espaço para agradar o gosto do colonizador.

Na segunda metade oitocentista, foram criados diversos museus como os do Exército, da Marinha, o Paraense, o do Instituto Histórico e Geográfico da Bahia. Destaca-se neste cenário o Museu Paraense Emílio Goeldi e o Paulista, que citaremos com mais detalhes no apêndice desta pesquisa, estes museus, aliados ao Museu Nacional, alinhavam-se ao modelo de museu etnográfico com características comuns aos museus do mundo

³⁵ Informações retiradas de www.museuhistoriconacional.com.br, recuperado em 24/08/2012.

entre os anos de 1870 a 1930. Eram museus voltados para a coleta, estudo e exibição de coleções etnográficas, naturais, paleontologias e de arqueologia (Suano, 1986).

Os museus enciclopédicos, voltados para *os diversos aspectos do saber e do país, predominaram até as décadas de vinte e trinta do século XX, quando entraram em declínio como no resto do mundo, em face da superação das teorias evolucionistas que os sustentavam* (Julião, 2007, p. 22).

Através do Museu Histórico Nacional (em apêndice), criado em 1922, a questão da nação brasileira ganha evidência museológica. Este museu foi

destinado a formular, através da cultura material, uma representação da nacionalidade (...). Tratava-se de ensinar a população a conhecer fatos e personagens do passado, de modo a incentivar o culto à tradição e formação cívica, vistos como fatores de coesão e progresso da nação (...) com perfil factual, os objetos deveriam documentar a gênese e a evolução da nação brasileira, compreendida como obra das elites nacionais, especificamente do Império, período cultuado pelo Museu. (Julião, 2007, p. 22).

Com o advento da geração dos intelectuais modernistas, nos anos vinte do século passado, começaram novos ideários de construção de uma identidade e cultura nacional. Este movimento, concebido como um processo de rompimento com a dependência cultural do Brasil à Europa e marcado pela busca da descoberta das singularidades nacionais, representou o começo de valorização às tradições nacionais e a necessidade de emergir uma consciência nacional. Na década de trinta, Mário de Andrade, grande pensador do movimento modernista, propôs a criação de museus mais comprometidos com a diversidade cultural do país e o interesse etnográfico pela cultura das camadas populares. Em detrimento dessas ideias revolucionárias, o SPHAN, Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, criado em 1937, como um órgão a favor da preservação do patrimônio cultural nacional, oficializou um conceito de patrimônio restritivo, associado aos interesses das elites, à ideia de uma cultura imposta hierarquicamente e ao critério puramente estético dos bens culturais (Santos, como citado por Julião, 2007). Mas apesar disso, iniciativas importantes marcaram conquistas para os museus brasileiros. Neste período foram implantados:

O Museu Nacional de Belas Artes, no Rio de Janeiro (1937), reunindo o acervo da Academia Imperial de Belas Artes; o Museu da Inconfidência, em Ouro preto (1938), com acervo referente àquele movimento, à arte barroca e à cultura material do ciclo minerador, e o Museu das Missões, no Rio Grande do Sul (1940), com o objetivo de preservar a cultura das missões jesuíticas. Foram criados, ainda, numa espécie de desdobramentos do Museu Histórico Nacional, de modo a contemplar a periodização tradicional da história do país, o Museu Imperial, em Petrópolis, em 1940, e o Museu da Republica, instalado no Palácio

do Catete, no Rio de Janeiro, em 1960. Em Minas, além do Museu da Inconfidência, o empenho de Rodrigo Melo Franco de Andrade³⁶ em preservar testemunhos da história colonial mineira resultou na criação de mais três importantes museus, o Museu do Ouro, em Sabará (1945), o **Museu Regional de São João del-Rei (1946)** (grifo nosso) e o Museu do Diamante, em Diamantina (1954). (Julião, 2007, p 24-25)

Julião (2007) afirma ainda que com o SPHAN na coordenação da política de museus a história era tratada sob a ótica das elites e do Estado e os museus eram vistos como órgãos educativos do povo, configurando-se como uma política bastante distante da idealizada por Mário de Andrade e o movimento modernista, que incluía os bens populares como representativos da nação.

Somente em 1968, com a inauguração do Museu do Folclore Edison Carneiro (em apêndice) a cultura popular foi contemplada. Apesar desta conquista nos anos sessenta, a direção do SPHAN manteve as diretrizes elitistas até então traçadas.

Em 1979 o IPHAN, Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, órgão que substituiu o SPHAN, propôs recuperar a proposta do movimento modernista, numa perspectiva pluralista que passou a reconhecer o fazer do povo e a diversidade cultural do país como horizonte de sua atuação (Julião, 2007).

Na década de oitenta, houve uma tendência mundial para a renovação de museus que, de lugares consagrados ao saber que preservava dogmas, deveriam se converter em espaços de reflexão, ajustados aos interesses e às demandas reais da população e do homem comum (Julião, 2007). Foi também fruto desta tendência que houve um início efetivo da coleção de brinquedos no Museu Histórico Nacional, como documento capaz de retratar a história das crianças do país, que até então, não eram vistas como relevantes (Guedes, 2003).

Nesta década, grupos étnicos tais como os negros, indígenas e outros segmentos populares, passaram a ser incorporados pelo discurso como sujeitos de sua história e produtores de cultura e já não mais só vistos como sujeitos etnográficos.

As controvérsias que envolviam os princípios norteadores do que seria uma herança cultural a resguardar repercutiram na constituição de 1988 e a preservação do patrimônio foi transformada em direito do cidadão. Conforme comentamos no primeiro capítulo, a constituição brasileira toma como patrimônio todos os bens *formadores da sociedade brasileira*. (Constituição, 1988, art. 216)

³⁶ Presidente do SPHAN na época em questão.

Como nos outros países, nos diz Julião (2007), o Brasil vivenciou um verdadeiro boom de museus na década de oitenta. Os museus se especializaram, atendendo à demanda dos diversos grupos sociais.

Nos anos noventa estreitaram laços com o mercado, através de mecanismos para angariar apoio e patrocínio à cultura pelas empresas, em particular através das leis de incentivos à cultura, provenientes de renúncia fiscal do estado. O Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte, que veremos em capítulo próprio, se beneficia disto. Se por um lado esse recurso torna-se uma alternativa legítima, por outro lado tem obrigado aos museus a se adequarem às exigências do marketing e do consumo cultural.

Porém, mesmo com as traduções nas suas concepções e apesar da intenção da democratização destas instituições, verificamos que, na realidade, estas instituições ainda constituem barreiras invisíveis ainda não acessíveis a todos os cidadãos.

4.4- Os Museus dos Brinquedos no Brasil

Com relação aos museus que guardam exclusivamente brinquedos, Guedes (2003) ressalta que foram as pessoas físicas que os criaram. Na segunda metade do século XX, iniciou-se o processo de suas criações como é o caso do Museu de Sintra, em Portugal, criado em 1989 por João Arbués Moreira. A força propulsora para a criação destes museus foi o afeto. Foi também nesta época que os demais museus passaram a olhar os brinquedos como objetos capazes de transmitir informações sobre o cotidiano. Como exemplo, Guedes citou o Museu de Artes Decorativas de Paris que, mesmo já tendo brinquedos desde 1892, só em 1977 teve um departamento criado especificamente com este fim. Este museu *francês revela uma tendência ocorrida em vários grandes museus, inclusive no Museu Histórico Nacional* (Guedes, 2003, p. 137).

Com a criação do Estatuto da Criança e do Adolescente no Brasil através da Lei N°. 8.069, de 13 de julho de 1990, versando sobre o direito à liberdade das crianças e adolescentes que incluem o brincar, houve uma amplitude e uma preocupação maior de registros de outras iniciativas relacionadas ao brinquedo. Guedes (2003) cita algumas:

- a fundação do Museu do Brinquedo, ligado ao Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo;
- a inauguração em São Paulo da casa dos Sonhos, ou seja, do museu da fábrica de brinquedos Estrela;

- o lançamento da obra “História das Crianças no Brasil”, coletânea de diversos artigos, organizados por Mary del Priore; e
- o envolvimento cada vez maior da Abrinq (Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos) nas ações sociais, através da Fundação Abrinq pelos Direitos da Criança (Guedes, 2003, p. 140).

Os museus que guardam exclusivamente brinquedos no Brasil surgiram na década de noventa e nos anos 2000. Segundo o cadastro do IBRAM, há, aproximadamente, dez museus com este objetivo. Tal como o Museu de Sintra em Portugal, alguns surgiram através de iniciativas de pessoas físicas. O objetivo maior das pessoas que os fundaram se reveste de uma importante característica: a preservação de suas próprias memórias afetivas, o desejo de preservar a infância, bem como a própria infância e compartilhá-la com o mundo. Como exemplos destes museus temos:

- O Instituto Cultural Luiza de Azevedo Meyer, ou o Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte, criado em 2006 e idealizado por Luiza de Azevedo Meyer, primeiro museu dos brinquedos do estado de Minas Gerais;
- O Museu das Bonecas e Brinquedos, criado em 2006, por Terezinha Barros na cidade de Cuiabá, Mato Grosso que procura ilustrar a história dos brinquedos principalmente através da boneca.
- O Museu da Dona Lídia- museu intuitivo³⁷, criado a partir do lixo por Dona Lídia em Florianópolis, Santa Catarina, apresentando a sociedade sob uma perspectiva consumista e propondo-se a ensinar as crianças a não descartar seus materiais sem critérios e senso crítico.

Outros museus foram criados a partir de grupos teatrais e artísticos, eles têm por objetivos divulgar as tradições lúdicas dos grupos que os criaram, sua arte, artesanato e cultura, sendo centros para exporem as inscrições de seus grupos. São eles:

- O Museu do Mamulengo, criado em 1994, em Olinda, Pernambuco, pelo “Grupo Mamulengo Só-Riso”, onde o boneco mamulengo se torna representativo do povo nordestino;

³⁷ Chamamos de intuitivo porque não é um museu oficializado e que cumpre o papel de catalogar ou classificar seus objetos.

- O Museu Giramundo, criado em 2004, em Belo Horizonte, Minas Gerais, pelo “Grupo Teatral Giramundo”, que aproveita este espaço para expor seus bonecos teatrais;
- O Museu do Boneco Animado, criado em 2000, em São José dos Pinhais, Paraná, a partir do projeto “Boneco e a Sociedade”, ganhando grande destaque nos carnavais locais;

Há museus que foram criados pelas universidades brasileiras como espaços de pesquisa e extensão. Os objetivos destes museus são fortalecer os vínculos entre a teoria e a prática pedagógica bem como buscar o conhecimento da realidade dos grupos na área em questão. Estes objetivos são ancorados pelo tripé que sustenta as universidades: o ensino, a pesquisa e a extensão. Estão arrolados conforme a data de criação no Brasil:

- O Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina da Universidade Federal de Santa - SC- criado em 1999;
- O Museu da Educação e Brinquedo- MEB- da Faculdade de Educação da USP- São Paulo- criado em 1999;
- O Museu da Infância, criado em 2005 pela Universidade Extremo Sul Catarinense- Santa Catarina;
- O Museu dos Brinquedos da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras “Carlos Queiroz” de Santa Cruz do Rio Pardo- São Paulo, criado em 2007;
- O Museu do Brinquedo Popular da Universidade Federal do Rio Grande do Norte- criado em 2010, em Natal, Rio Grande do Norte.

O Museu “Casa dos Sonhos” criado pela fábrica de brinquedos “Estrela” foi projetado para preservar a história dos brinquedos industrializados por esta fábrica. O objetivo é registrar a memória do brinquedo industrializado no Brasil. Este museu foi criado em espaço próprio em 2001 e em 2006 foi redimensionado para tornar-se um museu itinerante.

Observamos que, a partir da segunda metade do século XX, museus históricos, etnográficos e populares brasileiros buscaram brinquedos como inscrições mediadoras de informações sobre a infância do país e da cultura de seu povo.

Os **Museus Históricos** expõem os brinquedos com o objetivo principal de promover a consciência histórica nos cidadãos. A política de aquisição dos brinquedos

adotada por estes museus se preocupa em selecionar os brinquedos que foram marcantes na incursão da trajetória histórica de um país. Os museus históricos devem, segundo Guedes (2004b), selecionar

objetos que sejam significativos para a trajetória de um país, para a história das técnicas e da moda, que representem o universo infantil e, ao mesmo tempo, as tendências da própria sociedade brasileira. (Guedes, 2004b, p. 29).

No Brasil alguns museus históricos que têm brinquedos em suas coleções são o Museu Histórico Nacional da cidade do Rio de Janeiro, conforme já citamos no primeiro capítulo; o Museu Paulista da cidade de São Paulo, pertencente à Universidade Paulista-USP, onde os brinquedos são expostos para ilustrar os universos temáticos das linhas de pesquisa adotadas pelo museu e o Museu Imperial, de Petrópolis, que apesar de acolher pouca quantidade de brinquedos, destaca-se pelas atividades de resgate ao lúdico, através das atividades promovidas pela sua biblioteca denominada Rocambole.

Os **Museus Etnográficos** acolhem os brinquedos com o objetivo de mostrar o fazer e a vivência cultural de um grupo específico com seus rituais, formas de pensar e identidades próprias. São museus etnográficos que colhem brinquedos no Brasil:

O Museu do Índio no Rio de Janeiro, que possui um dos mais importantes acervos de registro do patrimônio cultural indígena da América Latina, constituindo os brinquedos parte deste acervo;

O Museu Paraense Emílio Goeldi, cujas atividades concentram-se na divulgação de conhecimentos e acervos relacionados à região Amazônica. Os brinquedos indígenas são expostos como objetos que preservam esta cultura, foi feito inclusive um livro de desenhos de brinquedos indígenas para colorir e divulgar esta cultura entre as crianças da região.

Os **Museus de Arte Popular** têm como objetivo maior abrigar coleções artesanais e ou expressões folclóricas de um povo (Guedes, 2004a), como os brinquedos de Meriti, citados no primeiro capítulo. Museus que se encontram nesta categoria:

Museu do Homem do Nordeste, criado pelo sociólogo Gilberto Freyre para valorizar a história do homem comum nordestino;

Museu do Folclore Edison Carneiro que, através de sua exposição temática, conta as etapas da vida humana, valorizando os brinquedos e brincadeiras em cada uma delas.

CAPÍTULO V

O INSTITUTO CULTURAL LUIZA DE AZEVEDO MEYER: HISTÓRICO E MEDIAÇÕES

Eu tenho um sonho...

*Vem de longe caminhando comigo nessa imensa estrada do tempo.
O tempo é uma força viva que faz o carrossel de nossas vidas girar.
Às vezes gostaríamos de dominá-lo e só assim iríamos
eternizar os fugidios instantes em que fazemos da vida
UM SONHO DOURADO.
Esse sonho está vivo.
Vivo na vontade, vivo na esperança.
Nasceu na crença da força do homem,
de sua evolução,
da sua história.
Nasceu uma ideia. Nasceu um museu.
Museu dos brinquedos.
Uma homenagem à infância, a sua magia ao seu doce encanto.
E, talvez mais do que tudo isso, esse sonho
nasceu do seu imenso amor à vida e a esses pequenos que estão chegando agora.
Esse museu,
gostaria que fosse uma oportunidade de todos nós reviver e recontar a vida.
Um museu unindo gerações e possibilitando seguirmos juntos,
crescendo e descobrindo a cada passo a maravilhosa arte de viver.
(Luiza Azevedo Meyer - em arquivo no museu)*

Neste capítulo, descrevemos sobre as redes que dão suporte ao Instituto Cultural Luiza Azevedo Meyer (nome oficial dado ao Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte). Nesta descrição, humanos e não-humanos são considerados simetricamente, ambos compostos em redes heterogêneas, que têm agências, exercem mediações e deixam rastros.

5.1- O Museu: o início de suas redes.

O Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte é uma Organização não Governamental – ONG, pertencente à família Azevedo Meyer. Está situado à Av. Afonso Pena, 2564, em Belo Horizonte, capital do estado de Minas Gerais, Brasil, em uma casa tombada pelo IPHAN- Instituto e Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Seu nome oficial é Instituto Cultural Luiza Azevedo Meyer.

Foi inaugurado em outubro de 2006, resultado da concretização do sonho da senhora Luiza Azevedo Meyer, sua idealizadora. Dona Luiza nasceu em São João del-Rei, em 1912, era filha de um comerciante português, residente nesta cidade. A profissão do pai permitiu a ela um maior acesso à aquisição de brinquedos industrializados recebidos de seu progenitor e de caixeiros viajantes que frequentavam o estabelecimento de sua família.

A entrevista que fizemos com Elizabeth de Azevedo Meyer, filha de dona Luiza, ilustram as informações acima:

Os primeiros brinquedos do museu vieram de São João del-Rei porque o meu avô era comerciante lá, em uma casa que vendia de tudo, era a Casa Azevedo na Avenida Rui Barbosa, número 57 (...) lá foi onde minha mãe nasceu. (...) Lá também está a nossa história, inclusive a de muitos brinquedos daqui. (Elizabeth Meyer³⁸, Fragmento de entrevista, BH., 23 de junho de 2012).

D. Luiza reuniu sua coleção de brinquedos, desde seus três anos de idade, quando ganhou sua primeira boneca.



Figura 14- Boneca bebê de porcelana, vinda da Alemanha, datada de 1915. A caixa é original. A primeira boneca de Luiza Azevedo Meyer está exposta na sala dedicada à D. Luiza que fica no Museu dos Brinquedos.

Casou-se com um alemão, despachante de navios. Tiveram dez filhos, o que permitiu somarem-se à coleção original, brinquedos doados aos seus filhos, pelos parentes de seu marido, inclusive os brinquedos trazidos de Nuremberg³⁹, na Alemanha. Muitas das peças do museu foram pertencentes aos seus vinte e três netos, outras foram agregadas à coleção através de novas compras e campanhas para aquisição.

Seu sonho (conforme declarado no poema em epígrafe) era criar um espaço especial para a divulgação da cultura lúdica infantil. Este Museu existiu informalmente no período de 1986 a 1999 sob a coordenação de sua idealizadora e eram, até então, realizadas diversas exposições itinerantes em shoppings, galerias de artes e casas de cultura. Enquanto as exposições itinerantes aconteciam, seus filhos já buscavam, até no exterior, informações sobre como instituir um museu dos brinquedos.

³⁸ Filha de D. Luiza Meyer, fundadora do Museu e Diretora Presidente do mesmo

³⁹ Conforme capítulo III, as primeiras fábricas de brinquedos industrializados surgiram em Nuremberg, na Alemanha.

Um dos filhos manda informações de um museu dos brinquedos nos E.U.A., enquanto outro escolhe catálogos e maneira de funcionamento dos centros europeus - e isso acaba animando ainda mais a dona da ideia (Jornal Hoje em Dia, 1990, p. 24).

Foram realizadas campanhas em lojas de brinquedos de Belo Horizonte para doação de brinquedos antigos para integrarem o acervo do até então sonhado museu.



Figura 15- Dona Luiza e suas bonecas. Foto exposta em uma das salas do museu dedicada a ela.



Figura 16- Recorde do Jornal *Hoje em dia*, 29 de janeiro de 1990, p. 24, Caderno de Cultura (Arquivo do Museu).

No artigo de jornal acima, dona Luiza expressa seu sonho de criar um museu. *Seria bom que as crianças vissem como é que se brincava antigamente e ensiná-las que é preciso conservar aquilo que está à nossa volta* (Jornal Hoje em Dia, 1990).

5.2- Os nós das redes se expandindo

Com o falecimento de dona Luiza, em 2000, seus filhos prosseguem com o projeto, sendo criado o Instituto Cultural Luiza Azevedo Meyer. Era seu sonho sendo concretizado.

A casa que hoje abriga o Museu dos Brinquedos é integrante do patrimônio histórico de Belo Horizonte e se parece com uma casa de bonecas. Entrar nesta casa nos deu a sensação de estar participando de uma expedição: a expedição ao mundo dos brinquedos. Nesta expedição vamos nós enquanto pesquisadores. Nas mãos, trazemos o caderno de campo, uma máquina fotográfica e um gravador, ferramentas para produzir inscrições e mobilizar a realidade, buscando transportá-la com um mínimo de deformação.



Figura 17- Casa que abriga o Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte.

O prédio possui um salão de exposição de 120 m² subdividido em cinco salas. Uma sala é a recepção e conta com uma lojinha de brinquedos artesanais. Três dessas salas contam a história dos brinquedos desde o início da civilização até os tempos atuais e uma apresenta anualmente uma exposição temporária aludindo a algum brinquedo ou tema em especial.

O espaço foi idealizado e organizado por minha filha, Tatiana, e três colegas dela que se interessaram em fazer a expografia. No início, era tudo simples, com vitrines de vidro; depois, conseguimos uma captação de verba e mudamos a museografia (Fragmento da entrevista para a pesquisa com Elizabeth Meyer, BH, 23 de junho de 2012).

Além das salas destinadas às exposições, o Museu possui uma sala de oficina para construção de brinquedos, um pátio aberto para brincar e, no andar de cima, uma brinquedoteca, uma sala de leitura e uma sala para pesquisas e administração.

Seu acervo constitui-se de aproximadamente oito mil brinquedos, permanecendo em exposição aproximadamente oitocentos exemplares dos mais diversos países⁴⁰. A reserva técnica fica situada em um local separado e, como diz a Sra. Elizabeth Meyer, ainda não acontece conforme o idealizado por falta de espaço adequado e condições de conservação.

Infelizmente não dá para expormos tudo. No nosso acervo são mais de oito mil peças, então fazemos um rodízio (...).

(...) Os brinquedos da reserva técnica são conservados precariamente, nós não temos nenhuma política de conservação ou restauração. A nossa reserva técnica está dentro do apartamento do meu marido e não é como deve ser a reserva técnica de um museu. Nós temos vontade de fazer um projeto para melhorar isto. Muitas caixas estão estragando, nós temos muitas bonecas trincadas, então isto tudo tem que ser restaurado. A conservação e restauração são muito pobres. Na reserva técnica a conservação é muito simples, mas é feita com cuidado, os brinquedos estão guardados em caixas de sapatos, as bonecas são embrulhadas em fraldas, já está tudo codificado. Mas tudo precariamente, não de acordo como deveria ser uma reserva técnica, porque tudo deve estar em um ambiente próprio. (Elizabeth Meyer, fragmento de entrevista para a pesquisa, 23 de junho de 2012).

5.3- Os visitantes

A maior parte dos visitantes do museu é constituída por crianças de escolas públicas estaduais, municipais e particulares, que vão acompanhadas de seus professores e coordenadores.

São as crianças de escola pública a maior parte de nosso público. A faixa etária é a partir de, normalmente, dois anos até cem anos, toda a faixa etária. O nível socioeconômico e de instrução deles é normalmente variado, pois atendemos crianças trazidas por todas as escolas públicas ou particulares de Belo Horizonte.

(...) Nós temos o registro do número estimado de visitantes, a média varia muito por dia, mas temos uma média de dois a três mil por mês. O nosso espaço é muito pequeno. A pessoa quer muito, mas só podemos atender uma turma escolar de manhã e outra à tarde. Dependendo, atendemos a duas turmas. Hoje mesmo nós temos a escola Recreio que é menor e a escola pública que é maior. Temos o interesse de aumentar o espaço, mas por enquanto é assim (Elizabeth Meyer - Fragmento de entrevista para a pesquisa, BH, 23 de junho de 2012).

Com a inclusão do projeto “Brinquedos e Brincadeiras de Antigamente” nas grades curriculares escolares, muitas escolas levam seus alunos ao Museu para conhecerem um

⁴⁰ Informações retiradas do portfólio oferecido pelo museu.

pouco mais sobre as histórias dos brinquedos e brincadeiras tradicionais, conforme ilustram os depoimentos de duas professoras que entrevistamos uma da escola pública e outra da escola particular de Belo Horizonte:

Estamos desenvolvendo o projeto “Brinquedos e Brincadeiras” na escola com a nossa turma, justamente com a intenção de resgatar as brincadeiras de nossos avós, dos pais, brincadeiras de rua que já não fazem mais parte do universo de nossos alunos. Aqui estamos resgatando e tendo o prazer de brincar com os brinquedos convencionais de nosso tempo. A gente já está desenvolvendo este projeto já há algum tempo, culminando neste passeio. Os meninos estão gostando de tudo, principalmente das brincadeiras de roda. Nossa escola é a Escola Municipal Prof. Amilton Martins, na região da Pampulha, os meninos têm sete anos e são do segundo ano escolar (Fragmento de entrevista com uma professora, BH, 23 de junho de 2012).

Nós estamos fazendo parte do projeto “Brinquedos e Brincadeiras antigas”. A visita ao museu está sendo uma fonte de pesquisa para nossos alunos. As crianças têm quatro anos. Nossa escola se chama “Recreio”, escola particular aqui em Belo Horizonte, e abrigamos crianças de um ano até a entrada no ensino fundamental (Fragmento de uma entrevista com uma professora, BH, 23 de junho de 2012).

Eu trouxe minha filha aqui porque a escola dela, que é uma escola particular, solicitou que ela fizesse uma pesquisa sobre os brinquedos de antigamente. (Fragmento de uma entrevista com a mãe de uma criança, BH, 25 de junho de 2012).

Os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil⁴¹ têm como proposta que todo o processo educacional institucionalizado seja permeado pela cultura lúdica: *as crianças têm o direito, antes de tudo, de viver experiências prazerosas nas instituições* (Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, 1998, p. 14). Segundo o documento:

Os jogos, as brincadeiras, a dança e as práticas esportivas revelam, por seu lado, a cultura corporal de cada grupo social. (...) as brincadeiras que compõem o repertório infantil e que variam conforme a cultura regional apresentam-se como oportunidades privilegiadas para desenvolver habilidades no plano motor, como empinar pipas, jogar bolinhas de gude, atirar com estilingue, pular amarelinha, etc. (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, 1998, p. 19).

A escola deve ter como função específica criar disposições para que o homem privilegie suas diversas culturas e deve, de forma qualitativa e quantitativa, introduzir as pessoas no contato das obras que fazem circular os processos cumulativos do

⁴¹ O documento consta de um conjunto de referências e orientações didáticas para serem seguidas pelas instituições escolares.

conhecimento (Bourdieu e Darbel, 2007). Os brinquedos no museu e suas diversas mediações podem ser objetos que envolvem as crianças neste contato.

Com relação ao público individual, a frequência ao museu se dá por visitantes considerados da classe econômica média para cima.

(...) Agora, infelizmente, com relação ao público individual, nós atendemos a pessoas de classe média para cima. São crianças, adultos, estudantes universitários e idosos (Elizabeth Meyer, fragmento de entrevista para a pesquisa, BH, 23 de junho de 2012).

Bourdieu e Darbel (2007) verificaram que a visita assídua a um museu cresce fortemente à medida que as pessoas sobem na hierarquia social e a correlação aumenta quando se passa das classes médias para as classes superiores.

5.4- A primeira etapa das atividades no mundo dos brinquedos

As atividades lúdicas propostas pelos gestores e monitores do museu se dividem em blocos, atingindo assim alguns dos objetivos propostos pelo museu:

Promover um conjunto de atividades permanentes e variadas referentes ao trinômio preservação, pesquisa e comunicação do patrimônio cultural lúdico da infância.

Desenvolver projetos e ações com o objetivo de resgatar a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento do ser humano nas diversas etapas do ciclo da vida. (Fonte: Museu dos Brinquedos⁴²)

No primeiro bloco está a exposição *Era uma vez um brinquedo...*⁴³. As crianças ouvem as histórias de diversos brinquedos e a narração é feita por um monitor, estagiário em formação universitária, que faz a interação das histórias dos brinquedos com as crianças ali presentes. O monitor do museu é um conector, ou mediador, no sentido de que agencia multiplicidades que habitam nas histórias dos brinquedos e nas subjetividades de quem as ouve, despertando olhares de curiosidades e afetos.

Para contar a história dos brinquedos, um mapa mundi, desenhado na parede da sala do museu, torna-se um actante na cena. Ele e o monitor do museu provocam as crianças para interagirem com as histórias dos brinquedos, conhecendo suas diversas funções e

⁴² <http://www.museudosbrinquedos.org.br/>, recuperado em 30/05/2012.

⁴³ Denominação da atividade dada pelo próprio museu.

traduções no curso de vários séculos. Basta um convite para que as crianças sigam suas histórias:

Fechem os olhos e... imaginem vocês fazerem uma excursão no mundo de três mil anos atrás...Todo mundo chegou lá? Tinha lojinha para comprar brinquedos? Os brinquedos eram feitos de quê?

- Eram os bichos (fala Pedro).- Eram feitos de barro (fala Elaine).- De água misturada com terra, pedrinhas e outras coisinhas (respondeu Marcos).

-Eram os elementos da natureza (concluiu o monitor do museu depois de longa discussão). E de onde os brinquedos surgiram? .

--Da África (Responde Márcia). Do primeiro país que existiu (Responde Cassiano) - Das diversas partes do mundo (responde Tailane, apontando para o mapa).

(Fragmentos das falas do monitor e das crianças no âmbito de uma excursão escolar no museu em 29 de junho de 2012).

O mapa oferece a passagem da cartografia para um cenário e permite seguir os lugares em que aconteceram as histórias dos brinquedos em sua série paradigmática⁴⁴, mostrando, através de suas legendas, o local do surgimento dos mesmos. O mapa se torna, assim, um mediador responsável por mostrar os deslocamentos dos brinquedos ao redor do globo.



Figura 18 -Mapa-mundi no museu dos brinquedos.

Para mostrar as diversas funções dos brinquedos, o monitor questiona às crianças:

⁴⁴ Conforme explicitada na página 52.

- *O garfo é um brinquedo?*
- *Não.* (Respondem as crianças).
- *Mas quem já brincou com ele?* (Pergunta o monitor)

As crianças levantam os dedinhos e contam as suas peripécias:

- *Eu brinco com o garfo para misturar tudo e fazer um montinho de comida.*
- *Eu finjo que ele é um revólvinho* (respostas das crianças).

(Fragmentos das falas do monitor e das crianças no âmbito de uma excursão escolar no museu em 29 de junho de 2012).

Estas falas ilustram o padrão das interações dos usuários com os objetos, eixo sintagmático⁴⁵ proposto por Latour (1999, como citado por Queiroz e Melo, 2007a). A pergunta deu margem para concluírem que nem todos os brinquedos foram assim em seus usos originais, pois estas transformações foram frutos de traduções ao longo da história.

O monitor aproveita para mostrar às crianças que muitos brinquedos surgiram para atender às necessidades humanas em seus vários contextos, não necessariamente as lúdicas. Foram contadas várias histórias⁴⁶: as pipas foram mensageiras nas guerras; os piões instrumentos apontadores nos mapas astrais; as bonecas instrumentos de cultos em rituais; as pernas de pau eram usadas como meios de locomoção para atravessarem em terrenos alagadiços na Itália; os patins eram feitos de ossos de animais para o deslocamento na neve durante o inverno rigoroso da Noruega; o bumerangue polonês era arma na caça de animais; os dados serviam para medir a sorte das pessoas e assim sucessivamente.

As legendas que estão no mapa demarcam os pontos em que cada brinquedo surgiu, havendo diversas gavetas ao lado, com as mesmas cores.



Figura 19- Mapa e gavetas legendadas no Museu dos Brinquedos

⁴⁵ Conforme discutido na página 52.

⁴⁶ Conforme já explicitadas na página 58.

As gavetas... Estes pequenos recintos, onde as inscrições são depositadas, exercem o papel de revelar um segredo quando abertas: - *Vou abrir a verde* (disse a criança no museu) que, com um sorriso e analisando a legenda, concluiu: *Oh! O brinquedo que vem lá do Brasil é a peteca*. As gavetas, ao serem abertas, mostram as histórias dos brinquedos legendados no mapa que, uma vez ali depositados, tornam-se atuais. As gavetas formam um movimento que envolve técnicas, brinquedos, crianças, adultos, monitores, observadores e pesquisadores, convergindo para o conteúdo de um mesmo móvel. Mergulhamos em dados reduzidos que produziram efeitos para a exclamação: - *Nossa professora! Como eu gostei de ver isto aqui!*⁴⁷.

O mapa e as gavetas se tornam, segundo o nosso entendimento à luz da TAR, híbridos sociotécnicos porque, como materialidades, plasman e registram a memória cultural lúdica, oferecendo às gerações possibilidades de identificar-se com os saberes e fazeres de diversos grupos.

Fotos de algumas gavetas legendadas abertas:

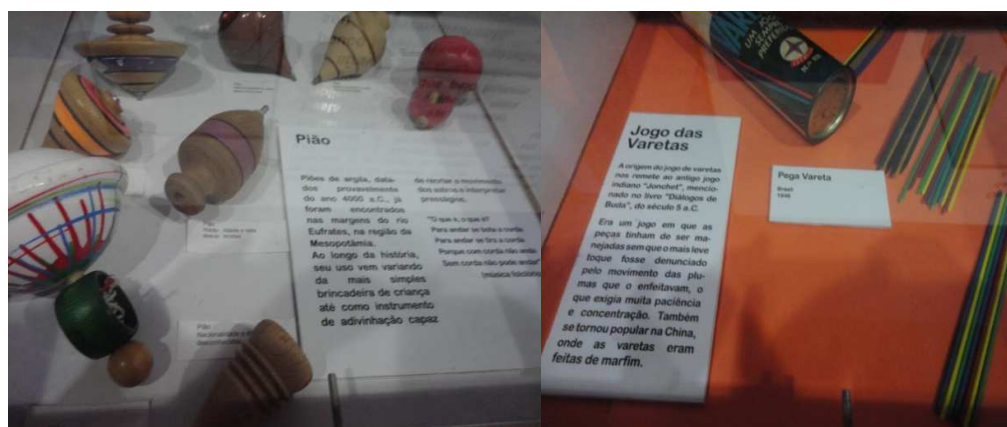


Figura 20- Gavetas com brinquedos

A outra sala expõe bonecas. As bonecas também são frutos de como são vistas as mulheres, do papel que lhes é atribuído, das expectativas engendradas no universo feminino.

⁴⁷ Palavras de uma criança de uma escola pública que foi ao museu com a professora e sua classe no dia 23 de junho de 2012.



Figura 21- Bonecas do Museu dos Brinquedos

Brougère (2004) refere-se às bonecas como o *espelho da infância* (p.78). É em torno delas que se estrutura o campo da imitação dos papéis cotidianos nos lares das famílias, sendo que há *um imaginário da brincadeira ligado aos atos* (p. 81). Há dois tipos de bonecas: a boneca bebê que orienta a criança para o desempenho do papel de ser mãe ou outra pessoa que lide com uma criança tal como uma babá, professora, enfermeira ou médico. Na coleção do museu, há diversas bonecas com feições e corpinhos de bebês, algumas engatinham. O monitor do museu, em sua exposição, destacou a boneca Mãezinha (embalando o seu filho com feição e roupas que a associam à imagem da Mãe de Jesus) e que pode lembrar à criança o ritual de afeição e cuidados com um bebê. Lá também estão bonecas que remetem a papéis femininos de donas de casa, como a boneca Amelinha, que lava, passa e cuida da casa. Tal como na letra da música *Ai, que saudades de Amélia*, de autoria de Mário Lago: *Amélia não tinha a menor vaidade. Amélia é que era mulher de verdade*. Além das bonecas, fazem parte da coleção brinquedos que são miniaturas do cotidiano das casas, tais como panelas, fogões, xícaras, pratos, pacotinhos de biscoitos etc. remetendo à importância de participar de serviços caseiros, papel esperado para mulher, uma vez que, até então, o seu trabalho era eminentemente no interior de sua casa.

O segundo tipo de boneca proposto por Brougère (2004) é a manequim, que traduz o desejo de beleza, riqueza ou da aventura. Este brinquedo, representado pela boneca Barbie, nascida em 1949, é símbolo de uma concepção mais recente que marca na mulher uma identidade mais forte e liberada. A sua representação é a de uma *jovem independente, capaz de conquistar os homens que se submetiam às suas vontades* (p. 98), vindo acompanhada de um belo enxoval e lindas roupas para se vestir. No museu, há uma seção com a boneca Barbie e seus acessórios que ostentam riqueza e luxo, entre eles penteadeiras, vestidos, sapatos e o seu namorado Ken que, segundo a exposição Fabrício (monitor do museu), é totalmente insignificante para ela. Segundo Brougère (2004), esta boneca pode ser vista como representativa de um mundo feminista (remetendo ao contexto de sua época) é definida pela sua independência com relação aos homens. Ela também define outra imagem de mulher que é a de não vocação para ser mãe ou dona de casa, avessa aos trabalhos caseiros, uma mulher consumista, que valoriza as formas físicas, a moda e a independência.

Tendo a Barbie como modelo, foi lançada no Brasil, em 1966, a boneca Susi, como uma tradução da primeira, fabricada por Brinquedos Estrela, também realçando a ideia de uma boneca manequim. Esta boneca apresentou um modelo mais parecido com as características físicas das mulheres brasileiras, com ancas mais largas e menos busto. É uma boneca bem sucedida e não depende de seu namorado Beto.

O cartaz do museu sintetiza a história da Barbie:

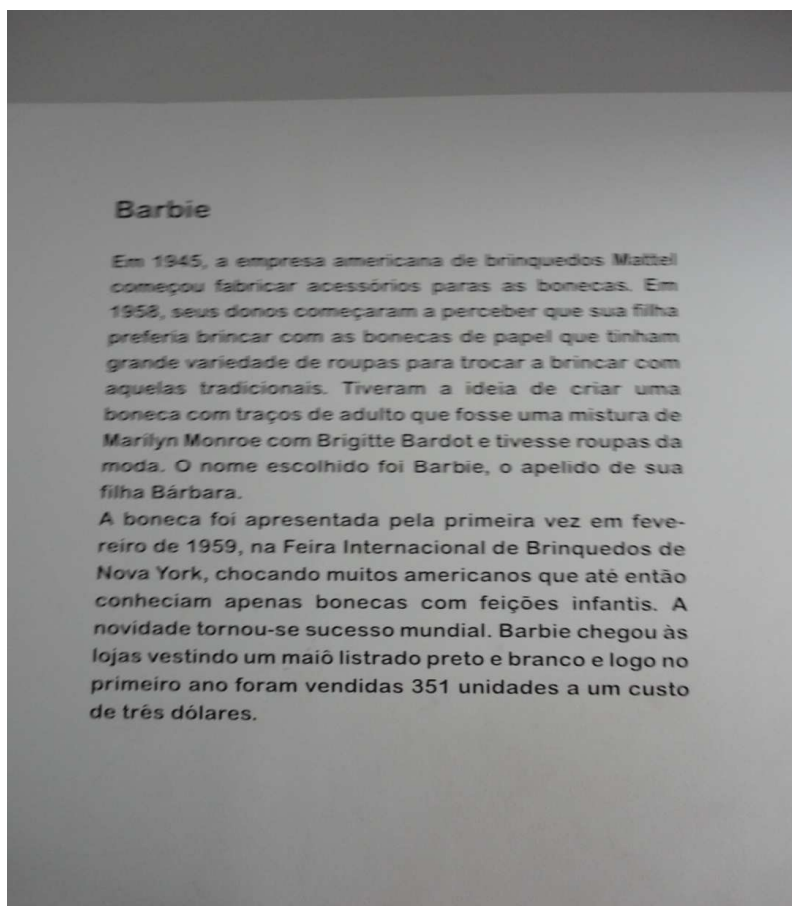


Figura 22- Cartaz com histórico da boneca Barbie no Museu dos Brinquedos

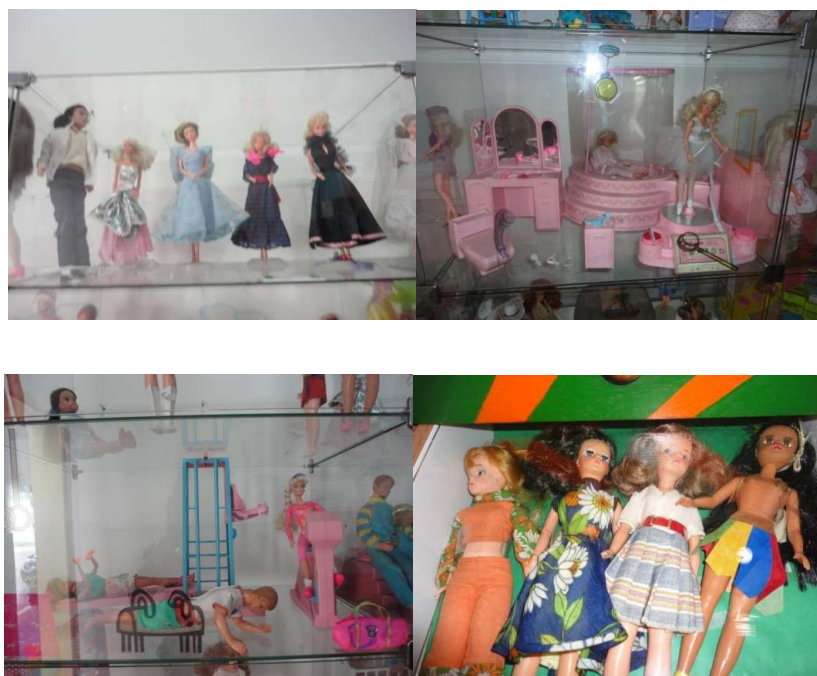


Figura 23 - Vitrines com diversas bonecas Barbie, Ken e acessórios, o último é da boneca Susi.

Além da seção permanente, o museu dos Brinquedos abrigou, no ano de 2009, uma exposição itinerante e temporária da boneca. Foram cento e uma bonecas expostas na Avenida Olegário Maciel, 1600, Belo Horizonte e depois na sala de exposição temporária do Museu, com luxuosos vestidos confeccionados por um estilista, trajando roupas típicas de diversos países e/ou representativas de danças. Havia bonecas representantes de diversas personalidades, principalmente de atrizes americanas, incluindo a ginasta Daiane dos Santos do Brasil, como expressão de valorização da mulher desportista deste país.

Quando vimos o vídeo⁴⁸ desta exposição, observamos o prazer das meninas ao parecerem fisicamente com algumas bonecas ali expostas. Uma menina moreninha apontou para uma boneca, moreninha também, e disse: *eu me pareço com esta, que além de morena tem os olhos puxados como os meus*. Uma menina loira, vestida com roupas da grife da boneca, se identificou com a loira: *todos lá do meu colégio acham que eu me pareço com a Barbie e eu gosto disso*. Verificamos, por estes depoimentos, que as crianças já se tornam sensíveis, desde cedo, à trajetória referente aos ideais da moda e beleza física.

Encontramos a boneca Emília e a primeira boneca Mônica com o seu coelhinho, lançados na década de sessenta. Bonecas genuinamente brasileiras são representantes da nossa literatura infantil e de seus escritores Monteiro Lobato e Maurício de Souza.

Destaca-se também a exposição dos ursinhos de pelúcia:



Figura 24- Ursos de pelúcia no museu

Os ursos de pelúcias tiveram, como protótipo original, o Urso chamado Teddy. Todos os outros brinquedos e bichos de pelúcia foram traduções do Teddy. Brougère (2004) fez uma análise deste brinquedo como algo que antecipou a atual *economia cultural*

⁴⁸Recuperado em 16 julho, 2012, de <http://noticias.r7.com/videos/conheca-o-museu-dos-brinquedos-em-belo-horizonte-mg/idmedia/21315a22c5e58f2dc043d3f07836606d.html>.

do brinquedo (p. 17): O ursinho “Teddy” apareceu no contexto midiático no ano de 1902, atrelado à imagem do presidente norte americano da época, Theodore Roosevelt (apelido Teddy). Este presidente poupou um ursinho da morte em suas caçadas e houve, neste ano, o aparecimento de um desenho na imprensa representando a cena, com a imagem do presidente e do urso Teddy Bear. Surgiu assim o primeiro brinquedo ligado a uma figura política. O brinquedo também mediou um apelo afetivo à criança: um brinquedo macio e de toque agradável, associado à doçura e ternura infantis. Com isso, a criança recebeu um brinquedo que lhe permitiu desenvolver uma relação afetiva inédita, pensada por psicólogos e divulgada nos trabalhos de psicanalistas como Winnicott (Brougère, 2004, p. 19). Sua representação foi desligada de *qualquer representação ursina* (idem) para representar os animais reais ou imaginários, inclusive porcos, gatos, cachorros... de pelúcia. Hoje ele é um objeto plural, havendo várias linhagens de ursos, cada qual com seu próprio nome: ursinhos carinhosos, ursinho Puft... todos objetivando estratégias de vendas.

E a exposição das miniaturas de transportes:



Figura 25- Miniaturas

No século 19, vários inventores tentaram construir máquinas que fariam o homem voar, se locomover mais rápido em terra, no mar, em trilhos ou até mesmo no espaço. Em pouco tempo, quiseram também transformar essas máquinas em miniaturas, que se tornaram brinquedos muito cobijados entre os meninos. Com tamanhos e modelos variados, muitas réplicas dos carros, aviões, barcos, trens e navios espaciais foram feitas de madeira, lata, metal, folhas de aço estanhadas, papel e mais tarde de plástico (Cartaz do Museu dos Brinquedos).

Parente (2008) ao considerar a tecnologia como fato cultural e multitemporal, toma de Serres o carro como exemplo. Os seus componentes remetem a diferentes tempos: *a roda ao neolítico, a mecânica ao século XVII, o motor e a termodinâmica ao século XIX e*

a eletrônica à contemporaneidade. (p. 98). E, conforme o cartaz acima, no século XIX, estas máquinas se miniaturizaram concentrando diversas traduções.

5.5- Os brinquedos eletrônicos

Para além dos brinquedos antigos, o Museu expõe os novos brinquedos eletrônicos e sua linha do tempo:



Figura 26- Linha do tempo dos jogos eletrônicos- em exposição itinerante no Shopping DiamondMall, 13 outubro 2011.

As últimas três décadas foram marcadas pela evolução tecnológica que trouxe grandes mudanças envolvendo as redes em que se inserem os objetos lúdicos. A tecnologia digital em geral, e o computador em particular, reproduzem um novo estilo de vida, de cultura, que faz deles actantes que movem novos modos de brincar. Conforme Costa (2008), as novas técnicas transformam e colocam as pré-existentes em um novo contexto que permite descrever o homem como *homo telematicus* (Ascott, 2008, p. 241).



Figura 27- Genius- primeiro brinquedo eletrônico fabricado no Brasil pela fábrica de brinquedos Estrela- lançado em 1980, conhecido na época como *o computador que fala*.⁴⁹ Vitrine do Museu no Shopping DiamondMall- out. 2011



Figura 28 - Telejogo - década de 1970 -, primeiro telejogo brasileiro de 1977, fabricado pela Philco, numa nova geração de jogos eletrônicos acoplados à tela de uma televisão- Vitrine do Museu no Shopping DiamondMall- out. 2011

⁴⁹ Recuperado em 28 julho, 2012, de <http://www.estrela.com.br/index2.html#/History/index>

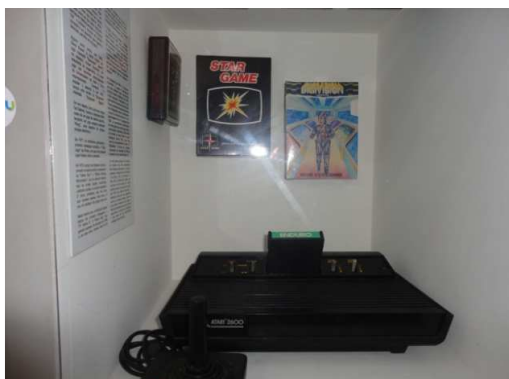


Figura 29- Atari 2600- Final da década de 1970 a meados de 1980- segunda geração de jogos eletrônicos.

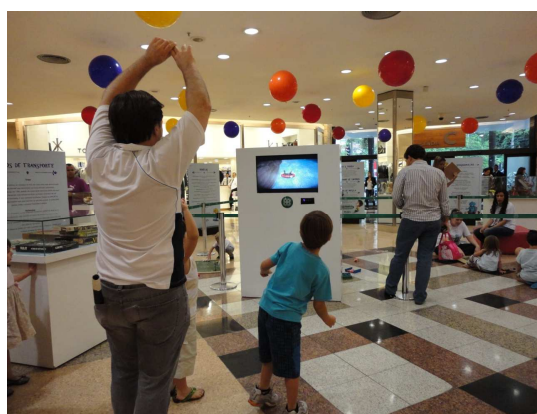


Figura 30- Xbox 360 e kinect- atual geração dos jogos eletrônicos. Este jogo corresponde aos movimentos do corpo do jogador. Para jogar, precisamos pular, agachar, chutar, fazer diversos gestos interativos. Shopping DiamondMall- out. 2011

Parente (2008) defende a ideia de que a tecnologia como fato cultural forma movimentos como um mapa dobrável e desdobrável aproximando os que estão afastados ou afastando os próximos. Observamos que as mediações propostas pelo Museu, usando os brinquedos como instrumento tecnológico, aproximam, como as dobras do mapa, pais e filhos, crianças e crianças, crianças e adultos, concepções clássicas e contemporâneas de brinquedos, itens das mais diversas épocas da evolução da tecnologia. Na cena acima, o jogo interativo foi convidativo para a aproximação de pais e filhos, num movimento de corpos e afetos.

5.6- As exposições temporárias nas redes do museu

Além das exposições permanentes do museu, tivemos a oportunidade de presenciar três exposições temporárias, a da Boneca Barbie, em 2009, já comentada acima, a do Batman em 2011 e a dos Brinquedos dos anos 80 do século XX, em 2012.

Sobre a exposição temporária do Super Herói Batman:



Figura 31-Batman, exposição temporária do museu (Nov. 2011)

O Batman é um protagonista das histórias em quadrinhos que surgiu *em uma época chamada “A Era de Ouro dos Super Heróis”* (Prandi et al, 2008, p. 195), na década de 30 do século XX. Se nos aprofundarmos na rede de estudos deste super-herói podemos verificar que a década de trinta foi um período marcado pelas duas grandes guerras mundiais, justificando o seu nascimento naquele momento histórico: uma figura simbólica capaz de salvar a humanidade do mal. Hoje, este herói continua instigando a imaginação, não só infantil, mas de todo um coletivo, reafirmando a necessidade humana da crença no mito e na força em algo que está além de si mesmo.

A coleção pertence a um colecionador belo horizontino, Samy Huve, apaixonado por este personagem, um dos maiores colecionadores do Batman e seus pertences, inclusive tendo peças autografadas pelo seu criador como a placa do batmóvel de 1966.

O Museu preparou diversas atividades em torno deste personagem, tais como: o baile da liga da justiça e oficinas para construção de um avião com asas de morcego, exibição de desenhos e histórias do personagem.

Vimos à exposição temporária dos brinquedos dos anos 80 do século XX. Entre eles, o Genius, precursor dos games portáteis e jogos eletrônicos; os robôs, criados durante a revolução Industrial e aperfeiçoados através de dispositivos automáticos; o Ar-tur, um robô lançado pela fábrica Estrela no Brasil, em 1981, que funcionava com controle remoto; os carros “Pegasus” e “Maximus”, de controle remoto, fabricados pela mesma fábrica; os sucessos de séries televisivas e dos desenhos animados como os ursinhos carinhosos, as bonecas Moranguinho, o cavalo “pequeno pônei”, o poderoso “He man”, o microfone da Xuxa, estrela brasileira que fez sucesso na década de 1980 e 1990; as bonecas Fofote que vinham em mini caixinhas; as coisas de casinha; jogos de tabuleiros; carrinhos; bonecas e brinquedo musicais. Nestas décadas, o “boom” foram os brinquedos da Fábrica

Estrela, estando entre os principais os carros controlados e os primeiros jogos eletrônicos. A eletrônica também foi incorporada às bonecas que passaram a usar fibra ótica e foto sensor para perceber a aproximação da criança⁵⁰ e tornaram-se mais interativas.

As exposições permitem reviver o imaginário que influenciou toda uma geração que agora, no início do século XXI, está experimentando ser adulto:

- Eu tive este brinquedo, ganhei de meu pai.
 - Eu sonhei ter este brinquedo, mas não pude tê-lo porque era muito caro.
 - Eu só pude ter a boneca Fofotele porque era baratinha
- (Fragmentos das falas dos visitantes da exposição, 23 de junho de 2012).

Os frequentadores das exposições se identificaram com os objetos de seu contexto. Halbwachs (1990) lembra que o depoimento da testemunha só tem sentido quando está relacionado com o grupo do qual faz parte. A memória individual está situada na encruzilhada das redes híbridas entre o indivíduo e seu grupo, ninguém pode se lembrar a não ser de forma articulada com pessoas, contextos, situações, portanto recorrendo aos outros ou à sua obra. Pelo fragmento das falas dos visitantes, observamos a inserção das memórias individuais ao seu grupo de pertença. Conforme Meneses (1993) cabe ao museu, já que ele é um espaço com este fim, criar condições para o conhecimento e entendimento do que seja identidade⁵¹; deve-se ir ao museu para se interrogar, para refletir e se identificar com aquilo que lá está exposto.



Figura 32- Exposição de brinquedos dos anos 80 do século XX, foto tirada em 25 de junho de 2012.

⁵⁰ Recuperado em 29 julho, 2012, de <http://www.estrela.com.br/index2.html#/History/index>

⁵¹ Brandão (1986, como citado por Souza, 2009) define a identidade *como um sentimento pessoal e a consciência de um “eu” de uma realidade individual que toma o sujeito único diante de outros “eus”*. É na relação com estes outros “eus”, diferentes de si, que o sujeito se reconhece. Assim temos a noção de encontro, necessário à construção de identidade (p. 24).

Outras exposições temporárias que não tivemos a oportunidade de presenciar:

A exposição do ano de 2005, segundo Elizabeth Meyer, foi em homenagem ao escritor de obras infantis, Hans Christian, por ocasião de seu aniversário de duzentos anos:

Quando o Hans Christian ia comemorar os duzentos anos de vida dele, nós fizemos uma exposição no antigo conservatório de Música da Universidade Federal da UFMG, que agora é um espaço cultural. Nós fizemos a relação do brinquedo com a obra do Hans Christian e com a literatura. Por exemplo, o soldadinho de chumbo, nós o apresentamos junto com sua história. Os brinquedos eram relacionados com a história. Então, como eu falei com você, o brinquedo está relacionado com várias áreas, inclusive com a literatura (E. M., fragmento de entrevista).

A exposição denominada *Hans Christian Andersen- diálogo entre literatura e brinquedo* teve como objetivo preservar e difundir o patrimônio cultural e lúdico da infância relacionada com a literatura infantil. Foi abordada a temática de suas obras e personagens mais célebres, tais como o soldadinho de chumbo, a pequena sereia e o patinho feio. Bonecas, carrinhos e soldadinhos estiveram expostos. Aconteceu no Conservatório de Música da Universidade Federal de Minas Gerais em parceria com a Diretoria da Ação Cultural da UFMG. Eis o fragmento do discurso da abertura da exposição feito pela professora da Universidade Federal de Minas Gerais, Maria Cristina Gouveia:

Faz de conta... era uma vez

Que fascínio exercem sobre nós estes objetos aparentemente tão familiares e carregados de afeto? O que faz com que os brinquedos/coisas por nós todos conhecidos, tornem-se dignos de serem expostos num museu, lugar de relíquias, e se transformem também em objetos relicários? Olhá-los, admirá-los, é como abrir um armário e imediatamente nos vemos transportados para outro tempo/espaço, o tempo e o lugar da infância, onde no ato de brincar, despejando pelo chão um conjunto de coisas desprovidas de uma funcionalidade prática, faz-se possível o transcender o aqui e agora e construir uma outra realidade possível (...).

(...) De repente tais objetos mágicos saltam das páginas dos livros de histórias e tornam materialidade, têm cor, já desbotada pelo tempo, cheiro de antigo, forma um tanto torta pelo uso de tantas mãos infantis. E aí adquirem ainda mais magia. Não procuramos neles o atrativo da tecnologia contemporânea, sua funcionalidade. Nos encantamos com seu ar de casa antiga, desgastada, que nos remete a um tempo imemorial no virar das páginas de um livro de história.

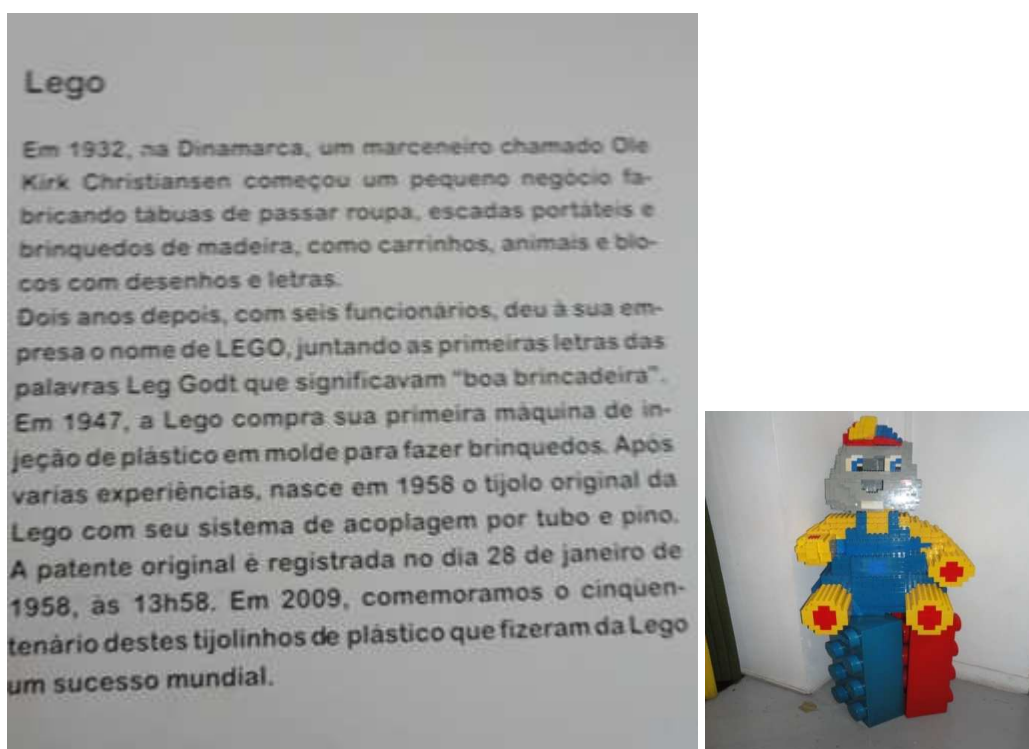
E é no gostoso passeio entre objetos e histórias que nos encontramos nesta exposição, num tempo que para além de todas as dores de existir, experimentamos o maravilhamento do mundo, o tempo da infância, conduzidos por Era uma vez, faz de conta que...

(Maria Cristina Soares Gouveia- Professora do Departamento de Educação da UFMG. Discurso de abertura da exposição)

Houve a exposição temporária do Lego para comemorar seus cinquenta anos:

Aos cinquenta anos do surgimento do Lego, que começou a ser feito de madeira e depois passou a ser feito em plástico, fizemos uma exposição deste brinquedo (E.M.- fragmento de entrevista)

Os legos são blocos de plásticos com encaixes para montar, todas as peças são combináveis entre si, dando oportunidades para efetuação de montagens criativas de diversos brinquedos.



Figuras 33 e 34 – “História do Lego” e “Lego”

Como objeto inserido em redes, conferimos o que o monitor do museu expôs sobre este brinquedo:

O Lego surgiu e fez bastante sucesso nas décadas de trinta e quarenta do século XX, época em que o trabalho de engenheiros estava em crescimento devido à expansão das construções nas cidades (Fragmento da exposição do monitor do museu, Fabrício, em outubro de 2011).

Como próximos protagonistas de uma nova exposição temporária estão os brinquedos e jogos eletrônicos. *Jogos Eletrônicos- Evolução e desafios*, eis o nome do projeto, aprovado pelo Ministério da Cultura – MinC e que aguarda por patrocinadores.

5.7- A segunda etapa das atividades

A segunda etapa das atividades que observamos consiste na participação das crianças em oficinas diversas. Este bloco de atividades é denominado pelo museu como *A Oficina Vovô Gepeto*. Durante as oficinas, os objetos de sucata e outros materiais simples e baratos são colocados à disposição das crianças para que realizem suas experiências. No seu ritmo, algumas são acompanhadas pelos seus pais, outras são auxiliadas por seus pares e as crianças de escolas pelos seus professores. As atividades envolvem os órgãos sensoriais e coordenação motora, além de um prazeroso trabalho lúdico. Segundo Kastrup (2012) *a oficina é uma rede, por seu funcionamento múltiplo e disperso, distribuído e “a-centrado”, que reúne pessoas e coisas que a compõem* (Kastrup, 2012, p. 175). Quem coordena as oficinas são os monitores do museu, *o estagiário é conector, mediador, no sentido em que ele agencia multiplicidades, que habitam tanto as máquinas quanto as subjetividades* (idem). Acreditamos que estas oficinas têm um papel na produção das subjetividades infantis quando se está construindo “com” a criança uma formação inventiva, uma construção coletiva do conhecimento. O museu quando oportuniza um espaço para “invenções”, está também fazendo psicologia, *não no domínio da psicologia aplicada, mas de uma psicologia e de uma formação inventiva* (idem). A psicologia aí se forma quando as produções são produzidas com as crianças, num exercício de inteligência coletiva que envolve afetos entre os participantes.

Alguns brinquedos confeccionados nestas oficinas são expostos. Testemunhamos a prática de uma educação voltada para a conscientização da preservação do meio ambiente. É um projeto para conscientizar as crianças sobre a necessidade de permanecerem atentas às necessidades da Terra que sofre com a poluição.



Figura 35- Brinquedos de sucata, confeccionados pelas crianças em oficinas no Museu.

Aproveitando-se da mídia, o Museu ensina a fazer brinquedos de sucata:



Figura 36 -QUE LIXO QUE NADA

Sabe aquela garrafa de refrigerante que sempre vai para o lixo? Pois então ela e vários outros objetos acabaram sendo desperdiçados, em vez de serem transformados em brinquedos, vassouras, objetos para decoração, acessórios, roupas e, ultimamente, até na construção de moradias. Se na sua casa ainda não é feita a coleta seletiva de lixo, em que são separados materiais como plásticos, vidros, metal, papéis e restos orgânicos, já está na hora de começar. Ao fazer isto você vai ajudar muito na preservação do meio ambiente, colaborando para diminuir a poluição por meio de material de longa e difícil degradação (Estado de Minas, 26 de junho de 2010- Gurilândia, p. 8).

Lévy (2008), ao falar da participação das ações humanas no mundo questiona:

Como manter e embelezar a casa, a maior casa, a sociedade humana e seu planeta ao invés de degradá-la? Aí está a principal questão colocada ao *Homo economicus*, que não está mais separado do *Homo academicus*, nem do *homo spiritualis* (Lévy, 2008, p. 188).

O museu em ação está conscientizando as crianças sobre a importância do papel do humano para manter e embelezar a nossa maior casa.

Na oficina *Vovô Gepeto* são feitas:

Petecas de papéis jornal e crepom: são compostas de uma base de jornal que serve de suporte para um amarrado embrulhado com papel crepom e fechadas com uma fita adesiva colorida. Logo depois, as crianças vão brincar com seu “invento” e aprender as regras deste jogo.

Bolinhas de sabão: são construídos aros de arame para que, através deles, as bolinhas sejam assopradas pelas crianças.

Capas de super heróis: são feitas de um tecido chamado TNT e são decoradas pelas crianças. Posteriormente as crianças participam de um interativo jogo de faz de conta⁵² que gira em torno do super herói assumido por cada um.

Ioiôs: Feitos de tampinhas de garrafa e palitos de churrasco.

Bolas de meias: Feitas de jornais e meias velhas.

Dominós de papelão: feitos de papelão e lápis de cor ou giz de cera.

Massinhas: feitas de farinha de trigo, óleo, sal, água e colorantes comestíveis. As crianças testam texturas, cores, quantidades e se divertem criando seus personagens preferidos.

Pinturas de dedos ou confecções de cartões ecológicos: Os desenhos são feitos com a experiência de misturar de cores, a partir da leitura ou contação de uma história. Para a construção dos cartões ecológicos, que servem de suporte para as pinturas, são utilizados papéis reciclados, tintas extraídas de plantas e pequenos elementos da natureza tais como as pedrinhas.

Bilboquês⁵³: feitos com garrafa pet, durex colorido, tampinhas de refrigerantes e cordões.

Telefones divertidos: feitos com caixinhas de papelões, rolinhos de papéis higiênicos e cordões.

Monstrinhos: Com enfeites estranhos, as caixinhas se transformam em monstrinhos. Às vezes são feitos de guloseimas (doces, balas) e depois as crianças comem seus monstrinhos.

Jogos da velha⁵⁴: Confeccionados com lápis de cor e papel. Depois as crianças jogam.

⁵² Por meio da brincadeira de faz de conta, a criança constrói suas representações de acordo com a sua identidade pessoal e grupal, assumindo papéis segundo seu próprio juízo.

⁵³ Também chamado de emboca –bola, é uma bola com um furo, presa por um cordão e um bastão onde a bola deve ser encaixada

⁵⁴ Este jogo tem como objetivo que o jogador coloque as peças em linha reta e vence quem conseguir primeiro.

Aviões de papéis: As crianças fazem dobraduras de aviões e depois engatilham um voo de faz de conta.

Oficinas de longa duração:

Pais contadores de história: Os pais aprendem as diversas técnicas de contar histórias.

Inventando Moda: As crianças aprendem sobre os modos de vestir de cada época da humanidade e criam seus próprios figurinos de papel para os brinquedos e bonecas com colagens e técnicas variadas com diversos tipos de materiais, cores e formas. É também destacada a história da moda nos figurinos dos acervos da Barbie.

5.8- O terceiro bloco das atividades: o corpo nas redes

No terceiro bloco das atividades observadas, há um movimento de buscar os brinquedos e brincadeiras tradicionais e um envolvimento com o trabalho corporal infantil: as crianças brincam de roda, andam de pernas de pau, jogo de latas, de telefone sem fio, amarelinha, três Marias, escravos de Jó, bolinhas de sabão, peteca, caça ao tesouro, futebol de botão, futebol de lona, jogam bolas, pulam cordas, fazem as danças das cadeiras e dançam. Para isto eles usam o próprio corpo e elementos simples da natureza com um propósito:

A ideia é remeter à lógica do próprio surgimento dos brinquedos- inventados pelo homem como resultado de sua interação com o mundo ao seu redor, quando ele começou usar elementos da natureza para se divertir, passar o tempo e representar a sua compreensão da vida.(...) Com essa dinâmica pretendemos mostrar que não é necessária muita parafernália para se divertir e que podemos brincar usando elementos simples, encontrados na natureza e que na maioria das vezes são desprezados por nós. Vamos mostrar que a prova disso está no início das civilizações quando os recursos do homem para brincar estavam no seu próprio corpo, na interação com o outro, em elementos simples da natureza e, principalmente, na sua capacidade de imaginar (Instituto Cultural Luiza de Azevedo Meyer, 2006).

Nesta lógica, o museu provoca afetos:



Figura 37- Menina e pernas de pau

O brinquedo de que mais gostei foi a perna de pau, eu nunca tinha brincado disso, eu brinco muito é no computador. Você coloca minha foto andando de pernas de pau no seu trabalho? E chamou a mãe: - Mãe, deixa ela colocar a minha foto andando de pernas de pau? Será legal, né? Eles me acharão o máximo porque eu aprendi a andar muito depressa! (Fragmento de entrevista com uma criança no museu, a menina da foto acima, 14 de outubro de 2011).

Pela manifestação da criança observamos o como ela foi afetada. Conforme Moraes e Monteiro (2010), o corpo está sempre se afetando e sendo afetado. Seguindo a concepção proposta por Law e Mol (1995), o corpo não está dado, fechado, isolado, ele possui fronteiras permeáveis, é construído através de múltiplas e heterogêneas conexões entre os humanos e os não- humanos. Trata-se de colocar em primeiro plano as práticas através das quais ele é articulado, é o corpo em ação. As brincadeiras afetam o corpo, permeando assim um campo cognitivo que gera o encontro entre as próprias crianças que manifestam alegria e cooperações expressas no riso, na algazarra, no grito, no canto.

Observamos as crianças de uma escola pública se deixando contagiar e cooperar com uma criança que estava com dificuldades de locomoção. Quando a brincadeira de roda começou a professora sugeriu para a criança da perna quebrada não entrar na roda. O menino disse: *Quem disse isso? Minha perna não impede que eu brinque*. A situação afetou o grupo. As crianças resolveram dar as mãos e integrá-lo, era só ele apoiar, bem firme, nos ombros do colega. Colocaram em cena uma situação em que as relações entre o corpo, o lúdico e o estar feliz implicava em efeitos que permitiram à criança ultrapassar o que antes era um limite físico. Houve conexões complexas articulando humanos a não-humanos: o jogo, o brinquedo, a perna quebrada, o gesso, os colegas, os ombros do outro colega. Pelas brincadeiras de roda eles inventaram um movimento corporal em que o corpo foi explorado e afetado simultaneamente.

Conforme nos diz Paiva (2000) em sua dissertação de mestrado:

A roda é como a família: é o princípio do grupo, dando a sensação de pertencer a ele. É por isto que a criança demonstra satisfação de estar de mãos dadas com as

outras, de participar dos mesmos gestos, dos mesmos movimentos, porque sente pertencer à roda. (Paiva, 2000, p. 71)



Figura 38- Brincadeiras de roda no pátio do museu. Crianças de uma escola pública de Belo Horizonte. O menino ao centro apresenta dificuldades de locomoção. Foto tirada em 21 de junho de 2012.

Para Serres 2001 (como citado por Moraes e Monteiro 2010), o corpo se constitui como uma conexão que fabrica o próprio corpo e a cognição, sendo esta o efeito das afetações entre o corpo e o mundo. Ele é afetado⁵⁵ através dos seus engajamentos práticos. As brincadeiras propostas pelo museu são engajamentos práticos entre o corpo e o mundo, provocando afetos individuais e grupais. Nas brincadeiras de dança, de pular cordas e elástico e outras tantas, as crianças fazem movimentos juntos, todos fazem parte de uma só brincadeira, estão simétricos, todos aderem à brincadeira e se identificam com ela, nenhum mais que outro, eles partilham de um sentimento de ser membro daquilo que faz. O que o corpo faz é dinâmico e a estabilização dos gestos está em uma rede da qual fazem parte todos os corpos diversos que ali estão.

Percebemos, pelo engajamento das crianças ao brincarem de roda e ao amparar a criança com limites de locomoção, uma identidade grupal. Silva (2000) baseado em Baró define a identidade grupal como

diferente da “soma” das identidades dos membros, é uma produção coletiva que vai sendo construída paralelamente ao desenvolvimento de um sentido e de um sentimento de “pertença” ao grupo. (...). As normas de pertencimento (pertinência) poderão ser formais ou informais, rígidas ou flexíveis, estáveis ou

⁵⁵ Afecção é aquilo que produz efeito nos corpos: efeitos recíprocos que simultaneamente produzem uma interioridade e uma exterioridade. (Moraes, Monteiro, 2010, p. 102)

passageiras, porém sempre haverá alguns critérios que determinem, em cada momento, quem faz ou pode fazer parte do grupo e quem não pode. A identidade de um grupo se traduz em algumas normas de pertencimento e de exclusão no interior de cada sociedade (Baró, 1989, como citado por Silva, 2000, p. 17).

5.9- O quarto bloco das atividades: a brinquedoteca como mais um nó que se traduz.



Figura 39- Brinquedoteca do museu dos brinquedos, julho 2012

Nesta quarta etapa das atividades, as crianças têm a oportunidade de brincar na sala da brinquedoteca. Elas manipulam os brinquedos e jogos e dão vazão ao faz-de-conta infantil. Muitos pais acompanham seus filhos ajudando-os a montar brinquedos como o lego, brincando de jogos de regras ou de faz-de-conta. Bontempo (2012) ressalta que o crescente número de brinquedotecas no Brasil aponta esse espaço como um lugar privilegiado para o encontro das crianças, utilizado para um resgate ao brincar espontâneo.

Ao entrevistarmos uma avó, que estava com sua neta, ela falou sobre a dificuldade encontrada pelas crianças em ter o seu espaço para efetuarem seus encontros com outras crianças e para brincarem do *que quisessem*.

(...) Eu já brinquei de pernas de pau aqui em Belo Horizonte, eu nasci em uma casa grande, quintal grande, jardim. Agora a gente já não tem este espaço mais, tem que descer ir lá para área de baixo, mas não é a mesma coisa, não tem o mesmo sabor do que ficar no quintal, na terra, hoje é só cimento, o que eu acho que falta aqui é o verde. Na minha casa de infância tinha muito verde, árvore, era diferente. Olha eu nasci aqui na Rua Afonso Pena⁵⁶ e eu brincava com meus colegas no quintal. Hoje minhas netas infelizmente moram em apartamento. Apartamento não é a mesma coisa, mas quem mora na capital não tem mais

⁵⁶ Avenida central da capital mineira

como morar em casa por causa da questão da segurança, é muito perigoso, até apartamento é perigoso. Com isto as brincadeiras se limitam a um pequeno espaço e os encontros entre as crianças da mesma idade são poucos. Por isso eu trouxe minhas netas para cá, para brincarem do que quiserem. Elas amaram tudo e agora estão brincando aqui, na brinquedoteca, com outras crianças, elas estão numa amizade só. (Avó, fragmento de entrevista, 24 de julho de 2012)

A criação das brinquedotecas vem traduzir a realidade das práticas lúdicas: se antes as crianças brincavam nas ruas, hortas, casas ou escolas, agora possuem um espaço específico para que possam exercer suas atividades lúdicas. Dentro deste novo contexto, a brinquedoteca possui uma premissa básica – o reconhecimento da importância das atividades lúdicas (Cunha, 1993) e explora encontros e oportunidades. A brinquedoteca do Museu dos Brinquedos, embora sendo um pequeno espaço, dispõe de brinquedos e jogos que afetam o corpo infantil, que geram encontros lúdicos com seus pares, seus progenitores e adultos.

5.10- As atividades especiais nos nós das redes

Além de todas as atividades citadas, o Museu dos Brinquedos promove outras. Nos meses de janeiro e julho, durante o período das férias escolares da criançada, promove a colônia de férias com programações especiais como as do cartaz:

FÉRIAS DE JANEIRO

PARA QUE AS FÉRIAS DA MENINADA SEJAM DIVERTIDAS E DE MUITO APRENDIZADO, O MUSEU DOS BRINQUEDOS PREPAROU ATIVIDADES ESPECIAIS PARA TODO O MÊS DE JANEIRO E UMA COLÔNIA DE FÉRIAS COM CINCO DIAS TEMÁTICOS E DIVERTIDOS. CONFIRA.

TODOS OS DIAS ALÉM DAS OFICINAS ESPECIAIS, TODOS OS DIAS DE JANEIRO VAMOS TER BRINCADEIRAS NO PÁTIO, BRINQUEDOTECA, SALA DE LEITURA E EXPOSIÇÕES DE BRINQUEDOS: HISTÓRICA E ANOS 80.

MUSEU DOS BRINQUEDOS

OFICINAS

(11 e 12/01)
BONEQUINHO DOCE
Primeiro, vamos ouvir atentamente a história do Bonequinho Doce, da escritora mineira Alaide Lisboa. Em seguida, vamos aprender a fazer massinha caseira e construir nosso próprio bonequinho.

(14 e 15/01)
TEATRO EM CAIXAS DE SAPATO
Isso mesmo! Vamos fazer um mini teatro sobre a história dos Três Porquinhos em uma caixa de sapato! O cenário e personagens, quem diria, serão com palito de picolé! Você vai perder essa?

(16 e 17/01)
BONECO DE GULOSEIMAS
Monstrinhos deliciosos... Com papel cartão, bombons, balas, pirulitos e chocolate, vamos todos fazer divertidos monstrinhos especiais... Comer as guloseimas só vai valer em casa, tudo bem?

(18 e 19/01)
BONECO DE FARINHA
Com balão e farinha, vamos criar bonequinhos bem engraçados que podem ri, chorar, ficar triste, feliz, mal humorado, com raiva... Vai ser muito divertido!

Horário: 11h30 e 15h
Faixa etária: livre
Valor: gratuito para visitantes pagantes do museu

COLÔNIA DE FÉRIAS

21/01 - Dia da Música:
Construção de instrumentos musicais e formação de bandinha.

22/01 - Dia Verde:
Oficina de jardinagem.

23/01 - Dia Molhado: Oficina de Bolinha de Sabão e Mangueirada Divertida.

24/01 - Dia de História com Arte:
Oficina da Bonequinha Preta e de Dinossauro.

25/02 - Dia do Cinema: Oficina de animação e cineminha com pipoca.

Horário: 13h às 17h30
Faixa etária: 3 a 6 anos
Valor: R\$ 50,00 (dia) ou R\$ 200,00 (pacote semana)
*as crianças devem levar lanche

Programação completa no site.

(28 e 29/01)
FÉRIAS COM MEUS AVÓS
Nada melhor que passar um dia de férias com nossos avós. E ainda mais brincando! As meninas trazem sua boneca e convidam sua vovó para juntas batizarem a filhinha. Os meninos convidam o vovô para uma partida de futebol de botão. E depois desta alegria compartilhada, vamos todos tomar chá com biscoitos. Será uma tarde deliciosa. Os avós são convidados especiais e não pagam entrada.

Horário: à partir das 14h.
Faixa etária: livre
Valor: gratuito para visitantes pagantes do museu e para os avós.

(30/01)
HISTÓRIAS E BRINCADEIRAS COM EDITORA ALETRIA
Com formato que salta dos livros e leva o público a descobrir e experimentar o mundo encantado das crianças, os contadores de história do Instituto Aletria misturam diferentes contos literários com intervenções de teatro, música, dança, arte e brincadeiras tradicionais brasileiras. O resultado ganha som, vida, cor e movimento, a partir de um cenário de brinquedos, livros, instrumentos musicais inusitados e a partir das vozes e das mãos habilidosas dos artistas.

Horário: 15h.
Faixa etária: livre
Valor: gratuito para visitantes pagantes do museu

(31/01 e 01/02)
HORA DO CONTO - O CARTEIRO CHEGOU E OFICINA DE CARTAS
Nos dias de hoje, quem ainda escreve cartas à mão para alguém? Mas todos lembramos com carinho de alguma carta que recebemos ou enviamos para um amigo... A ideia neste dia é levar para as crianças essa experiência que hoje virou inusitada: escrever cartas. Vamos contar esta historinha divertida e singela – O carteiro chegou, de Janet e Allan Ahlberg – e depois, usando um card do Museu, escrever uma carta para alguém especial. Vai ser mágico!

Horário: 15h.
Faixa etária: livre
Valor: gratuito para visitantes pagantes do museu

DE SEGUNDA À SEXTA, DE 9H ÀS 17H - R\$ 8,00. SÁBADOS E FERIADOS, DE 10 ÀS 17H - R\$ 8,00 - MAIS INFORMAÇÕES: 31 3261 3992 - www.museudosbrinquedos.org.br | AV. AFONSO PENA, 2564 | CEP: 30130-007 | BELO HORIZONTE, MG

Patrocínio:

Figuras 40 - Atividades de férias no Museu

No mês de julho, o museu promove um encontro intergeracional entre avós e netos em homenagem ao dia dos avós: 26 de julho. Há o dia do Chá com a Vovó no Museu, com biscoitos, chá, brincadeiras, música e muitos causos. O que interessa é saber sobre como

brincavam os avós. No ano de 2012, houve a Exposição *Delícias de Vó*, uma exposição de fotos de avós e seus netos, com fotografias de Mari Camargos.

Durante o mês de agosto, mês do folclore, o Museu dos Brinquedos promove oficinas que aludem aos personagens folclóricos e mitos do Brasil. O espaço oferece oficinas para construção de fantoches inspirados em lendas e mitos – Iara, Saci, lobisomem, entre outros, resgatando brincadeiras como ciranda de roda e pique esconde.



Figura 41- Museu dos Brinquedos comemora o mês do folclore

Dirlaine Mayre explica que o programa enfatiza o aspecto cultural. A ideia é oferecer conhecimento por meio do lúdico, da interatividade e da vivência. “Nossa cultura é rica em manifestações. Ela pode ser trabalhada com enfoque que valoriza a preservação e a difusão não só do brinquedo, como da brincadeira”, observa, citando parlendas (pequenos poemas, como o clássico “batatinha quando nasce”), trava línguas e escravo de Jó.⁵⁷

Todos os personagens das lendas têm uma forte articulação com a cultura nacional e com aquelas que herdamos dos portugueses, dos indígenas e a africanos. O Saci é o *negrinho ágil, com uma perna só, nuzinho, de carapuça vermelha, amando assombrar o povo, correr a cavalo e desmanchar a alegria de quem encontra*. (Cascardo, 1976, p.14-15). As Iaras, segundo Cascardo (2000), são alvas e loiras, vivem a cantar para atrair o namorado que morre afogado querendo acompanhá-las ao fundo dos rios. O Lobisomem,

⁵⁷Recuperado em 12 julho, 2012, de http://apps.new.divirtase.uai.com.br/divirtase/divirtase/modulos/uai_noticia/portlets/busca_noticia_interna?id_sessao=7&id_noticia=27231

em Portugal, era um homem que, à noite, virava Lobisomem - meio lobo e meio homem (Cascudo,1976).

Com relação às cirandas e ao folclore

A palavra “ciranda” vem da palavra portuguesa “peneira grossa”, “joeiro”, cujo fundo é formado de juncos separados por pequenos intervalos, a fim de deixar passar as impurezas da matéria que se limpa. Talvez pelo movimento rotativo que se imprime às peneiras, atribuiu-se o nome de ciranda a toda brincadeira em que os participantes se encontravam em rodas. (...). Receberam influências de várias culturas, principalmente a lusitana, africana, ameríndia, espanhola e francesa, que plasmaram a contextura destas cantigas, e hoje não é fácil precisar onde começa a influência lusitana ou termina a ameríndia. (...) Com o tempo, estes brinquedos foram se adaptando entre nós e automaticamente se incorporaram ao nosso patrimônio folclórico, chegando a ter sua forma nacional. (Paiva, 2000, p. 69)

No Carnaval: o Museu promove marchinhas carnavalescas e oficinas de máscaras.

Nas Festas Juninas: promove atividades típicas, tais como: corrida de sacos, boca de palhaço, boliche de latas, corrida dos três pés, fogueiras e balões.

No Natal: no dia 6 de dezembro, dia de São Nicolau, o papai Noel chega num tradicional carro de bombeiros da década de 50. Além de tirar fotos, a criançada aproveita para conversar com ele sobre os seus desejos e o que querem ganhar no natal.

No Aniversário no Museu: o Museu prepara festas de aniversários para as crianças, sendo uma de suas fontes de renda.

Na Semana das Crianças: há exposições, teatros, músicas, histórias, cineminhas, oficinas e brincadeiras tradicionais ou eletrônicas e exposições itinerantes.



Figura 42-Contação da História “Os Três Porquinhos” durante a Semana das Crianças 2012.

Figura 43- Brincadeira de Pular Cordas durante a Semana das Crianças



Figura 44- Super heróis- Jogos de faz de conta envolvendo pais e filhos

Figura 45- Jogos de botões

Para fechar as celebrações do mês das crianças em 2012, o museu propôs, juntamente com outros parceiros, que uma rua de Belo Horizonte fosse fechada para um evento especial. Foi o dia consagrado às brincadeiras de rua e jogos diversos fizeram parte das brincadeiras: empurra pneu, perna-de-lata, perna-de-pau, pula-corda, bambolê, histórias etc. As crianças confeccionaram monstrinhos com papelão e customizaram um lápis. Foi montada uma biblioteca em uma árvore e os livros infantis ficaram pendurados nos galhos, as crianças e os adultos sentaram em almofadas e, juntos, leram os livros.

CAPÍTULO VI

O INSTITUTO CULTURAL LUIZA DE AZEVEDO MEYER COMO CENTRO DE CÁLCULOS: CAPTAÇÃO E TRATAMENTO DE SEUS OBJETOS E RECURSOS

6.1-Os objetos doados e as histórias que carregam

O Museu dos Brinquedos como convém a um centro de cálculos, além de guardar os brinquedos que compuseram o acervo da família, guarda outros, doados pela comunidade, buscando fazer com que comunidade se sinta por ele representada e ainda o tenha como referência para mostrar as histórias do seu passado. Percebe-se isso quando as pessoas doam seus brinquedos:

Uma senhora mandou o primeiro brinquedo que ela teve a oportunidade de comprar: uma boneca. O brinquedo foi comprado com o primeiro salário dela, quando ela tinha dezoito anos. Foi o primeiro brinquedo dela porque ela veio de uma família muito pobre. A senhora fez até um álbum desta boneca. Tem a nota fiscal, o batizado, a boneca chegando, o enxoval, tudo isto ela mandou para gente, junto com a história da boneca dela. Então são coisas que nos emocionam, porque as pessoas falam: “tem muito mais sentido o meu brinquedo estar aqui do quê estar lá na minha casa” (Elizabeth Meyer- Fragmento de entrevista para a pesquisa, 23 junho 2012).

Outro brinquedo que referencia o passado de uma criança sendo um actante em sua história:

A gente também recebe muitas doações, há pessoas que se entusiasmam e mandam. Acabou de chegar, e está lá embaixo, um tratorzinho, que o doador reformou todo e mandou em uma embalagem de madeira, com muito entusiasmo. (...) Há um quadro que explica a história deste brinquedo com toda a identidade da pessoa que o doou. É muito linda a emoção da pessoa, o quanto ele se envolveu para doar este brinquedo. A pessoa conhecia o Museu do Brinquedo?(perguntei). Não, ele nunca veio aqui, ele viu o museu pelo site. (Elizabeth Meyer, Fragmento de entrevista, 23 junho 2012).



Figura 46- Tratorzinho: brinquedo doado para o Museu dos Brinquedos em junho 2012

Eis a história do brinquedo escrita no quadro:

Tratorzinho pá carregadeira

Ano de fabricação: 1962

Eu, Washt e minha esposa, Lourdes, trabalhamos no campo de assistência social. Assim é que, na véspera do natal de 1965, à noite, havíamos comprado diversos presentes para no dia seguinte irmos até Jeriguara, pequena e simples cidade, onde moram muitas famílias carentes, cidade natal de minha querida esposa.

Fomos dar um passeio no centro da cidade de Franca- São Paulo, em companhia de nossos três filhos Sidney, Silvana e Daniel. Lá, na praça principal, Nossa Senhora da Conceição, desci do carro em companhia dos filhos e fomos olhar a Banda, que tocava no antigo Coreto.

Por um descuido de alguns segundos, o Daniel que estava com apenas dois anos, escapou das minhas mãos e correu para entrar no carro que estava do outro lado da praça. Ao atravessar a rua, sem a mínima noção do perigo que corria, ele tropeçou, caiu e um veículo que vinha transitando devagar passou por cima dele, sem atingi-lo com uma das rodas; ou seja ele rolou para debaixo do veículo e fomos acudi-lo atrás, já com muitas escoriações. Ele era muito miudinho.

Foi aquele alvoroço, não contando com o nosso desespero e o desespero do motorista. Ajudaram-me a colocar o Daniel no banco traseiro e fomos direto para a Santa Casa, onde ele foi cuidado pelo excelente e dedicado ortopedista, Dr Galeno. Daniel ficou engessado por seis meses e, quando tirou o gesso, não sabia mais andar e teve que aprender de novo- ocasião em que compramos esse lindo tratorzinho, para ele flexionar as perninhas como se fosse um exercício terapêutico. Ele foi muito bem sucedido em sua recuperação e hoje está casado, muito bem sucedido na vida e com três filhos maravilhosos.

Carta escrita pelo Sr. Washt Silva Prado, doador desse tratorzinho e pai de Daniel- menino que deu vida e memória a este brinquedo.

Os protagonistas destas histórias, tanto a dona da boneca quanto o pai do Daniel tomaram o museu como centro para mostrar à sociedade como um objeto lúdico mediou suas vidas pessoais. O museu foi responsável por transformar estes objetos em inscrições e estabelecer relações entre os nós de suas redes: comunidade, patrimônio, memória e histórias muito particulares, desencadeando sentidos e sentimentos de pertença através da lembrança de eventos marcantes.

6.2-Sobre os brinquedos, exposição e inventário.

Como faz um centro de cálculos, o Museu dos Brinquedos tem como um de seus objetivos: *Coletar, documentar, pesquisar, conservar e difundir acervos materiais e imateriais do patrimônio cultural lúdico da infância*⁵⁸.

Conforme Cândido (2002), a premissa básica do museu é realizar ações voltadas para o ato de preservar. Isso inclui a coleta, o acondicionamento e a conservação desses bens. Pressupõe-se então qualificá-los e decodificar os seus atributos físicos para facilitar o acesso à fonte de pesquisa. Assim, dentro do contexto museológico, em especial o expositivo, o objeto se ressemantiza em seu enunciado, alcançando o status de documento (p. 30). Para ser localizado e reconhecido, este objeto deve ser inventariado, cadastrado.

Para a TAR, o objeto que sai do seu contexto original e é transferido para o centro de cálculos perde seu valor de uso inicial e assume o papel de um bem que o distingue da condição anterior, transformando-o em inscrição.

Como parte integrante do sistema de preservação do patrimônio cultural, das inscrições que saíram da periferia para um lócus privilegiado, é papel dos museus criar mecanismos que permitam o acesso às informações *das quais objetos/documentos são suportes, estabelecendo a intermediação, institucionalizada entre o indivíduo e o acervo preservado* (Cândido, 2002, p. 30-31).

As inscrições coletadas pelo Museu dos Brinquedos são, na sua maioria, as industrializadas, mas há também os brinquedos artesanais, de arte e etnográficos, pertencentes a diversas nacionalidades. O brinquedo industrializado mais antigo que lá se encontra data de 1890.

É um pouco de cada, é etnográfico, é de arte, nós temos aqui caixas de jogos pintados à mão, as bonecas são pintadas à mão. Alguns brinquedos não estão aqui na exposição porque são brinquedos caros e não temos um processo para armazená-los adequadamente aqui. Se perdermos não tem como tê-los outra vez. Então acho que temos todos (E. M.,- Fragmento de entrevista)

A expografia do museu é feita por temáticas. Na primeira sala, estão os brinquedos que surgiram na antiguidade e uma vitrine com brinquedos confeccionados pelas próprias crianças. Nas outras salas, estão os *comprados em lojas* (explicação da monitora às

⁵⁸Recuperado em 13 de julho de 2012 de musedosbrinquedos.org.br/modules/wfchannel/index.php?pagenum=15

crianças) e que foram escolhidos para especificar diversos contextos e épocas, colocados em vitrines de acordo com as suas categorias: bonecas, pelúcias, jogos, veículos de transportes... De acordo com Cândido (2002), uma forma tradicional de arranjo das coleções é aquela que privilegia tipologias específicas de acervo, favorecendo conjuntos de objetos pertencentes a uma mesma categoria.

Os brinquedos são organizados nas prateleiras por temáticas, porque facilita a forma de apresentar. Como, por exemplo, as bonecas... sua exposição pensada no nosso contexto museográfico ...foram ajuntadas para serem mostradas em suas várias épocas e contextos (Elizabeth Meyer , 23 de junho de 2012).

Os brinquedos são catalogados e inventariados dentro das normas determinadas pelo Instituto Brasileiro de Museus- IBRAM e são seguidas as normas estabelecidas pela Superintendência dos Museus da Secretaria do Estado de Cultura de Minas Gerais⁵⁹, através do Caderno de Diretrizes Museológicas de Minas Gerais.

Para inventariarmos o nosso acervo, nós seguimos as normas determinadas pelo IBRAM através das normas estabelecidas pela Superintendência dos Museus, através do Caderno de Diretrizes Museológicas de Minas Gerais. A Superintendência funciona ali, na Avenida João Pinheiro, perto daqui, atrás do Museu Mineiro. Veio uma funcionária de lá para nos orientar na formação de nossas planilhas de inventário (Elizabeth .Meyer.- fragmento de entrevista)

O Museu dos Brinquedos tem sua base de dados informatizada. O site, representado na figura abaixo, faz um comentário sobre o acervo pertencente ao museu:



Figura 47- Base de dados.

⁵⁹ O Projeto *Inventário de Acervos Museológicos*, desenvolvido pela Superintendência de Museus da Secretaria de Estado da Cultura de Minas Gerais, reúne e formaliza um conjunto de instrumentos de pesquisa para a documentação e o gerenciamento de acervos museológicos no Estado (Cândido, 2002, p. 38-39).

Os objetos de acervo do Museu dos Brinquedos compreendem o período do início do século XX até os dias atuais. Em sua maioria, são exemplos da especialização infantil da produção de brinquedos destinados ao uso individual, sendo os mais antigos contemporâneos ao processo de constituição de uma nova estrutura da família e conseqüente valorização da infância no Brasil, ocorrido ao longo da segunda metade do século XIX e início do XX.

Com aproximadamente 5000 peças de procedência nacional e internacional, o acervo é composto, entre outros objetos, de bonecas, carrinhos, carrinhos de bebê, moveis, fogões, louças, máquinas de costura, ferros de passar roupa, trenzinhos, autoramas, velocípedes, pelúcias, cavalos de pau, fantoches, robôs, jogos, brinquedos musicais, livros infanto juvenis, lanternas mágicas. Atualmente, permanecem em exposição aproximadamente 800 exemplares, dos mais diversos países.⁶⁰

Os brinquedos são catalogados em uma ficha descritiva de inventários onde se faz a identificação do objeto em suas diversas *etapas tendo como resultado o mapeamento do acervo* (Cândido, 2002, p. 40). Abaixo demonstramos uma ficha descritiva de catalogação, exemplificando todo o trabalho do Instituto Cultural Azevedo Meyer neste sentido.

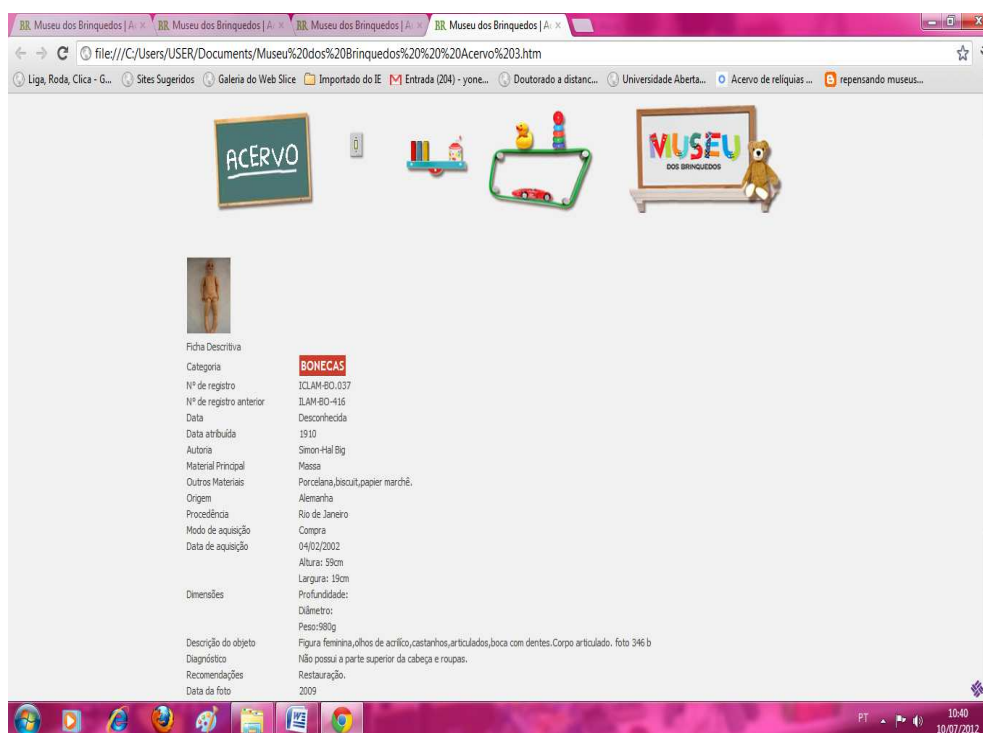


Figura 48- Ficha Individual de Inventário do Acervo de Objetos, retirada do site do museu⁶¹. O objeto exposto é uma boneca alemã, de data atribuída aproximadamente a 1910.

⁶⁰Recuperado em 6 julho, 2012, de www.museudosbrinquedos.org.br/sistema/modules/wfchannel/index.php?pagenum=6

⁶¹ Recuperado em 10 julho, 2012, de www.museudosbrinquedos.org.br

Nos diversos campos da ficha descritiva há:

A categoria do objeto: Dá-se conforme os critérios pré-estabelecidos. Ex.: bonecas, carros, tratores, jogos etc., congregando *objetos que estabeleçam um diálogo coerente* (Cândido, 2002, p. 39). Na tela exposta, a categoria é: boneca.

O código de inventário: No caso da tela é ICLAM BO 037- sendo que as *letras maiúsculas no início do código correspondem às iniciais da instituição* (idem, p. 46)- Instituto Cultural Luiza de Azevedo Meyer, *seguidas do ano de incorporação do objeto ao acervo e de seu número de identificação individual* (ibidem, p. 46). Na tela, registrou-se a sigla BO da categoria bonecas e o número individual do acervo 037. No campo seguinte, registrou-se também o código do inventário feito anteriormente ao da planilha atual, que no caso era ILAM-BO- 416.

A data: Conforme Cândido (2002) o ideal é registrar a data completa em que a peça foi confeccionada. Se não houver esta informação, registrar s/r (sem referência). Em tela foi registrada a informação “desconhecida”.

A data atribuída: Se o campo supracitado não estiver preenchido, deve-se registrar, neste campo, uma data aproximada, baseada em critérios como: história do objeto, características técnicas, estilísticas etc. (Cândido, 2002). No caso em tela é 1910.

A autoria: Deve-se registrar o(s) nome(s) do autor (es), da peça ou fabricante(s). Na tela é “Simon Hal-Big”.

O material/ a técnica: Fazer o registro dos materiais e das técnicas empregados na confecção do objeto. Em tela: massa e outros materiais, porcelana, biscuit, papier machê.

A origem: Deve-se indicar o país/ estado/ cidade de procedência do objeto. Na tela: Alemanha.

A procedência: Deve-se registrar *o nome da instituição que detinha a propriedade/guarda do objeto em data imediatamente anterior à sua incorporação ao acervo do museu.* (Cândido, 2002, p. 52). Na tela, a procedência é referida como Rio de Janeiro.

O modo de aquisição: São seis possibilidades apresentadas por Cândido (2002): compra/doação/produto de oficina realizada no museu/ recolhimento/ transferência/permuta. Na tela, foi compra.

A data da aquisição: É a data da incorporação da peça ao museu. Na tela 04/02/ 2002.

As dimensões:

A medição do objeto museológico deve atender aos seguintes objetivos:

- identificação e segurança;
- dimensionamento do espaço e da carga exigidos para a sua exposição, guarda em reserva técnica e para o seu transporte;
- confecção de embalagens (Cândido, 2002, p. 54).

Em tela, as dimensões foram: 59 cm de altura, 19cm de largura e 980g de peso.

A descrição do objeto: Deve ser direta, sucinta, objetiva e partindo sempre do geral para o particular. Em tela: Figura feminina, olhos de acrílico, castanhos, articulados, boca com dentes, corpo articulado. Foto 346 b.

O diagnóstico:

Campo reservado ao detalhamento do atual estado físico da peça, devendo ser indicadas as condições de conservação de seus elementos estruturais e estéticos, os possíveis processos de degradação existentes e/ou ocorridos e suas causas (Cândido, 2002, p. 63).

Em tela: Não possui a parte superior da cabeça e roupas.

As recomendações:

Campo destinado ao registro de procedimentos relativos à conservação preventiva ou restauração do objeto (Cândido, 2002, p. 63).

Em tela: Recomenda-se restauração.

Há também o campo para a reprodução fotográfica da peça e o ano em que foi fotografada.

Inventariar esses objetos torna-se tarefa essencial para evitar a perda ou até mesmo dificuldades de localização, conservando assim uma rede de informações nele centrada.

6.3-Captação de verbas: alianças para a sobrevivência

Latour (2001) explana a ciência como algo que circula e forma conexões com o restante do mundo. A noção da ciência isolada é como se pensar um sistema arterial desconectado do sistema nervoso. Analogamente, os fatos também se assemelham com o sistema circulatório: para se vascularizar e crescer é necessário que as instituições se conectem, busquem alianças para a manutenção das redes e, para manter a disposição, recursos suficientes para mobilizar e sustentar seus trabalhos. Neste sentido, não é possível pensar o museu dos brinquedos sem os processos que o sustentam economicamente; o que mantém um museu em funcionamento não cessa com suas exposições e atividades lúdicas; a atividade tem de continuar a fluir para que se busque aliados que o sustentem e para tornar o público interessado. É preciso habilidades para conquistar aliados, sejam eles de caráter público, privado e político. Para Latour (2001), *o mundo social e material tem de ser trabalhado para que as alianças pareçam, em retrospecto, inevitáveis* (p.123).

Para captação de verbas neste amplo sistema em que circulam informações, objetos, memórias e pautas institucionais, o museu promove projetos para buscar orçamentos entre os diversos setores públicos, privados e políticos. Ele busca conexões entre a política nacional e os patrocinadores para obter incentivos através da Lei Rouanet, Lei Nº 8313/91. Esta lei, instituída pelo Programa Nacional de Apoio à Cultura- PRONAC tem como objetivo promover a produção artística e cultural brasileira. Para que o Museu receba apoio em um dos mecanismos do PRONAC, deve antes obter a aprovação do Ministério da Cultura através de um projeto detalhado, em um formulário próprio, oferecido pelo o Ministério da Cultura, o MinC, que depois de aprovado capacita o Museu a receber um certificado de captação. A partir daí ele busca uma segunda aprovação entre empresas patrocinadoras (pessoa física- pagadora de imposto de renda, ou jurídica-empresas tributadas) que, por sua vez, terão benefícios fiscais sobre o valor incentivado. É o que chamam de Mecenato⁶². As principais empresas financiadoras dos projetos do Museu são a CEMIG (Centrais Elétricas de Minas Gerais) e o Banco Mercantil do Brasil.

Conseguimos captar os órgãos financiadores do nosso museu através de leis de incentivo federal, municipal e estadual. Nós fazemos os projetos e mandamos.

⁶² Mecenato refere-se ao apoio que o Governo Federal dá à cultura, permitindo que projetos culturais recebam recursos de empresas e pessoas físicas. Uma parte desses recursos pode ser deduzida do Imposto de Renda devido (PRONAC, 1991).

Os projetos são aprovados, depois a gente capta as verbas com as empresas. Normalmente os processos de órgãos financiadores são estes, são através das leis de incentivo. Como por exemplo, o Banco Mercantil cedeu vinte mil para pintarmos e arrumar o prédio. Aí abatem em imposto de renda e ICMS. (E.M.– Fragmento de Entrevista)

O Ministério da Cultura aprova dez mil projetos culturais por ano e somente uma parcela de 20% dos projetos aprovados consegue algum patrocínio⁶³. As maiorias dos proponentes dos projetos ficam, então, com a aprovação do ministério, contudo não obtêm patrocinadores. O Museu dos Brinquedos, no presente momento, aguarda patrocinadores para o projeto *Jogos Eletrônicos- Evolução e desafios* e ainda não conseguiu orçamento, até o momento presente para o projeto de construção da reserva técnica. Os projetos culturais dependem então do interesse empresarial.

O museu ainda tem outras fontes de renda:

Outras arrecadações do museu são através de bilheteria, é através do museu itinerante, é através da cessão do seu espaço para festas de aniversários infantis. O museu vai a empresas, vai a escolas, vai a cidades, então vai outra verba com os museus itinerantes. Outra arrecadação é quando a gente faz exposições. Nós acabamos de vir de São Paulo de uma exposição no shopping Morumbi. Agora estamos preparando uma feira do livro de Ipatinga, então são formas de fazermos um museu itinerante e ter rendas. (E. M.- Fragmento de Entrevista)

Quando o Museu expõe seus trabalhos em outras cidades, empresas, escolas, shoppings, ele capta verbas e difunde o seu trabalho. As outras instituições, por sua vez, objetivam parcerias para o bem-estar de seus funcionários, clientes, alunos e cidadãos.

Outras fontes são as bilheterias: cobra-se, até o presente momento, um valor de oito reais de entrada. As das crianças de escolas municipais são pagas pelas prefeituras:

Quem pagou a entrada das crianças para esta excursão foi a prefeitura municipal de Belo Horizonte. A prefeitura está interessada em financiar o projeto da rede denominado “Brincadeiras de Antigamente”. Nossa rede de ensino é mantida pela prefeitura, então não podemos pedir nenhum dinheiro para as crianças. (Professora- Fragmento de entrevista, 27 de junho de 2012)

⁶³Recuperado em 15 agosto, 2012, de <http://terramagazine.terra.com.br/interna/0,,OI3644363-EI6581,00-Integra+do+projeto+da+Nova+Lei+Rouanet.html>.

6.4 - O Museu na Mídia: a representação pública

Para Latour (2001) os cientistas, inseridos no sistema circulatório das ciências, precisam demonstrar os seus trabalhos e convencer sobre a importância das suas descobertas aos seus pares, as outras pessoas do ramo e os leigos, os políticos, enfim toda a sociedade. É preciso fazer a ciência representar-se.

À semelhança das representações científicas, o museu dos Brinquedos se articula ao mundo através da mídia para mostrar seus trabalhos. Primeiramente através do seu próprio site: <http://www.museudosbrinquedos.org.br> onde podemos seguir, virtualmente, suas atividades.

Com relação à assessoria de imprensa:

A assessora de imprensa é minha filha que manda a divulgação de nosso trabalho para a televisão, jornal, rádio e para as universidades. É também o próprio museu de boca em boca. Já tivemos a oportunidade de aparecer em vários programas seja na globo, seja na TV universitária da UNI BH, em canais de televisão, no rádio. Hoje esses canais pegam em outras cidades. Temos jornais do Rio, de São Paulo (E. M.- Fragmento de entrevista)

As atividades propostas são divulgadas na mídia através de artigos de jornais, revistas, entrevistas concedidas aos programas de rádio locais e televisão:



Figura 49- O Museu na mídia

Através das atividades do Museu, seguimos uma rede que mantém juntos inúmeros recursos heterogêneos mediados pelos humanos e não-humanos. O Museu se tornou um sucesso porque além de traduzir os sonhos de sua idealizadora, tornou-se bastante próximo

da noção de rizoma proposto por Deleuze e Guatarri (1995) e do sistema circulatório das ciências proposto por Latour (2001), em suas múltiplas conexões. Tal como o sistema circulatório dos fatos científicos (Latour, 2001), seguimos os elementos que mantêm vivo o museu, suas mobilizações, suas mediações, suas atividades, alianças e vínculos. Percebemos uma nova definição do que significa, para humanos, lidar com não-humanos, quando estes se tornam actantes. O Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte se tornou o próprio continente dos fatos sociais através dos seus brinquedos e histórias, suas veias tornaram-se vascularizadas devido aos seus vínculos e nós.

CAPÍTULO VII

POR QUE O MUSEU DOS BRINQUEDOS NA BRINQUEDOTECA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL- REI?

A Brinquedoteca da UFSJ pertence ao Laboratório de Pesquisa e Intervenção Psicossocial – LAPIP - do Departamento das Psicologias. Este laboratório tem como marca fundamental a pesquisa e a intervenção psicossocial e as práticas socioeducativas. A Brinquedoteca propõe projetos que fazem atuar a temática do lúdico em suas linhas de ensino, pesquisa e extensão. Foi inaugurada em fevereiro de 2003 para ser um laboratório interdisciplinar e interdepartamental, gerador de possibilidades de estágio para alunos dos cursos de graduação da Universidade Federal de São João del Rei.



Figura 50 - Inauguração da Brinquedoteca em fevereiro de 2003

A brinquedoteca se compõe em constantes associações, pois ela é, conforme poderíamos dizer segundo Latour (2008), o próprio social em movimento pela variedade de elementos heterogêneos que estão a ela associados. Ela está em constantes controvérsias - pois sempre acontecem coisas novas ali - quando se pensa a respeito do que está sendo feito e o que ainda é possível de fazer no processo de traduzir e imprimir as apropriações locais marcadas por todo coletivo que a compõe. Seus projetos são criados conforme as demandas de seus usuários e orientadores.

A função da Brinquedoteca da UFSJ está em consonância com três conjuntos de princípios básicos de uma universidade, conforme aponta Santos (2007):

- o do ensino quando colabora na formação de recursos humanos oferecendo para os estagiários possibilidades de diferentes experiências;

- o da pesquisa quando funciona como um laboratório que se dedica à exploração do lúdico;
- o da extensão quando volta ao atendimento e intercâmbio com a comunidade.

Estes três princípios contemplam o de um contexto de uma rede maior que é o da política universitária, dos saberes acadêmicos em consenso com os da comunidade.

O público da brinquedoteca está composto, de um lado, pelos estagiários dos cursos de graduação da UFSJ, sempre orientados pelos seus professores e, de outro, as crianças e adolescentes atendidos: mais frequentemente são crianças dos CRAS⁶⁴ (Centro de Referência e Assistência Social) dos bairros Tijuco e Senhor dos Montes; Crianças da Casa Lar⁶⁵; Crianças da ONG Vida Nova⁶⁶; Crianças e jovens da APAE⁶⁷ - Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais; pais de crianças e funcionários da UFSJ que buscam contato com o lúdico e as tecnologias digitais.

A produção do conhecimento se efetua em uma travessia de dois lugares: o local das experiências formadas no campo do estágio e o espaço da supervisão, que é um local de reflexões sobre as práticas de formação dos discentes da UFSJ. O espaço de supervisão se constitui como um lócus de visualização e reflexão do que foi trazido da prática do estágio e são enriquecidas as experiências para um retorno mais aprimorado.

Para atender ao público, a Brinquedoteca apresenta uma gama variada de projetos de pesquisa e extensão. Dentre eles está aquele que lança o olhar para os brinquedos artesanais típicos da região, versões de outros herdados das mais variadas procedências, que assumiram contornos particulares a partir das condições locais. Este projeto nos possibilitou compreender que por trás de um brinquedo há redes sociais dinâmicas:

Nossa intenção é reunir, ao longo do tempo, brinquedos típicos da cultura mineira, enraizados no cotidiano local, nutrindo-se de uma rede variada de elementos advindos da história, dos materiais disponíveis no ambiente, das tradições cultivadas por seu povo. (Queiroz e Melo et al, 2009, p. 6)

⁶⁴ O CRAS é uma unidade pública estatal responsável pela oferta de serviços continuados de proteção social básica de Assistência Social às famílias e indivíduos em situação de fragilidade.

⁶⁵ A Casa lar é um abrigo provisório para crianças e adolescentes encaminhados pelo conselho tutelar. O conselho tutelar constatando que a criança se encontra em situação de risco físico e emocional sem condições de permanecer em casa as leva para a Casa lar. www.desenvolvimento.saojoaodelrei.mg.gov.br/?Pagina=casa-lar, recuperado em 18 de maio de 2012

⁶⁶ A ONG Vida Nova é uma associação não governamental que acolhe crianças em horários diferentes aos de suas aulas escolares com o objetivo de oferecer reforço escolar, horários lúdicos e outras atividades.

⁶⁷ A APAE tem como objetivo proporcionar aos educandos portadores de necessidades educativas especiais oportunidade de desenvolver suas potencialidades.

Os movimentos da Brinquedoteca justificam a criação de um museu dos brinquedos que possa suscitar múltiplas possibilidades de ações tanto direcionadas para o público interno, através de estágios, como para o público externo, buscando ressonância com as práticas lúdicas locais e reafirmação das identidades dos grupos. Pode ser um centro de atendimento e intercâmbio com a comunidade e um lócus onde formas de relação entre o centro e a periferia podem ser experimentadas. Os brinquedos podem estar mediando elementos da vida cotidiana, de situações concretas em que estão as redes, onde o homem de nossa região faz o seu reconhecimento como agente de sua cultura.

Souza (2012)⁶⁸ em sua dissertação *Um estudo Ator- rede sobre a boneca de pano em uma região de Minas gerais: costurando narrativas de artesãs*, demonstra a intrínseca relação de um brinquedo, a boneca de pano, na construção da trajetória de suas artesãs, mulheres da região do nosso município e os circunvizinhos. Esta pesquisa, surgida dentro dos movimentos da brinquedoteca da UFSJ, nos mostra que o objetivo é transcender o universo acadêmico e dialogar com a comunidade, destacando o universo material que a cerca, articulando de forma a corroborar os conhecimentos que permitam às pessoas criarem uma consciência acerca de seus pertencimentos, de suas identidades. Nesta perspectiva o museu dos brinquedos da brinquedoteca pode ser uma instituição e ser um nó apertado no centro de uma rede que concentra narrativas e práticas sociais sobre a ludicidade de nossa região.

Freyre (1971) afirma

Estou interessado em estudar o que talvez se possa chamar a sociologia do brinquedo, como um aspecto da sociologia – sociologia e psicologia - da criança ou do menino [...] eu desejaria era escrever uma história como suponho ninguém ter escrito com relação a país algum: a história do menino - da sua vida, dos seus brinquedos [...] (Freyre, 1971, p. 54-60).

Este autor, planejando escrever a história da vida do menino no Brasil, consegue deixar claro que a história da criança e de seus brinquedos é um microcosmo da identidade brasileira. Este microcosmo pode ser revelado quando abandonamos as amplas e abstratas categorias e nos debruçamos sobre aquilo que Latour (2002) chama de “pequenos

⁶⁸ Pesquisadora que iniciou sua trajetória acadêmica como bolsista de iniciação científica da brinquedoteca da UFSJ e posteriormente foi mestranda do curso de Psicologia da UFSJ.

caminhos”, mostrando que os saberes se fazem também no cotidiano, nas oficinas, nas cozinhas, nas ruas. A *sociologia das associações* (Latour, 2008, p. 228), como também é chamada a Teoria Ator-Rede, preocupa-se em estudar como as redes se fazem e se adensam e como elas se enfraquecem e se desfazem. Inserir um museu do brinquedo nas ações já desenvolvidas na brinquedoteca poderá configurar mais uma conexão para fortalecer a rede em torno dos estudos sobre o brinquedo. Desta forma, também poderemos verificar o movimento transitando nas redes, indo do particular para o geral, dos efeitos produzidos ao nível micro e macro e seguir os movimentos traçados na construção de homens e objetos em que a materialidade e socialidade se mesclam. O estudo Ator-rede está inspirado nesta concepção com a qual será possível estudar associações imprevistas e frequentes, podendo ser uma ferramenta útil para redimensionar campos de estudos tradicionalmente polarizados, levando em conta o estudo dos brinquedos como mediadores e não mais como intermediários. Estas são propostas que o museu dos brinquedos da brinquedoteca da UFSJ poderá encaminhar.

Com a implantação do museu dos brinquedos, poderemos buscar a elaboração de projetos pedagógicos que ampliam as bases do compromisso social da UFSJ. Portanto, este museu deve ser capaz de absorver a teoria e estar preparado para a sua aplicação prática. A interação com a pró-reitoria de extensão e assuntos comunitários, com outros segmentos e órgãos de fomento como a FAPEMIG ou a CAPES, desde a fase de estruturação, facilitará o comprometimento e as condições necessárias para o desenvolvimento de seus projetos.

Temos como perspectivas para o museu dos brinquedos da brinquedoteca da UFSJ:

- Atividades pedagógicas que integrem o ensino, a pesquisa e a extensão;
- Compartilhamento de saberes lúdico e contextualização social da região;
- Abertura de espaços para a participação da comunidade;
- Utilização das tecnologias da informação para a divulgação da ação museal, para tal já temos a estrutura do projeto da lan house;
- Produção interdepartamental.

Piacentini e Fantin (2005), ao atuarem no Museu do Brinquedo na Ilha de Santa Catarina, enfatizam inúmeras possibilidades de um trabalho pedagógico em um museu dos brinquedos. Pode ser este um museu itinerante ou em espaço físico próprio e duradouro, entre tantas, elas listam a importância de:

- conhecer a exposição do acervo permanente aliada a mostra temporárias e simultâneas de brinquedos de diferentes temáticas e culturas;
- trabalhar o simbolismo, o imaginário e a fantasia nas brincadeiras e narrativas de histórias, contos, mitos e lendas;
- possibilitar a representação, a expressão e a comunicação de experiências por meio de diferentes formas de registros e linguagens nas oficinas de criação e interação com brinquedos e brincadeiras;
- construir e restaurar brinquedos a partir da oficina de criação e restauração;
- organizar pesquisas lúdicas, artísticas, científicas e culturais envolvendo crianças e adultos;
- promover eventos culturais e educativos por meio de exposições ou mostras iconográficas envolvendo crianças e seus familiares (Piacentini e Fantin, 2005, p. 70).

Além destas inúmeras sugestões poderemos ainda trabalhar sobre:

- as histórias que os brinquedos contam;
- as atividades já desenvolvidas pelo projeto sucata, montando a vitrine de exposições;
- o conto, a exemplo do projeto já desenvolvido pela brinquedoteca, valorizando as história infantil, as pertencentes ao folclore brasileiro, os livros infantis e os filmes como patrimônios da cultura lúdica;
- espaços de valorização de encontros intergeracionais, trazendo pessoas mais idosas de nossa região para contar e mostrar como eram seus brinquedos, jogos e brincadeiras, fazer posteriormente registros dessas brincadeiras como acervo de nosso patrimônio.
- espaços para o conhecimento dos brinquedos populares e artesanais de nossa região;
- espaços para a exposição, catalogação e conservação dos brinquedos.

Deixamos a proposta de implementar um centro de cálculos que guarde lembranças reconstruídas a partir de nossos objetos lúdicos, a partir de um despertar individual e comum entre todos nós.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na tentativa de se realizar um Estudo Ator-Rede acerca da existência de brinquedos em museus, buscamos responder ao seguinte questionamento: por que e como o brinquedo se tornou um objeto museal? Meu gosto pelo tema deveu-se a dois fatos: o contato com meu filho e o contato com as crianças e projetos da brinquedoteca, valorizando a ideia já proposta por Huizinga (1996) de que o homem *é ludem*.

Quando participamos do projeto de pesquisa proposto pela brinquedoteca da UFSJ de se fazer uma investigação acerca das sociotécnicas utilizadas na construção dos brinquedos artesanais da região, verificamos, através destes pequenos objetos, todo um dinamismo social.

Pensamos na possibilidade de se guardar os brinquedos artesanais, estes pequenos microcosmos, em lugares onde possam ser perpetuados, vistos e reconhecidos como parte da memória de nossa região. A partir dessa perspectiva tivemos a motivação para realizar esta pesquisa e descrever caminhos trilhados pelos brinquedos até se tornarem inscrições nos museus. Esta descrição foi inspirada pela proposta de buscar a realidade na construção de um mundo comum, baseada em uma experiência coletiva, partilhada por humanos e não-humanos. Buscamos seguir os fatos em suas construções e verificar como as redes dos brinquedos e dos museus que os abrigam traçam sua própria geografia. Reconhecemos estas instituições como actantes, acompanhamos seus vínculos, suas ações e mediações e fizemos do nosso registro textual o laboratório de nossa pesquisa. A cartografia que almejamos traçar não quis apresentar contornos tais como um decalque; ao contrário, quis sugerir e convidar o leitor desta pesquisa para uma viagem pelo território do brinquedo nos museus.

Pelo trajeto da pesquisa, pudemos flagrar o quanto as histórias dos homens estão, tal como um rizoma, relacionadas às histórias dos brinquedos que sempre assumem traduções em função das condições sociotécnicas verificadas em cada contexto.

Percebemos que a concepção museológica vem passando por traduções quando expõe atividades do homem comum e suas vidas cotidianas; quando se propõe a sublinhar as semelhanças, o reconhecimento de que tanto o nós como o outro podem partilhar de seu pertencimento. Nesta concepção, os museus se tornam centros que expõem objetos como dispositivos de mediação cultural, tempos, indivíduos e grupos sociais diferentes, em trocas intensas e complexas.

As redes que envolvem a introdução dos brinquedos nos museus brasileiros se iniciaram, com exceção dos museus etnográficos, nos anos 90 e início dos anos 2000. Nestes museus, o brinquedo tende a ser visto como um microcosmo que contém um grande universo que pode ser contemplado através dele, permitindo verificar os traçados numa construção em que homens e objetos, materialidade e socialidade se mesclam num movimento cuja memória busca ser preservada. Esta rede faz parte de outras que valorizam a criança como um sujeito de direitos. Conforme Guedes (2003), com a criação do Estatuto da Criança e do Adolescente no Brasil em 1990, ampliaram-se os registros de iniciativas relacionadas ao brinquedo.

Estas redes, mesmo recentes, estão crescendo. Ora surgem museus de brinquedos em universidades objetivando fortalecer os vínculos entre a teoria que abarca o mundo infantil e a prática pedagógica. Outros surgem para abranger as redes de preservação da indústria dos brinquedos. Pessoas físicas também os estão criando com o desejo de preservar as suas memórias de infância. Há museus criados para abarcar as tradições lúdicas dos seus grupos fundadores. Brinquedos também foram introduzidos em museus já existentes para demonstrar a vivência de grupos etnográficos específicos, para ser instrumento de expressões populares ou para promover a consciência histórica do cidadão.

Entre todos estes museus, seguir a experiência do Instituto Cultural Luiza de Azevedo Meyer nos proporcionou uma rara oportunidade de observar uma enorme quantidade de actantes que concorreram para a produção de efeitos inesperados: mapas, malas antigas, gavetas, brinquedos diversos, crianças e adultos; oficinas lúdicas proporcionando emoções e interações; crianças brincando e deixando seus corpos se afetarem; o tratamento dos objetos, suas exposições e inventários; o esforço que o museu se propõe para conquistar patrocínios; captação de objetos; representações públicas feitas nas mídias; os diversos objetivos sendo trabalhados em suas práticas cotidianas.

Estamos convencidos de que há diferentes possibilidades de se criar e manter as redes para um museu dos brinquedos. Estas redes devem encontrar vínculos através das práticas sociais cotidianas: quando se guarda brinquedos que afetam nossas infâncias, assim como dona Luiza Meyer o fez; quando se reconhece através de sua materialidade toda a prática do fazer artesanal de um grupo; ou naqueles feitos por efêmeros objetos buscados na natureza como o barro, gravetos etc. O museu dos brinquedos, tal como um centro de cálculos, pode guardar brinquedos antigos marcadores de seus grupos de pertença, como objetos novos, construídos especificamente com o objetivo de dar corpo a um processo de comunicação. Encontramos possibilidades de olhar o brinquedo tal como

fez o museu da Universidade do Rio Grande do Norte, que os inventariou buscando-os em seus lugares de pertencimento através do relato e das experiências das pessoas da região riograndense e depois os expôs. Daí surgiram currais feitos de ossos, gravetos e conchas, bonecas feitas de sabugo de milho entre tantos outros brinquedos. Podemos colocar, nestes museus, dinossauros feitos de material reciclável, bem como outros brinquedos feitos por nossas crianças ou também brinquedos industrializados que marcaram as práticas lúdicas de uma época, quem sabe cedidos por suas indústrias? Todos eles estarão investidos do poder de mediação, de identificação com o seu grupo de pertença capaz de ancorar sentimentos, instituições e afetos. Ao mapearmos os museus de brinquedos existentes no Brasil, percebemos que talvez algum museu não tenha sido mencionado nesta pesquisa, mas consideramos que os citados nos dão uma boa representatividade para compreendermos como se processou sua inserção nas redes brasileiras.

Enfim, esta pesquisa nos afetou de corpo inteiro, pois já não olhamos mais nem para os brinquedos, nem para os museus com o mesmo olhar. Reconhecemos que os mesmos são instituições representativas de questões vivenciadas por grupos diversos. Como profissional percebo que os brinquedos nas brinquedotecas e nos museus têm muito mais a dizer do que seu aspecto formal, pois cada um deles pode ser flagrado como fruto de redes que podemos pesquisar e descrever a favor de nossas crianças e dos grupos que quiserem, através delas, se sentirem representados.

REFERÊNCIAS

Altman, R. Z. (2007). Brincando na História. In Priore, M. D. (org.). *História das Crianças no Brasil* (6a ed.). São Paulo: Teorema.

Amado, J. (2008). Brinquedos Populares: Patrimônio Cultural da Infância. In Debortoli, J. A. O; Martins, M. F. A. & Martins, S. *Infância na Metrópole* (pp. 67-100). Belo Horizonte: Editora UFMG.

Arendt, R. J. J. (2008). Maneiras de Pesquisar no Cotidiano: contribuições da Teoria do Ator-Rede. *Psicologia & Sociedade*, 20 (Edição Especial, pp. 7-11).

Ariès, P. (1986). *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: Zahar.

Ascott, R. (2008) Homo Tematicus no jardim da vida artificial. In: A. Parente (Org.). *Tramas da Rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação* (pp. 241- 247). Porto Alegre: Sulina.

Atzigen, M. C. V. (2001). *História do brinquedo – Para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem*. São Paulo: Alegro.

Benjamin, W. (1984). *Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Summus.

Bomtempo. E. (2012). Como e para que montar uma brinquedoteca. *O Brinquedista*, n 51. Recuperado em 12 de dezembro de 2012, de <http://www.brinquedoteca.org.br/si/site/001103/p/Informativo%20n%C2%BA%2051>

Bourdieu P. e Darbel A. (2007). *O amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público* (2a ed.). (G. J. F. Teixeira, Trad.). São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

Brougère, G. (2000). *Brinquedo e Cultura* (3a ed.). São Paulo: Cortez.

Brougère, G. (2004). *Brinquedos e Companhia*. São Paulo: Cortez.

Bruno, F. (2010). Prefácio. In A. A. L. Ferreira, L. L. Freire, M. Moraes, & R. J. J. Arendt. *Teoria Ator- Rede e Psicologia* (pp. 9-15). Rio de Janeiro: Nau.

Cabral, M. O. (1997). *Lições das coisas (ou canteiro de obras) através de uma metodologia baseada na educação patrimonial*. Dissertação de mestrado, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

Cândido, M. I. (2002). Documentação Museológica. In.: *Caderno de Diretrizes Museológicas* (pp. 29-88). Secretaria de Estado da Cultura de Minas Gerais/Superintendência de Museus, Belo Horizonte.

Cascudo, L. C. (2000). *Dicionário do Folclore Brasileiro*. São Paulo: Global.

Cascudo, L. C. (1976). *Mitos Brasileiros*. Cadernos de Folclore. 6. MEC. Departamento de Assuntos Culturais. Evoluarte. Rio de Janeiro

Chagas, M. (2002). *Cultura, Patrimônio e Memória*. Ciências e Letras (n. 31, pp. 15-29). Rio de Janeiro: FAPA.

Ciampa, A. (1987). *A Estória do Severino e a História da Severina – um Ensaio de Psicologia Social* (2. ed.). São Paulo: Brasiliense.

Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 (1998). Brasília. Recuperado em 10 de maio de 2012, de http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/Constituicao/Constitui%C3%A7ao.htm

Costa, M. (2008). Por uma estética das redes. In: *Tramas da Rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação* (pp. 248-254). Porto Alegre: Sulina.

Costa, M. L. (2005). *Museus de ciência em movimento*. Dissertação de mestrado, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

Costa, M. L.; Castro, R. V. (2008). Patrimônio Imaterial Nacional: preservando memórias ou construindo histórias? *Estudos de Psicologia* (vol. 13, n. 2, pp. 125-131).

Cunha, N. H. S. (1993). Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: Friedman, A. *O direito de Brincar*. 2a. ed. São Paulo: Scritta.

Deleuze, G. & Guattari, F. (1995). *Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Editora 34.

Despret, V. (2010). Expérimenter la dissémination. In: V. Despret (2010) *Façon de voir autour du travail de Bob Verschuerem* (p. 15-18). Bruxelas, Bélgica: Ed. Mardaga. Tradução para o português de Maria de Fátima Queiroz e Melo para efeito de estudos.

Domenech, M. et al. (2003). George Mead y La Psicología Social de los objetos. *Psicologia & Sociedade*, (pp. 18-36), 15 (1).

Ferreira, A. B. H. (1986) *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

Freyre, G. (1971). *Tempos mortos e outros Tempos* (pp. 54-60). Rio de Janeiro: Editora José Olympio.

Freyre, G (2006). *Casa Grande & Senzala*. Formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal. 51a ed. São Paulo: Global.

Funari, P. P.; Carvalho, A. (2011) Museu e identidade nacional: reflexões e propostas. In: Magalhães, A. M.; Bezerra, R. Z.(orgs.) *Museus nacionais e os desafios do contemporâneo*.(pp. 180-193). Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional.

- Guedes, A. C. (2002) Brinquedos: a formação da coleção do Museu Histórico Nacional. *Anais do Museu Histórico Nacional*. Rio de Janeiro, RJ, Brasil, 343-370.
- Guedes, A. C. (2003) Empatia imediata, elo entre gerações. Coleções de brinquedos no museu. *Anais do Seminário Internacional História Representada: o Dilema dos Museus*. Rio de Janeiro, RJ, Brasil, 135-142.
- Guedes, A. C. (2004a). *Brinquedo: Fonte de informação museológica*. Tese de doutorado, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, RJ, Brasil.
- Guedes, A. C. (2004b). Brinquedos: por uma política de aquisição. *Anais do Museu Histórico Nacional*. Rio de Janeiro, RJ, Brasil, 36, 25-40.
- Halbwachs, M. (1990). *A Memória Coletiva*. São Paulo: Vértice.
- Hernández, A. A. (2003). La Sociología de las Ciencias y las técnicas de Bruno Latour y Michel Callon. *Cuadernos Digitales: Publicación Electrónica en Historia, Archivística Y Estudios Sociales*, 8 (23). Recuperado em 26 setembro, 2011, de <http://historia.fcs.ucr.ac.cr/cuadernos/c-23his.htm>
- Houaiss, A (2004). *Dicionário de Língua Portuguesa*. Recuperado em 20 setembro, 2011, de: <http://houaiss.uol.com.br>.
- Huizinga, J. (1996). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Instituto Cultural Luiza de Azevedo Meyer (2003). *Projeto de Implantação do Museu*. (mimeo). Belo Horizonte, MG, Brasil.
- Instituto Cultural Luiza de Azevedo Meyer (2006). *Projeto Museu do Brinquedo na Escola*. (mimeo). Belo Horizonte, MG, Brasil.
- Jornal Estado de Minas (2010, junho, 26). *Que lixo que nada* (p. 8, Gurilândia). Belo Horizonte.
- Jornal Hoje em Dia (1990, janeiro, 29). *Um museu para a memória dos brinquedos* (p. 24, Caderno de Cultura). Belo Horizonte.
- Jornal o Tempo On- Line (2012, outubro, 20). Recuperado em 20 outubro, 2012, de http://www.otempo.com.br/noticias/ultimas/?IdNoticia=76056%2CSUP&fb_action_ids=420656354655152&fb_action_types=og.recommends&fb_source=other_multiline&action_object_map=%7B%22420656354655152%22%3A369266866491573%7D&action_type_map=%7B%22420656354655152%22%3A%22og.recommends%22%7D&action_ref_map=%5B%5D.
- Julião, L. (2007). Apontamentos sobre a História do Museu. In: *Caderno de Diretrizes Museológicas* (pp. 19-32). Secretaria de Estado da Cultura de Minas Gerais/Superintendência de Museus, Belo Horizonte.

Kastrup, V. (2012). Fazendo psicologia no campo da a saúde mental: as oficinas de tecnologia e tecnologias sociais. In: Palombini, A. L.; Maraschin C. e Moschen, S. *Tecnologias em rede: oficinas de fazer saúde mental* (pp. 173- 177). Porto Alegre: Sulina. Coleção Cibercultura.

Kishimoto, T. M. (1993). *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação* (6a ed.). Petrópolis: Vozes.

Kishimoto, T. M. (Org.). (1996). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez.

Latour, B. (1990) *Visões do espírito: Uma Introdução a Antropologia das Ciências e das Técnicas*. (J. M. Carvalho & C. J. Saldanha Machado, Trad.). Rio de Janeiro: COPPE/UFRJ – Programa de Engenharia de Produção, Área de PCT. Publicação Didática 00190

Latour, B. (1994). *Jamais fomos modernos* (C. I. Costa, Trad.). Rio de Janeiro, RJ: Ed. 34.

Latour, B. (2001). *A esperança de Pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos*. Bauru, SP: Edusc.

Latour, B. (2002) Gabriel Tarde and the End of the Social. In: Patrick J. (edited by). *The Social in Question New Bearings in Hystory and the Socil Science* (pp. 117- 132). Routledge, Rondon.

Latour, B. (2004). Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções. In A. Parente (Org.). *Tramas da Rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação* (pp. 39-63). Porto Alegre: Sulina.

Latour, B. (2006). Como terminar uma tese de sociologia: pequeno diálogo entre um aluno e seu professor (um tanto socrático). *Cadernos de Campo*, (14), 339-352.

Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoria del actor rede*. Buenos Aires: Manantial.

Law, J. (1992). Notes on the Theory of Actor-Network: Ordering, Strategy and Heterogeneity. *Systems Practice*, 5(4). Recuperado em 18 setembro, 2011, de <http://www.necso.ufrj.br>.

Law, J. (1997). Tradução/Traição- Notas sobre a Teoria Ator-Rede. Recuperado em 18 setembro, 2011, de www.comp.lancs.ac.uk/sociology/papers

Law, J. & e Mol. A. M. (1995) Notes on materiality and sociality. In *The Sociological Review* (v. 43, n.2, pp. 274-294).

Lei Federal n.º 8.069 (1990). Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília. Recuperado em 10 de dezembro de 2012, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm

- Lévy, P. (2008). *Ciberespaço e a economia da atenção*. In: A. Parente (Org.). *Tramas da Rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação* (pp. 39-63). Porto Alegre: Sulina, pp. 174 -187.
- Loredó, J. C. (2009) 'Sujetos o Actantes? El Constructivismo de Latour y La Psicología Constructivista. *Revista de Antropología Iberoamericana*, 4(1), 113-136. Recuperado em 6 novembro de 2011, de www.aibr.org/antropologia/aibr/socios.php
- Manson, M. (2002). *História do Brinquedo e dos Jogos – Brincar através dos Tempos*. Portugal: Teorema.
- Mauad, A. M. (2007). A vida das crianças de elite durante o império. In Priore, M. D. (org.) *História das Crianças no Brasil* (6a ed.). São Paulo: Teorema.
- Mefano, L. (2005) *O design dos brinquedos no Brasil uma arqueologia do projeto e suas origens*. Dissertação de mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.
- Meneses, U. T. B. (1993) A problemática da identidade cultural nos museus: de objetivo (de ação) objeto (de conhecimento). *Anais do Museu Paulista*, São Paulo, SP, Brasil, Nova série, n1.
- Ministério da Cultura (2000). Nova Lei Rouanet. Catálogo Explicativo. Recuperado em 12 de julho, 2012, de <http://blogs.cultura.gov.br/blogdarouanet>
- Moraes, M. e Monteiro, A. C. L (2010). O corpo que nós fazemos: a deficiência visual em ação. In A. A. L. Ferreira, L. L. Freire, M. Moraes, & R. J. J. Arendt. *Teoria Ator- Rede e Psicologia* (pp. 98-114). Rio de Janeiro: Nau.
- Moraes, M. O. (1999). *Uma Psicologia em ação* (transcrição da palestra). Palestra apresentada no evento Produções Psi em Debate, Niterói, UFF. Recuperado em 5 setembro, 2011, de <http://www.slab.uff.br/textos/texto24.pdf>
- Moraes, M. O. (2003a). A Psicologia como reflexão sobre as práticas humanas: da adaptação à errância. *Estud. psicol.*, 8(3), 535-539. Recuperado em 6 setembro, 2011, de http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-294X2003000300021&lng=pt&nrm=iso
- Moraes, M. O. (2003b). *Alianças para uma psicologia da ação*. Recuperado em 8 junho, 2011, de <http://www.necso.ufrj.br/Ato2003/MarciaMoraes.htm>
- Moraes, M. O. (2004). A ciência como rede de atores; ressonâncias filosóficas. *História Ciência e Saúde - Manguinhos*, 11(2), 321-333.
- Oddone, N. E.; Loureiro, M. L. N. M; Campos, M. L. A., Cavalcanti, I. G.; Souza, J. C. C. E; Santos, P. X.; Miranda, R. M. (2000). Centro de Cálculo: A mobilização do Mundo. Informare. *Cadernos do Programa de Pós- Graduação em Ciências da Informação* (v. 6, n. 1, pp. 29-43). Rio de Janeiro.

- Paiva, I. M. R. (2000). *Brinquedos Cantados*. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina, SC, Brasil
- Parente, A. (2000). Pensar em rede. Do livro às redes de comunicação. *Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 23(1). Recuperado em 10 dezembro, 2011, de <http://www.portcom.intercom.org.br/ojs-2.3.1-index.php/revistaintercom/article/view/551/519>
- Parente, A. (2008) Enredando o Pensamento: Redes de Transformação e Subjetividade. In: *Tramas da Rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação* (pp. 91 –110). Porto Alegre: Sulina.
- Pedro, R. (2010). Sobre redes e controvérsias: ferramentas para compor cartografias psicossociais. In: Ferreira A. A. L., Freire L. L., Moraes M. O., & Arendt, R. J. J. *Teoria Ator- Rede e Psicologia* (pp. 78-96). Rio de Janeiro: Nau.
- Piacentini, T. A. e Fantim M (2005). Museu do Brinquedo como centro Cultural Infantil. In: Leite, M. I. e Osteto, L. E. (Orgs.) *Museu Educação e Cultura. Encontro de Crianças e Professores com a Arte* (3a ed., pp. 55-71). Campinas, SP: Papirus.
- Pinsky, M. (1979). Pensando o brinquedo. *Cadernos de Pesquisa* (n. 31, pp. 46-49). São Paulo, Fundação Carlos Chagas. Recuperado em 21 abril, 2012, de <http://www.fcc.org.br/pesquisa/publicacoes/cp/arquivos/453.pdf>
- Prandi, L. R; Salis, A. U, Melo, S. F. B, Santarosa, R., B (2008) Uma reflexão entre o Cavaleiro das trevas e o existencialismo. *Akrópolis: Revista de Ciências Humanas da UNIPAR* (v. 16, n.3, pp. 193-198). Universidade Paranaense, Umuarama.
- PRONAC - Lei Federal 8.313/91 (1991). Institui o Programa nacional de Apoio à Cultura (Pronac) e da outras providências. Ministério da Cultura. Recuperado em 27 julho, 2012, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8313cons.htm
- Queiroz e Melo, M. F. A.; Leal, A. L ; Ferreira, F. R. ; Silva, L. M. ; Rogério, Y. M. A. P.; Sousa, R. S. (2009). A cultura mineira na mão dos artesãos de brinquedos. In: XV Encontro Nacional de Psicologia Social- Psicologia Social e Políticas de Existência: fronteiras e conflitos, 2009, Maceió. *Anais do XV Encontro Nacional de Psicologia Social*, 2009. Recuperado em 2 agosto, 2011, de www.abrapso.org.br/siteprincipal/imagens/Anais-XVENABRAPSO/585.%20a%20mineira%20nas%20m%C3c
- Queiroz e Melo, M. F. A. (2007a). *Voando com a pipa: esboço para uma Psicologia Social do brinquedo à luz das ideias de Bruno Latour*. Tese de doutorado em Psicologia Social, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.
- Queiroz e Melo, M. F. A. (2007b). *O brinquedo artesanal como fonte de pesquisa acerca das sociotécnicas em uma região de Minas Gerais*. Edital n. 004/2007/PROPE/PIBIC-FAPEMIG. Universidade Federal de São João del Rei, São João del- Rei, MG, Brasil.
- Queiroz e Melo, M. F. A. (2007c). *O brinquedo artesanal como fonte de pesquisa acerca das sociotécnicas em uma região de Minas Gerais*. Edital n. 004/2007/PROPE- PIBIC-FAPEMIG.

- Queiroz e Melo, M. F. A. (2010). Voando com a pipa: esboço para uma psicologia social do brinquedo. In A. A. L. Ferreira, L. L. Freire, M. Moraes, & R. J. J. Arendt. *Teoria Ator-Rede e Psicologia* (pp. 120-138). Rio de Janeiro: Nau.
- Queiroz e Melo, M. F. A.; Rogério, Y. M. A. P.; Andrade, E. A.; Leal, A. L. B; Ferreira, F. R.; Fonseca, P. O; Silva, L. M. Souza, R. S. (no prelo) *Brinquedos e jogos que contam histórias: uma contribuição da Teoria Ator- Rede para a Psicologia Social dos Objetos*. Universidade Federal de São João del- Rei, São João del- Rei, M.G..
- Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), vol.3. Brasília: MEC/SEF.
- Santos, S.M.P. (org.) (2007).*Brinquedoteca. O lúdico em diferentes contextos*. Petrópolis: Vozes.
- Silva, M. V. (2000). *Processo Grupal, Afetividade, Identidade e Poder em Trabalhos Comunitários: Paradoxos e Articulações*. Tese de Doutorado em Psicologia Social, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, Brasil.
- Silva, M. V.; Godoy, M. de L. M. de; Kemp, V. H.; Andrade, C. A.; Fernandes, G. S.; Oliveira, M. H. de & Pereira, M. M. (2006) Certificação de Identidade Histórico-Cultural da Produção de Base Artesanal Mineira. *Pesquisas e Práticas Psicossociais*, (v. 1, n. 2). São João del- Rei. Recuperado em 9 agosto, 2012, de <http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/revistalapip/MarcoseValeria2.pdf>.
- Souza, A. M. M. (2009). *Ritual, identidade e metamorfose: representações do Kunumi Pepy entre os índios Kaiowá da aldeia Panambizinho*. Dissertação de mestrado em história. Universidade Federal de Grande Dourados, Dourados, Mato Grosso do Sul, Brasil.
- Souza, R. S. (2012) *Um Estudo Ator-Rede sobre a boneca de pano em uma região de Minas Gerais: Costurando Narrativas de Artesãs*. Dissertação de mestrado em Psicologia Social. Universidade Federal de São João del-Rei, São João del- Rei, Minas Gerais, Brasil.
- Spink, P. K. (2003). Pesquisa de Campo em Psicologia Social: uma Perspectiva Pós-Construcionista. *Psicologia & Sociedade*, 15(2), 18-42.
- Suano, M. (1986). *O que é museu*. São Paulo: Brasiliense.
- Tirado, F. & Doménech, M. (2008). Asociaciones heterogéneas y actantes: El giro postsocial de la teoría del actor-red. In. T. S. Criado (Org). *Tecnogénesis La Construcción técnica de las ecologías humanas*, 1, 41-78.
- Tozzi, T. (2009). Rizomatica (od a radice). In S. Gronchi. *Progettazione del percorso formativo*. Recuperado em 12 janeiro, 2012, de <http://digilander.libero.it/ricercavisiva/articoli/progettazione%20percorso%20FORMATIVO.htm>

- Tsallis, A. C. & Rizo, G. (2010). Teoria Ator-Rede: um olhar sobre o trabalho de campo em psicologia. In A. A. L. Ferreira, L. L. Freire, M. Moraes, & R. J. J. Arendt. *Teoria Ator- Rede e Psicologia* (pp. 222-231). Rio de Janeiro: Nau.
- Tsallis, A. C., Ferreira, A. A. L., Moraes, M. O., & Arendt, R. J. J. (2006). O que nós psicólogos podemos aprender como a Teoria Ator- Rede. *Interações*, 12(22), 57-86.
- Vargas, E. V. (2003) Multiplicando os agentes do mundo: Gabriel Tarde e a Sociologia Infinitesimal. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, 19(55), 172-176.
- Velthem, L. H. V. (Coord.) (2004). A Coleção Etnográfica do Museu Goeldi: memória e conservação. *MUSAS: Revista Brasileira de Museus e Museologia*, 1(1), 121-134.
- Vygotsky, L.(1991). *A formação Social da Mente*. Rio de Janeiro: Martins Fontes.

APÊNDICE A

MUSEUS BRASILEIROS

- **Museus Históricos**

Museu Imperial

Informante do Questionário: Fernando Ferreira Barbosa - Coordenador Técnico do Museu.

Endereço: Rua da Imperatriz, nº 220, Centro - Petrópolis - RJ. CEP 25610-320, <http://www.museuimperial.gov.br>

O Museu Imperial foi criado pelo decreto-lei nº 2096 de 29/03/1940 e inaugurado em 16/03/1943. Foi instalado no antigo palácio imperial de Petrópolis, residência de verão de D. Pedro II, na fazenda do Córrego Seco que fora adquirida, em 1830, por seu pai, o imperador D. Pedro I. O Museu Imperial possui um grande acervo relativo ao império brasileiro, em especial o período governado por D. Pedro II.

Estão expostos, segundo o seu coordenador técnico, três jogos ou brinquedos, que foram classificados como objetos históricos e artesanais. Os jogos são pertencentes à família Imperial Brasileira e foram confeccionados por colonos que viveram na região. São exibidos em uma vitrine acompanhados de outras peças do século XIX.

O Museu expõe aproximadamente 900 (novecentos) objetos e conta com 300 mil itens museológicos, entre os arquivísticos e bibliográficos à disposição.

No Museu Imperial, há uma biblioteca infantil, a Rocambole, através da qual é realizada, mensalmente, uma programação de atividades educativas e culturais para grupos escolares. Dessa forma, as brincadeiras e os brinquedos populares que fazem parte do patrimônio cultural são difundidos junto a este público.

Museu Histórico Nacional

Informante do Questionário: Ângela Cardoso Guedes -Assessora de Comunicação

Endereço: Praça Marechal Âncora, Centro, Rio de Janeiro - RJ, 20021-200,
www.museuhistoriconacional.com.br

Visitamos este museu em julho de 2011

O Museu Histórico Nacional foi criado em 02 de agosto de 1922, pelo então Presidente Epitácio Pessoa, no âmbito das comemorações do Centenário da Independência. Ao longo de nove décadas (completou noventa anos em 2012), tornou-se o mais importante museu de história do Brasil, ocupando todo o conjunto arquitetônico do antigo Arsenal de Guerra, localizado no centro histórico do Rio de Janeiro. Detém, sob a sua guarda, 67% de todo o patrimônio pertencente ao Instituto Brasileiro de Museus do Ministério da Cultura. Seu acervo caracterizou-se, nas primeiras décadas, com peças relacionadas aos vultos históricos e aos grandes feitos da Nação (condecorações, pinturas históricas, armaria, brasões, uniformes militares, etc.). A partir da segunda metade da década de 1980, o Museu volta-se para a coleta de acervo relacionado aos diversos segmentos sociais e à história do cotidiano. Esse movimento é intensificado nos anos 90, com a implantação da Política de Aquisição, que orienta a abertura de novos segmentos de acervo e a complementação e atualização de lacunas. Passam, assim, a ser incorporados ao acervo uniformes e instrumentos de trabalho, brinquedos, eletrodomésticos etc.

Os brinquedos expostos no museu são considerados históricos e etnográficos, são industrializados e artesanais e estão em duas exposições de longa duração:

- "Oreretama", que aborda as nossas origens. As bonecas Karajá são apresentadas no contexto do cotidiano infantil nas aldeias indígenas.
- "Cidadania em Construção", onde os brinquedos exemplificam o "direito de brincar", garantido a todas as crianças pelo Estatuto do Menor, dando voz a um importante segmento social.

Até 1986, o único brinquedo existente na coleção do Museu era um barco de marfim movido a cordas, visto mais pela sua importância artística e pelo seu pertencimento ao Imperador D. Pedro I do que por tratar-se de um brinquedo. Naquele ano, uma coleção

de soldadinhos chumbo das marcas Britain (inglesa) e Lineol (alemã) é incorporada e dá início à coleção de brinquedos do Museu.

No entanto, somente dez anos depois, entra no acervo outra doação de brinquedos: outra coleção de soldadinhos, desta vez em plástico verde "chapado", da fábrica norte americana MARX. A partir de então, acentua-se o incremento dessa coleção, com a participação ativa do Museu junto a possíveis doadores, inclusive a fábricas de brinquedos, como a Estrela. A seleção de brinquedos leva em consideração a indústria nacional e a representatividade dos mesmos no universo infantil.

Há uma preocupação na coleta de jogos e brinquedos tradicionais - pião, pipa, bola, corda de pular, dominó, jogos de tabuleiro, etc. - brinquedos oriundos da literatura, cinema e televisão - personagens do Sítio do Pica-pau Amarelo, da Turma da Mônica, etc. - brinquedos que revelem a evolução de materiais e técnicas (soldadinho de chumbo/soldadinho de plástico/soldado manequim/soldado miniatura/ lego/playmobil).

Bonecas e acessórios fazem parte da coleção, tendo a seleção procurado inserir também exemplares com características bem nacionais: Susi Olodum, Susi Daiana dos Santos, Susi Seleção Brasileira de Futebol, Barbie Seleção Olímpica Brasileira, Clarinha (personagem de telenovela com síndrome de Down), Susi 500 Anos, Susi Aeromoça da Varig, bonecas de pano feitas no Maranhão, boneca Xuxa etc.

Procura-se, ainda, contemplar as diversas fábricas e indústrias de brinquedos: Estrela, Troll, Glasslite, Tec Toy etc. A inserção de brinquedos eletrônicos também foi feita para acompanhar os hábitos lúdicos contemporâneos.

São expostos cerca de trezentos brinquedos em um universo de 348.515 itens, entre os quais a maior coleção de numismática da América Latina.

Com relação às atividades promovidas nesse museu ao redor dos brinquedos, há a visita guiada realizada sob a orientação do Departamento Educativo.

Museu Paulista

Parque da Independência, s/n.º - Ipiranga - CEP 04263-000

<http://www.mp.usp.br>

Informante do Questionário: Profa. Dra. Eloisa Barbuy

O Museu Paulista configura-se como uma instituição histórica e acadêmica já que pertence à Universidade de São Paulo – USP. É também conhecido como Museu Ipiranga ou Museu da Independência. Foi inaugurado em sete de setembro de 1895 como marco representativo da Independência, da história do Brasil e da história do estado de São Paulo. Atualmente, o museu possui um acervo de mais de 125.000 unidades, entre objetos, iconografia e documentação textual do século XVII até meados do século XX.

Como órgão da Universidade de São Paulo, a ela integrado desde 1963, exerce atividades de pesquisa, ensino e extensão. A história da cultura material foi definida como área de especialidade da instituição e neste campo faz estudos dos aspectos materiais da organização da sociedade brasileira. Instituiu três linhas de pesquisas: “Cotidiano e Sociedade”; “Universo do Trabalho”; “História do Imaginário”⁶⁹. Os brinquedos, que perfazem 3,18% do acervo, integram a exposição permanente dos universos temáticos destas linhas.

Conforme a Professora Dra. Heloisa Barbuy, em resposta ao questionário que enviamos, na exposição permanente ainda há poucos brinquedos, mas são inseridos como parte integrante de contextos culturais mais amplos. Por exemplo: na sala "Cidade-Comércio", há brinquedos comercializados em São Paulo na passagem do século XIX para o XX. Todos os brinquedos foram usados no Brasil e estão integrados ao recorte cronológico do Museu (século XVI a meados do século XX, com ênfase no período 1850-1950). *Até 1992, havia poucos objetos ligados à infância no acervo do Museu Paulista, desde então, tem sido fomentada uma coleção de brinquedos que conta hoje com cerca de trezentos objetos industrializados, os artesanais entram eventualmente,* diz Barbuy.

⁶⁹Recuperado em 12 de setembro, 2012, de www.mp.usp.br

Guedes (2004a) constatou a existência de brinquedos etnográficos no acervo deste museu *entre os quais bonecas dos índios Karajá e Ramkokamekra-Canela, bichinhos, barquinhos, chocalhos, canoas, arcos e flechas, além de bonecos zoomorfos* (p. 208). A autora aponta que os brinquedos em exposição são representativos do universo dos adultos das classes elitizadas em escala reduzida. Os brinquedos expostos foram pertencentes às crianças de melhores condições financeiras e, devido ao alto custo, foram considerados obras de arte, a exemplo de uma charrete em miniatura portando boneco com cabeça de biscoito adquirida por brasileiros em Paris na década de 1920.

O Serviço de Atividades Educativas, iniciados em 2001, implementam o programa "Ludo museu" oferecendo atividades lúdicas aos finais de semana.

- **Museus Universitários**

Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina da Universidade Federal de Santa Catarina- UFSC

Universidade Federal de Santa Catarina Biblioteca Universitária - Trindade.

88040-070 – Florianópolis, www.museu.ufsc.br

O Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina foi criado em setembro de 1999 e é considerado o primeiro museu universitário de brinquedos do Brasil. Foi idealizado pela Profa. Dra. Telma Anita Piacentini, como projeto de extensão universitária.

O Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina é uma construção coletiva, em torno de um conceito cultural que expressa heranças luso-açoriana, negra e indígena e fruto de atividade acadêmica realizada através do plano de trabalho do Projeto de Pesquisa junto ao Programa de Pós- Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), aprovado pelo CNPq em 1998 (Piacentini, 2007, p. 595)⁷⁰.

⁷⁰ Piacentini, T.A. (2007) A Criação do Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina da Universidade Federal de Santa Catarina. PERSPECTIVA, Florianópolis, v. 25, n. 2, 595-610.

Abriga um acervo de cento e quarenta e quatro peças das mais diversas regiões do mundo. Nasceu do trabalho que transformou o brinquedo e as imagens da infância em objetos de pesquisa⁷¹.

No museu há a coleção de brincadeiras do artista e pesquisador Franklin Cascaes, representando nas imagens esculpidas em barro, terracota e cerâmica, crianças soltando pipas, jogando bolinha de vidro etc. Há também bonecos em madeira, personagens de histórias infantis, bonecos fantoches representando as alegorias do boi-de-mamão, brincadeira típica da Ilha de Santa Catarina.

Piacentini expressa a missão do museu em seu site:

Pesquisar, produzir e sistematizar o conhecimento interdisciplinar sobre populações pré-coloniais, coloniais, indígenas e ações museológicas, visando à ampla compreensão da realidade, a partir da região na qual está inserido, refletindo criticamente sobre a diversidade sociocultural (Piacentini, site do museu).⁷²

Alguns brinquedos, de diversas procedências, expostos no museu⁷³:



Figura 51- Boneco Boliviano Figura 52- Boneca reneira da Ilha (Brasil) Figura 53_ Casal de Guatemala

⁷¹Recuperado em 06 de julho de 2011 de http://www.museudainfancia.unesc.net/memoria/expo_ibero/acervo_brinquedo.htm.

⁷²Recuperado em 06 de julho de 2011 de www.museu.ufsc.br

⁷³Recuperado em 06 de julho de 2011 de www.museu.ufsc.br.

Museu da Educação e do Brinquedo – MEB da Faculdade de Educação da USP

Av. da Universidade, 308, Sala 42, Cidade Universitária- São Paulo,
<http://www.meb.fe.usp.br/>

Está atrelado ao LABRIMP (Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos) da USP e é coordenado pela Profa. Dra. Tizuko Morchida Kishimoto. Destina-se ao fortalecimento do vínculo entre teoria e prática pedagógica e ao conhecimento da realidade brasileira na área de brinquedos e materiais pedagógicos.

Foi aberto ao público junto com a inauguração da brinquedoteca do mesmo Laboratório. Sua inauguração oficial se deu em 20 de agosto de 1999 nas dependências da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, passando a denominar Museu da Educação e do Brinquedo- MEB (Pereira, 2005).

Segundo Pereira (2005)⁷⁴,

o Museu conta com um rico acervo de brinquedos fabricados a partir do século XX, disponível em vitrines com temáticas próprias, mas a ideia central das exposições foi criada para contribuir para uma reflexão crítico- social pedagógica sobre o brinquedo (p. 16).

Proveniente de diversas doações o acervo está composto por brinquedos de diversas categorias: artesanais e industriais, de diferentes materiais e períodos. Há quinhentos e cinquenta e cinco peças antigas entre elas bonecos, carrinhos, acessórios para cozinha, jogos, casinhas de bonecas, brinquedos musicais e eletrônicos. Constam ainda 128 brinquedos artesanais, 98 livros infantis e didáticos, cerca de três mil jogos tradicionais do Brasil e de outros países e 200 registros fotográficos das primeiras pré-escolas paulistas⁷⁵.

Entre as atribuições do MEB e do LABRIMP ficaram definidas as necessidades de:

- catalogação, demonstração, arquivamento e divulgação de brinquedos e materiais pedagógicos de diferentes épocas e regiões;

⁷⁴ Pereira, J.E. (2005). *A importância do lúdico na formação de educadores: uma pesquisa na ação do Faculdade de Educação da USP*. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Educação da USP. São Paulo, SP, Brasil.

⁷⁵Recuperado em 17/09/2012 de <http://www.meb.fe.usp.br>

- catalogação, demonstração, arquivamento e divulgação de fundamentações teóricas;
- Análise, testagem, confecção de brinquedos e brincadeiras;
- Atendimento especializado à comunidade e o oferecimento de diversas atividades, todas permeadas por múltiplas concepções tais como a lúdica, a terapêutica e a pedagógica;
- Oferecimento de estágios aos alunos do curso de pedagogia e licenciaturas da FEUSP;
- Oferecimento de oficinas, com diferentes propósitos, para professores da rede pública e profissionais da área;
- Recuperação da memória histórica dos brinquedos e brincadeiras tradicionais.⁷⁶

O MEB tem alguns projetos como:

- Formação de Professores: no contexto da formação inicial (com a equipe do museu e no estágio) e formação contínua dos educadores;
- Estágio: alunos dos cursos de graduação podem participar da proposta de formação desenvolvida do MEB em estágios semestrais;
- Oficinas Lúdicas: além das vivências propostas nas atividades vinculadas diretamente às visitas monitoradas; (Camilo, 2010, p. 85)⁷⁷

Museu da Infância

Universidade do Extremo Sul Catarinense- UNESC/ Av. Universitária, 1105- Bairro Universitário- Criciúma- S.C.

<http://www.museudainfancia.unesc.net/>

Informantes do questionário: Prof^a Edite Volpato Fernandes – Coordenadora

Aline Medeiros, Camila Fernandes, Ingrid Krause Soares, Morgana Modolon - Bolsistas universitárias.

Foi instituído em 2005 pela Universidade Extremo Sul Catarinense-UNESC, em Criciúma, estado de Santa Catarina.

⁷⁶Recuperado em 17/09/2012 de <http://www.labrimp.fe.usp.br/?action=historico>

⁷⁷ Camilo, Z. T. P. (2010) Museu do Brinquedo da FAFIL: Um espaço cultural integrando o lúdico no ensino e aprendizagem da Arte para a formação de educadores. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

Constitui-se como um espaço de preservação, produção e circulação da produção científica e artística cultural para, sobre e da infância, que visa contribuir para ampliação de repertório artístico-cultural de crianças e adultos, na reformulação dos processos de formação de professores, nos projetos de ação pedagógica da escolas e demais instâncias culturais dando subsídios para pesquisadores da infância e para políticas públicas de educação e de acesso a cultura.⁷⁸

O acervo é colocado sob a ótica de três temas: objetos feitos para as crianças, objetos feitos pelas crianças e o acervo sobre as crianças. A maior parte do acervo está na classificação **objetos para crianças**, onde são reunidos brinquedos produzidos no Brasil e no exterior. Ainda há coleções de livros, músicas e filmes.

Há o acervo de desenhos e pinturas – classificados nas **produções das crianças**. Eles foram feitos por crianças brasileiras, de diferentes partes do país, desde a década de 60 até hoje. Eles mostram personagens da mídia, o cotidiano da vida infantil, pessoas da família, lugares visitados, entre tantos temas. Cada um foi criado em situações variadas: em casa, na escola ou após visitas de museus. Também há cadernos e provas escolares.

O **acervo sobre a infância** possui livros teóricos, filmes, esculturas de argila mostrando as brincadeiras infantis, reproduções de obras de arte do Portinari (autorizadas pelo Projeto Portinari) e uma grande coleção de postais estrangeiros com reproduções de obras retratando a infância⁷⁹.

Os brinquedos, aproximadamente duzentos, são expostos de acordo com a proposta de cada núcleo expositivo. O núcleo *O brinquedo e a rua*, por exemplo, possui brinquedos e brincadeiras que remetem a infância na rua, onde é possível soltar pipa e descer as ladeiras no carrinho de rolimã.

O acervo é fruto de doações feitas por pessoas que querem compartilhar com o público os brinquedos que tinham guardado consigo.

Realizam-se oficinas onde são confeccionados brinquedos que podem ser utilizados em exposição. No início de 2010, o Museu abriu uma "porta" em seu site: um jogo

⁷⁸Recuperado em 13/09/2012 de <http://www.flickr.com/photos/museudainfancia/4582515229/in/set-72157623877797471/lightbox/>

⁷⁹ As informações sobre o acervo foram reiradas do site do museu, acesso em 14/09/2012

chamado “Caixa de Brinquedos” que mostra interativamente os desenhos e brinquedos do acervo. Para jogar é necessário acessar www.museudainfancia.unesc.net/jogos.

Museu dos Brinquedos da FAFIL

Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras “Carlos Queiroz”.

Av. Clementino Gonçalves, 1561, Bairro São Judas- Santa Cruz do Rio Pardo/SP,
<http://www.museodobrinquedodafafil.com.br/>

Informante do questionário: Zildete Torres Peres Camilo- Profa. da FAFIL idealizadora e responsável pelo museu e Secretária da Cultura de Santa Cruz do Rio Pardo .

Foi criado em Outubro de 2007 durante a Semana da Criança da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras “Carlos Queiroz”. Nesta ação, houve a participação dos alunos e da comunidade local para aquisição dos brinquedos, que foram todos doados.

Camilo (2010)⁸⁰ descreve como aconteceu a aquisição dos brinquedos:

Além dessa busca com os alunos, fomos buscar brinquedos fora da faculdade, visitando amigos, vizinhos, comentando com eles a importância da criação do Museu do Brinquedo. Surgiram vários interessados em doar suas bonecas, seus brinquedos preferidos. No primeiro momento, houve preocupação por parte dos doadores, somente emprestaram para uma exposição prévia na Semana da Criança da Faculdade. Depois, quando viram que se tratava de assunto sério, de um verdadeiro Museu, então doaram, assinando os termos de doação (p. 102).

O museu adotou a classificação dos brinquedos feita por Amado, conforme as categorias: adornos e adereços; brinquedos sonoros e musicais; bonecos, bonecas e acessórios; representação de animais; miniaturas de utensílios domésticos; miniaturas de alfaias e engenhos agrícolas; construções, artes e ofícios; transportes; armas; quebra-cabeças; materiais de jogos infantis; fantasias e culinária infantil (Amado, 2002, como citado por Camilo, 2010).

Os objetivos para a formação deste museu são:

⁸⁰ Camilo, Z. T. P. (2010) Museu do Brinquedo da FAFIL: Um espaço cultural integrando o lúdico no ensino e aprendizagem da Arte para a formação de educadores. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

Em relação ao professor: Transformar a postura do professor diante da prática de ensino e aprendizagem de Arte na Educação Infantil e nas séries iniciais do Ensino Fundamental por meio da ação educativa do Museu do Brinquedo;

Em relação ao ensino de arte: Frequentar e utilizar as fontes de informação e comunicação artística presentes nas culturas (museus, mostras, exposições, galerias, ateliês, oficinas);- Reconhecer a fundamentação teórica para apreciação estética e artística como importante elemento no ensino e aprendizagem de Arte na formação contínua do professor;

Em relação ao patrimônio: Descobrir o significado e a época do brinquedo da infância dos adultos doadores do acervo; - Reconhecer e valorizar a organização de sistemas de documentação, preservação, divulgação de bens culturais; - Recuperar a memória, a história e a cultura dos brinquedos das décadas de 30 até hoje;

Em relação ao lúdico: Trazer à tona momentos de uma infância feliz, revivendo o brincar em diferentes culturas e classes sociais;

Em relação ao social: Desenvolver o respeito à diversidade cultural de diferentes etnias; - Contribuir para a própria identidade cultural do aluno através da cultura lúdica local; - Envolver, socializar, integrar, investigar, valorizar diferentes culturas através da cultura lúdica; - Desenvolver o aspecto sociocultural e afetivo na criança; - Despertar o interesse e respeito pela diversidade cultural de outras etnias;

Em relação à responsabilidade social: Prestar serviços à comunidade por meio da brinquedoteca, oficina e acervo para consulta.

Em relação à educação: - Preservar a conservação desses brinquedos para contribuição ao Ensino Infantil e para as séries do Ensino Fundamental das escolas públicas e privadas da região da cidade de Santa Cruz do Rio Pardo; - Reconhecer a história do jogo e da brincadeira na Educação Infantil e séries do Ensino Fundamental; - Analisar o uso do brinquedo e brincadeiras na educação; - Destacar a importância do lúdico para a formação docente; - Propor práticas pedagógicas para estimular as atividades recreativas; - Realizar pesquisas e divulgar resultados; - Estimular a pesquisa de referências bibliográficas sobre o “lúdico” no Ensino Infantil e nas séries do Ensino Fundamental;

Em relação à metodologia - Elaborar registros pessoais para sistematização e assimilação das experiências com formas visuais, informantes, narradores, doadores e fontes de informação. (Camilo, 2010, p. 124-126)



Figura 54- Museu do Brinquedo da FAFIL⁸¹

⁸¹ Recuperado em 29 setembro 2012 de www.museudobrinquedodafafil.com.br

Museu do Brinquedo Popular da Universidade Federal do Rio Grande do Norte

IFRN Campus Avançado Cidade Alta, Av. Rio Branco, 743, Bairro Cidade Alta, <http://portal.ifrn.edu.br/natalcidadealta2/museu-do-brinquedo-popular>

O Museu do Brinquedo Popular é coordenado pelo Núcleo de Estudos Culturais da Ludicidade Infantil (NECLI), criado em 2010.

Formado a partir de um projeto de pesquisa, desenvolvido em parceria com o Ministério da Cultura, o Necli é composto por pesquisadores que buscam através dos seus estudos, contribuir para a preservação dos costumes locais, a consolidação da identidade da região, a divulgação e a promoção da diversidade cultural, bem como provocar uma reflexão sobre a importância da memória, do passado e das raízes para o entendimento de vivências transformadoras como o ato de brincar (Monteiro, 2010)⁸².

Foi criado a partir de um projeto em que os municípios rio-grandenses foram visitados com o objetivo de coletar a história oral lúdica de seus moradores. Do projeto resultou o livro *Brinquedos e brincadeiras populares: identidade e memória*.

Tal pesquisa foi então motivada pela vontade de ver reunido em um estudo o mundo que compõe a ampla produção sócio-histórica e cultural da ludicidade infantil norte-rio-grandense. A partir dos relatos orais, dos textos literários e poéticos de autores potiguares, da memória viva das pessoas, de quem vivenciou o brincar e as brincadeiras de rua, em seus momentos de autonomia e liberdade de escolha, foi possível reconstruir um pouco desse universo lúdico infantil (Oliveira et al, 2010, p.15)⁸³.

Abriga um acervo de cerca de trezentos e quinze brinquedos e brincadeiras, inventariados em mais de sessenta municípios norte-rio-grandenses e é o único museu de brinquedos constituído só com artigos populares do país.

Trata-se de vestígios materiais de uma cultura feita de múltiplos artefatos e modos de fazer: brinquedos sonoros e musicais (gaita de talo de mamoeiro), bonecos e acessórios (camas de quenga de coco, soldadinhos de castanho de

⁸² Monteiro, M. B. (2010). Memória de Brinquedo. Jornal tribuna do Norte. Publicação em 03 de agosto de 2010. Sessão de notícias. Disponível em <http://tribunadonorte.com.br/noticia/memoria-de-brinquedo/155803>, acesso em 20/09/2012.

⁸³ Oliveira, M. V. F; Costa, T.; Gomes, V. L. A.; Campos, C. C. A; Lima, P. J. D.; Maia, L. F. S (2010) *Brinquedos e brincadeiras populares: identidade e memória*. 2 ed., Natal: IFRN editora.

caju), representações de animais (curral de ossos), miniaturas de utensílios domésticos (móveis de caixas de fósforo), armas (arapuca, arco e flecha), transportes (barcos e jangadas, breque ou guidom, trem de lata de sardinha) e os mais diversos jogos (carrapeta, pião, peteca, biloca, futebol de botão), etc.⁸⁴

Entre os brinquedos apresentados destaca-se o curral feito de pau, gravetos e ossos de animais, as petecas de couro e penas, os carrinhos de latinhas, cavalinhos de pau de marmeleiro, currupios de botões, botoques de gravetos, burrinhos de carnaúba, bonecas de espigas de milho, boizinhos de barro, barquinhos de chinelas velhas, pião da raiz da goiabeira, carrapeta de cabaça entre outros. O material utilizado para a fabricação dos brinquedos é o que chama mais atenção.

O acervo permite compreender o universo lúdico infantil de diferentes gerações, com suas particularidades definidas pelos costumes, espaços físicos, cultura, folclore, memórias e realidades distintas.

- **Museus criados por grupos artísticos**

Estes museus têm por objetivo divulgar as tradições lúdicas dos grupos que os criaram, sua arte popular, artesanato e a cultura local.

Museu Mamulengo Espaço Tiridá

Informante do questionário: Carla Carlini -Coordenadora do museu

Visitamos este museu em abril de 2012

Endereço: Rua de São Bento, 344, Sítio Histórico de Olinda, Pernambuco.

<http://www.overmundo.com.br/guia/museu-do-mamulengo-espaco-tirida>

Este museu configura-se, segundo sua coordenadora, como de arte, pedagógico e artesanal. Foi inaugurado em 14 de dezembro de 1994 no Sítio Histórico da Cidade de Olinda. É o primeiro museu de boneco popular do Brasil e da América Latina e tem como

⁸⁴Recuperado em 20/09/2012 de <http://portal.ifrn.edu.br/campus/natalcidadealta/museu-do-brinquedo-popular.html>.

objetivo divulgar o mamulengo⁸⁵ e sua tradição. O mamulengo é uma das mais importantes tradições nordestinas das artes cênicas. A coordenadora do museu nos informou que seu acervo é composto por mamulengos do século XIX ao atual.

Atualmente 1.200 (mil e duzentas) peças constituem o conjunto museográfico, composto por bonecos e instrumentos musicais. Seus bonecos podem ser apresentados como objetos de arte, artesanal, histórico ou pedagógico. O principal objetivo do museu é a preservação da cultura e da arte popular nordestina.

Para denominar o Centro, foi escolhido o personagem do *Professor Tiridá*, que é um boneco negro, apresentador clássico do mamulengo. Representa a sabedoria popular, seus anseios e espertezas. Em cena tem o papel de comentador da ação, guardando um distanciamento crítico, aparece sempre sob um palco próprio recoberto de chitão. Todas as suas falas são ditas em verso como os poetas repentistas.

O principal acervo do museu surgiu na década de 70, quando os participantes do Grupo Mamulengo Só-Riso, resolveram investir na aquisição de peças dos “velhos mestres mamulengueiros” que faleceram sem deixar herdeiros de sua arte. Os mamulengos eram vendidos como peças de decoração nos antiquários da época. Parte de seu acervo já foi exposto nos Estados Unidos, na sede da OEA – Organização dos Estados Americanos; em Portugal, na cidade de Évora; na França e em vários Estados do Brasil.

São feitas visitas guiadas e mostra de filmes com a vida dos “Mestres Mamulengueiros”. Realizam-se também oficinas de confecção e manipulação de Mamulengo e apresentações teatrais.

⁸⁵ Em Pernambuco, fantoche se chama mamulengo. O termo deriva da expressão “mão molenga”, uma referência à mão que manipula os bonecos. <http://www.overmundo.com.br/guia/museu-do-mamulengo-espaco-tirida>.



Figuras 55 e 56- “Professor Tiridá” e “Mamulengos do museu”. Fotos enviadas por Carla Carlini.

Museu do Boneco Animado- São José dos Pinhais

Av. Rui Barbosa, 2679, Centro. São José dos Pinhais- Paraná,

<http://www.sjp.pr.gov.br/portal/conteudo.php?id=1127492673219512>

Configura-se como um museu de arte e artesanato. Foi fundado em junho de 2000 e nasceu do projeto "O Boneco e a Sociedade". Este projeto, implantado pela prefeitura, foi criado e desenvolvido pela Companhia dos Ventos e tem à frente a artista plástica Tádica Veiga. O museu trabalha com a cultura local, fomenta o turismo e a economia da cidade.

O acervo é formado por bonecos de diversos estilos, confeccionados por bonequeiros brasileiros principalmente os paranaenses - bonecos gigantes, de luva, de vara, de dedo e decorativos, reprodução de sombras javanesa e indiana, marionetes, fantoches, máscaras, cenários e adereços. Espuma, madeira, tecidos e até material reciclado é usado para confeccioná-los.

Em 2002 criou-se o Museu do Boneco Itinerante, que leva exposições do acervo a diversos locais e cidades. No ano de 2004, criou-se o Ônibus Oficina de Bonecos que vai às escolas, levando para as crianças a arte de confeccionar seu próprio boneco. Durante o período de carnaval, a produção de bonecos se torna intensa, com vários voluntários, e possibilita à comunidade o contado direto com a arte bonequeira⁸⁶.

⁸⁶Recuperado em 21/09/2012 de <http://www.guiasjp.com/index.php?option=78&click=6&id=15;>
[http://ondequando.com/local/4497/Museu-do-Boneco-Animado-\(Mba\)](http://ondequando.com/local/4497/Museu-do-Boneco-Animado-(Mba))
[http://www.sjp.pr.gov.br/portal/conteudo.php?id=1127492673219512,](http://www.sjp.pr.gov.br/portal/conteudo.php?id=1127492673219512)

Museu Giramundo⁸⁷

Rua Varginha, 245 - Floresta - CEP 31110-130 - Belo Horizonte – MG,
<http://www.giramundo.org/museu/>

Configura-se como um museu de arte e artesanato. Criado em 2001, o Museu Giramundo originou-se do trabalho do Grupo Giramundo que nasceu em 1970. As atividades do grupo envolvem, desde 1990, três eixos temáticos: “teatro, museu e escola”, estas atividades envolvem oficinas, exposições, educação ambiental e apresentação de teatro de rua. Desde sua criação, o grupo criou trinta e três peças de teatro, centenas de bonecos, enveredou pelos campos da animação *stopmotion*, do cinema e dos programas para TV. Fez apresentações em diversos países e em todos os estados brasileiros. O museu é um ponto cultural e turístico da capital mineira. É um referencial didático para quem deseja aprender a confeccionar bonecos.

- **Museus que possuem coleções etnográficas**

Museu do Índio

Rua das Palmeiras, 55 - Botafogo - Rio de Janeiro - RJ, 22270-070,
www.museudoindio.org.br/

O Museu do Índio está ligado à FUNAI- Fundação Nacional do Índio-, foi criado em 1953 e possui um dos mais importantes acervos de registro do patrimônio cultural indígena da América Latina. Foi criado por Darcy Ribeiro e é a única instituição oficial no país exclusivamente dedicado às culturas indígenas, transportando as fronteiras das aldeias.

Guedes (2004a) traz a informação de que os brinquedos neste museu correspondem a 5% do acervo total.

A coleção está na categoria "objetos rituais, mágicos e lúdicos", visto que a função destes não é apenas lúdica, é também de socializar a criança nas futuras tarefas que ela vai desempenhar quando adulta. Alguns objetos não são apenas “brinquedos”, são objetos utilizados para “representar” ou “materializar” um rito

⁸⁷Recuperado em 21/09/2012 de <http://blogdogiramundo.blogspot.com.br/> e <http://www.giramundo.org/museu/>

ou cena, e podem ou não, possuírem poder mágico. A confecção de cada objeto pode ser de um adulto para a criança ou da própria criança mais velha, que confeccionando vai adquirindo habilidade no trato com as matérias-primas e o modo de fazer” (Alzira Almeida em resposta ao questionário feito por Guedes, 2004a, p. 206).

O museu apresenta brinquedos indígenas feitos em dobraduras de palha de babaçu, outros trançados em fibras de vegetais e unidos por fios de algodão ou embiras e outros confeccionados por pínulas de palmeiras. Estes vêm de diversas procedências e estados brasileiros como o Amazonas, Pará, Mato Grosso e Tocantins. Encontramos, na base de dados do acervo⁸⁸, que está no site do museu, bonecas modeladas em cerâmica, conforme a figura:



Figura 57- Boneca confeccionada em 1952, em Tocantins, entre os índios da tribo Karajá. Ela foi modelada em cerâmica e apresenta pintura corporal com motivos característicos do grupo.

Museu Paraense Emílio Goeldi

Av. Magalhães Barata, 376 - São Braz, CEP: 66040-170 - Belém - PA – Brasil

Av. Perimetral, 1901 – Terra Firme,, CEP: 66077 530 – Belém – PA – Brasil

<http://www.museu-goeldi.br/institucional/index.htm>

O Museu Paraense Emílio Goeldi é uma instituição de pesquisa com vasta coleção etnográfica vinculada ao Ministério da Ciência e Tecnologia do Brasil.

⁸⁸Recuperado em 13/07/2011 de <http://base.museudoindio.gov.br/memoteca/semu/ceramica/a05/5511-f.jpg>,

Desde sua fundação, em 1866, suas atividades concentram-se no estudo científico dos sistemas naturais e socioculturais da Amazônia, bem como na divulgação de conhecimentos e acervos relacionados à região⁸⁹.

Entre seus objetivos está o de *realizar pesquisas, promover a inovação científica, formar recursos humanos, conservar acervos e comunicar conhecimentos nas áreas de ciências naturais e humanas relacionados à Amazônia*.⁹⁰

Segundo Benchimol (2006)⁹¹, o museu é dotado de coleções botânicas, zoológicas, paleontológicas, arqueológicas e etnográficas, sendo que as coleções etnográficas constituem fonte de consulta para os estudos na área de ciências humanas, especificamente no campo das pesquisas antropológicas dos povos tradicionais da Amazônia, as mesmas permitem ao Museu Goeldi tornar-se o lugar onde as sociedades indígenas, as comunidades caboclas e negras possam ter acesso à sua própria história. Dentre as coleções etnográficas, Guedes (2004a) afirma que este museu possui uma importante coleção de brinquedos.

Recebemos da coordenadora do departamento de Ciências Humanas, a geógrafa Maria das Graças Santana e Silva, um livro para colorir, de sua autoria, da série infantil do Museu Goeldi, com desenhos e informações sobre os brinquedos indígenas da Amazônia. A ideia surgiu da constatação da inexistência de material educativo similar sobre a Amazônia. Junto ao livro nos enviou um e-mail referindo-se ao seu trabalho:

Como você sabe, em todas as culturas, os brinquedos e as brincadeiras estão presentes e fazem parte do cotidiano das populações. No entanto, só nos últimos tempos, pesquisadores, educadores vem demonstrando o interesse em estudar os brinquedos e seu significado no contexto social. O meu interesse surge a partir da minha vivência com meus filhos onde observava que alguns brinquedos, como os papagaios (como chamamos as pipas aqui em Belém) tinham muito mais a nos dizer do que simplesmente o seu aspecto formal. Nesta ocasião (1985), estava me candidatando a ser bolsista do CNPq no Museu Goeldi, lotada na Reserva Técnica Curt Nimuendaju, sob orientação da antropóloga Lucia Hussak, que pediu que escrevesse um projeto para concorrer à bolsa. A Reserva Técnica, naquela ocasião, continha 16 mil peças, em sua maioria de populações indígenas, coleção africana e regional. Como saber que pequenos objetos eram brinquedos? Comecei a fazer o levantamento nos livros de tombo que nem sempre registravam os objetos como brinquedos; recorria à bibliografia sobre os grupos indígenas que nem sempre dão destaque às brincadeira e aos objetos que

⁸⁹Recuperado em 20/09/2012 de <http://www.museu-goeldi.br/institucional/index.htm>

⁹⁰ Idem

⁹¹ Benchimol, A.C. (2006). O objeto etnográfico como fonte de informação. Anteprojeto apresentado à Universidade Federal Fluminense (UFF) / Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) para Seleção de Mestrado em Ciência da Informação.

as crianças fazem. O que os adultos fazem são pinturas, roças, canoas etc., e são tratados com realce. Então comecei identificar os brinquedos em diversas coleções, porém comecei o estudo pelos objetos dos grupos karib (wayana, Apalai, Tiriyó) e depois para outros grupos, trabalho que culminou com esta publicação. Hoje, não estou mais no âmbito do projeto da Reserva Técnica, sou funcionária e lotada na Coordenação de Ciências Humanas, nona área de Antropologia no projeto RENAS que faz estudo (há 45 anos) entre populações pesqueiras, onde tenho registrado algumas brincadeiras nas comunidades onde o projeto atua.

As coleções, de modo geral, chegaram ao museu no final do século XVIII através de viajantes, naturalistas, pesquisadores, padres, através de coleta, trocas e doações. Atualmente, esta prática não vem acontecendo porque os tempos são outros para compras, trocas ou doações de objetos da cultura material dessas populações (Graça Santana, 2011, e-mail enviado em 07 de agosto de 2011).

O livro *Brinquedos Indígenas na Amazônia* divulga um aprendizado sobre esta cultura e realça *que os brinquedos indígenas, de modo geral, são miniaturas dos objetos usados pelos adultos; alguns são simplesmente na forma natural e outros são feitos transformando os materiais disponíveis.* (Silva, 2010, p.5)⁹²

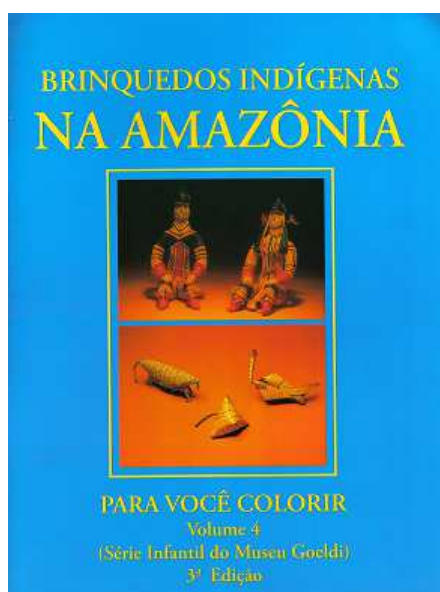


Figura 58- Capa do livro editado pelo Museu Paraense Emilio Goeldi

⁹² Silva, M. G. S. (2010) Brinquedos indígenas na Amazônia: para você colorir. 3ªed. Belém: Museu Paraense Emílio Goeldi.

- **Coleções de Arte Popular**

Museu do Homem do Nordeste

Visitamos este museu em abril de 2012.

Endereço: Avenida 17 de Agosto, 2187 Casa Forte - Recife · Pernambuco
www.fundaj.gov.br

Configura-se como um museu histórico antropológico e popular. Este espaço, criado em 1979, reúne acervo dos antigos museus de Antropologia, de Arte popular e do Açúcar. Os acervos retratam a vida social nordestina desde a época da colonização até a atualidade e conta com aproximadamente doze mil peças, herança cultural do índio, do europeu e do africano na formação do nordestino brasileiro. As manifestações da cultura popular regional estão presentes principalmente através das fantasias de carnaval, dos adornos indígenas e afro-brasileiros, dos instrumentos de trabalho e dos brinquedos.

Foi idealizado e fundado pelo sociólogo e antropólogo Gilberto Freyre.

Fundado em 1979, pelo sociólogo Gilberto Freyre, o Museu do Homem do Nordeste, vinculado à Diretoria de Documentação da Fundação Joaquim Nabuco, reúne coleções representativas da formação histórico-social do Nordeste, da sua vida cotidiana, de sua diversidade étnica e cultural, abrangendo um período histórico que vai dos séculos XVII ao XXI. (Informações retiradas do ingresso de acesso à entrada do museu).

Como escreveu Gilberto Freyre:

O Museu do Homem do Nordeste abre aos estudiosos, em particular, e ao público, em geral, um museu com este empenho: o de ser uma documentação viva da cultura do Homem do Nordeste, incluída a mais telúrica: a do lavrador e do trabalhador rural da mesma região: da sua habitação; dos seus tipos mais característicos de vestuário; de móvel; de louças; de cerâmica; de casa; de cesta; de transporte; de calçados; de vasilhame de cozinha; da sua arte; da sua técnica de trabalho agrário; **dos seus brinquedos e jogos** (grifo nosso); dos seus cachimbos; das suas facas de ponta; das suas cuias de madeira; das suas esculturas de santo; das suas promessas e dos seus ex-votos ligados à sua vida agrária: dos seus arreios; das suas esporas; dos seus adornos de animais

[...] (Freyre,1980, como citado por Gaspar e Oliveira, 2009)⁹³.

O Museu instituiu o programa Feira- Atividade⁹⁴ com o objetivo de desenvolver ações relacionadas à coleção de brinquedos para contemplar o homem nordestino (2011). As redes desta feira se expandiram e o programa passa a abrigar o mercado dos objetos dos artesãos e outras atividades tais como resgate das cantigas de roda, comidas “típicas” e histórias. Houve posteriormente convites para a realização de oficinas em escolas e apresentação de projetos via políticas públicas. No período de 2004 a 2005, firmou parceria com o Programa de Artesanato Solidário que resultou no projeto “Brinquedos Populares de Recife e seus Mestres”, onde se criam brinquedos artesanais. Em 2008, com a iniciativa pública de fomento e difusão da atividade artesanal, houve a garantia da continuidade das atividades artesanais. São oferecidas, hoje, oficinas de confecção de brinquedos onde os mestres artesãos da região ensinam a fazer brinquedos pelo programa *Jovem Artesão*. Conforme nos disse o monitor do museu, este curso dura dois anos com direito ao certificado de conclusão. De 2009 a 2011, é firmada uma parceria com o Programa de Promoção do Artesanato de Tradição Cultural – Promoart⁹⁵, realizada por meio da Associação Cultural de Amigos do Museu do Folclore Edison Carneiro, no Rio de Janeiro, onde se comercializam brinquedos produzidos nestas oficinas. Além disso, na área da instituição, existe um ponto de venda de artesanato (Silvia Brasileiro, como citado por Waldeck, 2011)⁹⁶.

⁹³ Gaspar, L.; Oliveira, A. (2009) Museu do Homem do Nordeste. Pesquisa Escolar Online, Fundação Joaquim Nabuco, Recife. Disponível em: <<http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/>>. Recuperado em 6 ago. 2012.

⁹⁴ A “Feira- Atividade; Brinquedos e Brincadeiras Populares” busca revitalizar e valorizar o brinquedo popular junto às escolas, com o objetivo de preservar a identidade cultural de crianças e jovens da região. A partir dessa experiência, nasceu o projeto Brinquedos Populares do Recife (Informações retiradas do folder-Brinquedos Populares do Recife).

⁹⁵ O Promoart foi criado para apoiar grupos produtores tradicionais de artesanato, buscando o desenvolvimento desse setor da cultura brasileira. Integrado ao Programa Mais Cultura, do Ministério da Cultura, pretende destacar a qualidade e a importância dos saberes tradicionais específicos dos quais o artesão é portador. Seu objetivo é proporcionar condições dignas de sobrevivência aos artesãos e estímulo a sua arte, bem como a formação de mercado que reconheça o valor do artesanato no mundo contemporâneo.

⁹⁶ Waldeck, G. (2011) Brinquedo em Recife, índice de invenção. Catálogo Etnográfico. Rio de Janeiro: IPHAN, CNFCP.

Observamos uma visita de crianças escolares e percebemos a existência de uma relação dialógica entre o público e o acervo. Sobre as visitas escolares no museu

O mediador leva, durante o circuito da exposição, um “matulão” – bolsa de couro recheada de materiais estimuladores de conexões com o acervo do Museu. Ali são vivenciadas experiências através de brincadeiras de mímica, dança e música dentro do espaço expositivo, fazendo o contraponto com os objetos museais.⁹⁷



Figura 65- Brinquedos do Promoart- Brinquedos feitos pelo grupo de artesãos em exposição no ponto de venda do museu, foto tirada pela pesquisadora em 05 de abril de 2012.



Figura 60- Logotipo do programa Jovem artesão

Figura 61- Visita guiada, foto tirada pela pesquisadora em 07 de abril de 2012

Museu de Folclore Edison Carneiro

Informante: Elizabeth Pougy- coordenadora do museu
Endereço: Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular/IPHAN
 Rua do Catete, 179 - Catete - Rio de Janeiro – RJ, www.cnfcp.gov.br

⁹⁷Recuperado em 05/09/2012 de <http://www.fundaj.gov.br>

Visitamos este museu em julho de 2012.

Foi criado em 1968, no âmbito da Campanha de Defesa do Folclore Brasileiro (hoje Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular - CNFCP), a partir de um convênio entre a Campanha e o Museu Histórico Nacional.

Conforme Pougy (em resposta ao questionário), esta instituição configura-se como um museu etnográfico e trabalha com artesanato, arte, cultura popular e folclore. Seus brinquedos artesanais são considerados como representativos da cultura popular ou podem ser vistos sob múltiplos ângulos, dependendo da proposta expositiva.

Suas coleções reúnem mais de quinze mil e quatrocentos objetos coletados desde a criação da Campanha de Defesa do Folclore Brasileiro, em 1958, entre eles cerca de 53 *brinquedos entre bonecas de pano, carrinhos de brinquedo, loucinhas de barro, mobílias de lata e madeira e mamulengos fazem parte da exposição permanente* (Pougy, em resposta ao questionário).

Seu nome é uma homenagem ao folclorista Edison Carneiro que dirigiu esta Campanha de 1961 a 1964. Foi incorporado à Funarte em 1976. O museu foi elevado à categoria de Instituto Nacional do Folclore a partir de 1980.

Estão presentes objetos que contam cinco módulos temáticos da vida humana:

Vida: *documentam os ritos de passagem e as etapas do ciclo de vida tal como concebidos em suas comunidades. (...) As atividades produtivas e lúdicas estão distribuídas de diversas maneiras entre as várias etapas do ciclo (folder do museu, p. 9 e 11)⁹⁸. A tela projetada valoriza a brincadeira na primeira etapa da vida.*

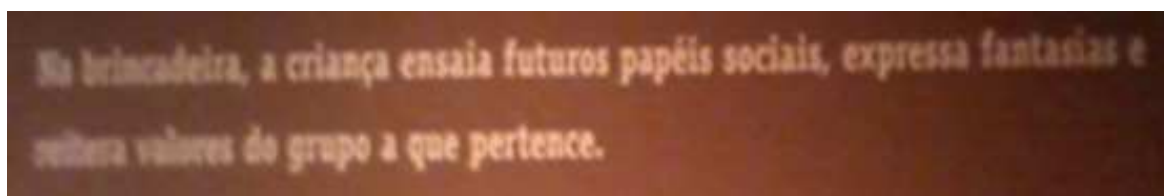


Figura 62- Tela projetada no museu, foto tirada pela pesquisadora em julho de 2011.

⁹⁸ Museu do Folclore Edison Carneiro (2004). Folder informativo da exposição permanente do museu.



Figura 63- Crianças brincando- esculturas em barro. Entre elas: carrinho de rolimã (Adalton Fernandes Lopes- Niterói- RJ)- Menino rodando pneu, menino com rodinha de arquinho, menino rodando pião e pulando amarelinha (Maria Luiza Santos Vieira- Taubaté- SP) - Julho de 2011.

Técnica: Aborda as tecnologias tradicionais com as quais o homem transforma os elementos da natureza para produzir os seus alimentos, vestimentas e utensílios. Estão expostos brinquedos de lata, miniaturas de utensílios domésticos e mobiliários.



Figura 64- Panelinhas e móveis em miniatura- marcam as técnicas da vida humana.

Religião: módulo que marca a *diversidade de sistema de crenças encontradas no país* (Museu do Folclore Edison Carneiro, 2004, p. 47)⁹⁹.

Festas: *Nas festas e por meio delas, constroem-se permanentes maneiras de viver e de ver o mundo.(...) Bumba meu boi, folias de reis e do divino, congada, maracatu, carnaval são*

⁹⁹ Museu do Folclore Edison Carneiro (2004). Folder informativo da exposição permanente do museu.

algumas das muitas festas públicas tradicionais que se repetem, a cada ano, em vários locais do Brasil. (Museu do Folclore Edison Carneiro, 2004, p. 57)

Arte: *O indivíduo criador que produz o que se denomina arte do povo não é a- histórico. Muito pelo contrário, sem abandonar o legado tradicional recebido do seu grupo cultural, ele participa e exprime contemporaneamente em seu trabalho, da mesma forma em que o artista erudito, as mudanças que ocorrem em seu meio enriquecendo com elas a sua auto-expressão. Indivíduos como Nhô Cabloco e Vitalino (PE) (...) por intermédio de suas criações altamente individualizadas, são porta-vozes da complexidade e da profundidade de uma experiência coletiva.* (Museu do Folclore Edison Carneiro, 2004, p. 73)

Conforme Pougy (em resposta ao questionário feito para esta pesquisa), a inserção dos brinquedos na exposição de longa duração do museu operou-se para que estes fossem representativos da cultura brasileira. Há outras exposições, de curta e média duração, onde os brinquedos foram inseridos com uma abordagem etnográfica e artística, por exemplo, a denominada “*Brinquedos de Recife – índice de invenção*” (com os brinquedos selecionados pelo Museu do Homem do Nordeste).

A escolha dos brinquedos para compor o acervo na sua maior parte foi feita por meio de pesquisas de campo desenvolvidas pelos pesquisadores do Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular (do qual o Museu é uma Divisão), em algumas outras ocasiões por meio de doação de particulares (Pougy, em resposta ao questionário).

A “Galeria Mestre Vitalino” de exposições temporárias (de média duração) já dedicou exposições com o tema brinquedos (Ex.: “O berrô que o gato deu, tem brinquedo no museu”; “Bonequinhas de pano: o eterno brinquedo de gente simples”).

A Sala do Artista Popular (exposições de curta duração, com venda direta de seus produtos ao público) também já teve algumas mostras tendo o brinquedo como tema: Morro do chapéu mangueira (bonecas de pano, *entre outros objetos*); Giocanni Bosco de Almeida (caleidoscópios); Cor e movimento (pipeiros cariocas); Artesãos de Paraty (bonecas, caminhões e aviões de brinquedo; O brinquedo no Círio de Belém; Brinquedos do agreste paraibano; O brinquedo que vem do norte; Brinquedos em Recife, índice de invenção, etc.)

Destacamos a exposição das bonecas indígenas na sala do Artista Popular. O catálogo, organizado por Lima Filho (2011)¹⁰⁰, enuncia o tema “Bonecas para brincar e para aprender o modo de ser karajá” (p. 21, 22) . Ele tece o comentário de que, no cotidiano de algumas aldeias, como em Santuário Isabel do Morro, meninas aprendem, em rituais, a modelar e pintar as bonecas feitas em cerâmica. Transformar o barro em figuras humanas, em animais ou seres místicos vem sempre somado à contação de histórias feitas por pessoas mais velhas, momento em que os mitos são atualizados, dando espaço para a reprodução do mundo simbólico do grupo e contribuindo para inserir as crianças no “modo de ser Karajá”.



Figura 65: Boneca Karajá (foto extraída do catálogo de Lima Filho, 2011)

Museu Castro Maya

Formado a partir das residências do advogado e industrial Raymundo Ottoni de Castro Maya, reúne a coleção de obras de arte e livros raros: gravuras de Debret, arte oriental, tapeçarias, porcelanas, leques, mobiliário, Portinari e Guignard, Dali, Braque, Picasso entre outros.

A resposta ao questionário dada pela Coordenadora de Acervos, Sra. Gláucia Côrtes Abreu, de que o Museu não tinha brinquedos nos surpreendeu, pois o mesmo foi

¹⁰⁰ Lima Filho, M. F. (2011) Bonecas cerâmica ritxòkò: arte e ofício do povo Karajá. Rio de Janeiro: IPHAN, CNFC.catálogo da exposição. Retirado do site WWW.cnfcp.gov.br/pdf/catalogoSAP/CNFCP-sap165.pdf, acesso em 15 de junho de 2011

apontado por Guedes (2004a) como um museu que continha estes objetos. Veja a correspondência enviada em agosto de 2012:

Informamos que não existem objetos com a função de brinquedos no acervo museológico dos Museus Castro Maya. O que existe nesta Instituição são obras das coleções de pintura em óleo/tela, aquarela, guache e escultura popular que retratam cenas de brincadeiras infantis.

Atenciosamente, Glaucia Côrtes Abreu - Coordenadora de Acervo

Em contraponto, Guedes (2004a) apontou setenta e uma peças consideradas como *brinquedos etnográficos ou folclóricos, sendo sessenta e um caxixis¹⁰¹ confeccionados pelo mestre Vitalino¹⁰² e outros artistas populares e dez são bonecas Karajá¹⁰³.*

O que nos leva a compreender estas divergências já foi apresentado no primeiro capítulo: um objeto pode ou não ser considerado um brinquedo dependendo do significado que é dado ao objeto (individual e social) que o torna lúdico, um objeto suscita em uns o olhar para um brinquedo, para outros um objeto de arte.

- **Coleção Industrial**

Museu do Brinquedo Estrela e Casa dos Sonhos.

Av. República do Líbano, 501 – Ibirapuera, www.estrela.com.br

Informante do questionário: Bruno Gobatto- do centro de manufatura de Brinquedos Estrela e o Diretor de Marketing da Fábrica de Brinquedos Estrela, Aires Leal Fernandes

A Casa dos Sonhos, inaugurada em 2001, na cidade de São Paulo, registra a *memória do brinquedo industrializado no Brasil, através da produção da fábrica Estrela* (Guedes, 2004a, p. 229). Esteve em atividade até 2006 e, segundo Bruno Gobatto, do Centro de manufatura de Brinquedos Estrela, este museu foi um projeto de marketing da fábrica Estrela. Atualmente é um museu itinerante. Nos últimos cinco anos apresentou

¹⁰¹ Caxixis são brinquedos feitos de barro cosido por artistas populares nordestinos, e, principalmente por crianças, a maioria proveniente de Sergipe e datados de 1950. Estes brinquedos são miniaturas de animais, de mobiliário, de utensílios domésticos (Guedes, 2004).

¹⁰² O Mestre Vitalino é um artista popular nordestino que contribui significativamente para a extensão da arte popular do Nordeste.

¹⁰³ As bonecas karajá são de cerâmica, provenientes de Tocantins, que apresentam cenas do cotidiano indígena: mulher carregando vaso, ralando mandioca, homens lutando etc. (Guedes, 2004)

mais de oitenta exposições pelo País. Em outubro de 2012 foram realizadas exposições no Shopping Campo Limpo em São Paulo e no Iguatemi em Fortaleza, Ceará.

Com relação à criação do museu itinerante, Aires Leal responde que o objetivo foi:

Manter viva a memória de brinquedos que fizeram parte da infância de gerações de crianças. Por ser um reflexo do modo de viver da sociedade, o brinquedo é um registro histórico. A história dos brinquedos é também a história do desenvolvimento industrial- As bonecas de pano passaram a ter a cabeça de massa, depois passaram a ser feitas de plástico e outros materiais. Os brinquedos são retratos da moda e dos costumes de sua época. Esta exposição de brinquedos é itinerante, por isso, pode viajar por todo o Brasil, dando a oportunidade de várias pessoas passearem por este ambiente de nostalgia e ludicidade para relembrar a sua infância ou talvez descobrir mais sobre a infância de seus pais, avós... (Aires Leal em resposta ao questionário feito para esta pesquisa, em 02 de outubro de 2012).

- **Museus organizados por pessoas particulares**

Museu das Bonecas e Brinquedos

Rua G- Quadra 05- Casa 03 Jardim Flamboyant- Cuiabá- MT

www.museudasbonecas.com.br

Fundado em 1999, foi criado por iniciativa particular de Terezinha Barros que colecionou bonecas e brinquedos pelos últimos trinta anos. A maioria dos brinquedos são bonecas, cada qual ilustrando a tecnologia vigente de sua época como louças, biscuit, massa, madeira, celuloide, plástico, porcelana etc.

A coleção do museu hoje atinge, aproximadamente, dois mil brinquedos.

O objetivo do museu, segundo sua fundadora, é procurar ilustrar a história da cultura humana, principalmente através da boneca cuja história, evolução e estética converte-se no reflexo da moda e costumes de sua época. Possui uma biblioteca onde se pode pesquisar a história das bonecas desde sua criação até os dias atuais.

Museu da Dona Lídia

Comunidade Chico Mendes- Florianópolis

http://repensandomuseus.blogspot.com.br/2011_04_24_archive.html

Nós encontramos informações sobre esse museu através do blog escrito por Maria Isabel Leite e achamos que ele é um reflexo da vida atual em que as crianças estão constantemente expostas às mensagens e incentivos ao consumo. Este museu, que não é cadastrado em órgãos oficiais, surgiu do trabalho de Dona Lídia, que coleta brinquedos do lixo. Os brinquedos eram expostos na casa da Dona Lídia até o momento em que a prefeitura local cedeu a sala de um velho prédio para que fossem ali depositados.



Figura 66- Dona Lídia e os brinquedos, imagens retiradas do blog de Isabel Leite¹⁰⁴

Leite, em seu blog, questiona: este espaço é um museu? E responde:

É fácil perceber a importância desse espaço como depositário de memória e seu acervo como bastante propício à percepção crítica da realidade – um reflexo da sociedade e sua estruturação. Mas se entendemos que o museu é uma prática social cujo foco está em suas ações museais – e não mais suas coleções propriamente ditas –, há muito que ser feito para que a Casinha de Bonecas da Dona Lídia se consubstancie como museu; que se configure como uma opção de lazer e de produção de conhecimento. Por enquanto, ele é “seu” espaço, intuitivamente cuidado e resguardado, mas que não se emancipa desse papel de salvaguarda para um papel de investigação/documentação, tampouco de comunicação – que seria a missão primeira de um museu.

Esse museu, classificado como intuitivo por Leite, tem tudo para ser um lócus de problematização da identidade local, ou até mesmo na formação da identidade infantil. O brinquedo exposto demonstra uma sociedade consumista que ensina suas crianças a descartar seus materiais sem critério e senso crítico e retrata o consumo/rejeitos de todas as pessoas que ali vivem.

¹⁰⁴Recuperado em 28/09/2012 de http://repensandomuseus.blogspot.com.br/2011_04_24_archive.html

APÊNDICE B

- **Questionário enviado aos Museus**

Somos pesquisadores ligados ao Mestrado de Psicologia da Universidade Federal de São João del-Rei, na Linha dos Processos Psicossociais e Socioeducativos e estamos pesquisando sobre a formação e inserção dos brinquedos nos museus, suas origens, sua apropriação cultural pelos grupos humanos e as atividades lúdicas feitas neste espaço de cultura. Mapeamos alguns museus brasileiros como portadores de brinquedos em sua coleção e o Museu do Brinquedos consta neste mapeamento. Você muito contribuirá com nossa pesquisa respondendo às perguntas abaixo.

1. Você pode me falar, resumidamente, sobre a história deste museu?
2. Como pode ser classificado este museu? () museu etnográfico () museu de arte () museu de artesanato e ou folclore () museu histórico () museu pedagógico () Outro.Qual?_____
3. Como o brinquedo é apresentado neste museu? () Objeto etnográfico () objeto de arte () objeto artesanal ou folclórico () objeto histórico () objeto pedagógico () Outro Qual?_____
4. Com quais objetivos os brinquedos foram inseridos na exposição deste museu?
5. Como os brinquedos foram escolhidos para compor o acervo deste museu?
6. Quantos objetos estão expostos neste museu?
7. Quantos brinquedos estão expostos neste Museu?
8. Quais atividades são promovidas neste museu ao redor dos brinquedos?

Agradecemos por qualquer atenção disponibilizada.

Yone Maria Andrade Paiva
Mestranda em Psicologia pela UFSJ

APÊNDICE C

ROTEIROS PARA ENTREVISTAS SEMI - ESTRUTURADAS:

- **Para os responsáveis pelo Museu do Brinquedo de Belo Horizonte:**
 - Você pode me contar sobre a história deste museu?
 - Quais são os principais objetivos deste museu?
 - O que sabe sobre o espaço ocupado pelo museu?
 - Como o espaço foi organizado?
 - Como aconteceu a aquisição do acervo?
 - A quais épocas pertencem estes brinquedos?
 - Como os brinquedos são catalogados e arquivados?
 - O museu é uma Instituição particular?
 - Como você descreve o público que frequenta este museu?
 - Há documentos tais como a ata de fundação a que eu possa ter acesso?
 - Como são planejadas as exposições de brinquedos? Como se organizam as exposições temporárias?
 - Há exposições itinerantes? Como elas se processam? Como são escolhidas a temáticas? Em quais lugares são expostas?
 - O que acontece quando os brinquedos se quebram?
 - O museu está aberto para doações de brinquedos?
 - Vocês têm espaços para os brinquedos de reserva?
 - Como são escolhidas as práticas lúdicas propostas aos usuários? Há uma pessoa responsável para essa atividade?
 - Qual é o público alvo? Faixa etária? Nível de instrução e nível econômico?
 - Estimativa do número de visitantes. Há algum livro de registro?
 - Quais são os brinquedos que mais chamam a atenção?
 - Quem idealizou a organização do espaço físico e a pintura do mapa mundi na parede?
 - Porque este brinquedo foi considerado importante para estar neste museu? Vocês brincaram com eles?
 - Porque uma sala foi consagrada ao Batman?

- Há órgãos financiadores? Qual o interesse deles em financiar?
- Esse museu e suas atividades são divulgados na imprensa? Há órgãos patrocinadores para esta divulgação?

- **Para os monitores do Museu dos Brinquedos de Belo Horizonte**

- Como é o seu trabalho?
- Quem são as pessoas e crianças que frequentam?
- Quais são os brinquedos que mais encantam?
- Que tipos de perguntas fazem os usuários?
- Vocês poderiam falar sobre a exposição destes brinquedos?
- Quais são as principais atividades exercidas por vocês?

- **Para as crianças frequentadoras:**

- Porque você veio a este museu?
- Do que você mais gostou durante a visita?
- Qual o brinquedo que mais lhe chamou atenção? Por quê?

- **Para os professores ou acompanhantes**

- Com quais objetivos vocês trouxeram suas crianças ou alunos a este museu?

APÊNDICE D

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Como pesquisadores ligados ao Mestrado de Psicologia da Universidade Federal de São João del-Rei, na Linha dos Processos Psicossociais e Socioeducativos, estamos pesquisando sobre a formação e inserção dos brinquedos nos museus, suas origens, sua apropriação cultural pelos grupos humanos, assim como as atividades lúdicas feitas neste espaço de cultura.

Sua participação envolve prestar uma entrevista/ deixar-nos acompanhar a atividade de _____, que será registrada em um diário de campo e através de fotos e filmagens.

A participação nesse estudo é voluntária e se você decidir não participar ou quiser desistir de continuar, em qualquer momento, tem absoluta liberdade de fazê-lo, assim como de solicitar qualquer esclarecimento.

O material coletado (anotações, fotos e filmagens) ficará sob nossa responsabilidade, durante e após o desenvolvimento da pesquisa. As informações obtidas pelas observações feitas, pelas entrevistas e pela análise de documentos, comporão um conjunto de dados sobre os quais trabalharemos para elaborar a nossa dissertação de mestrado.

Mesmo não tendo benefícios diretos por participar da pesquisa, indiretamente você estará contribuindo para a compreensão do fenômeno estudado e para a produção de conhecimento científico.

Quaisquer dúvidas relativas à pesquisa poderão ser esclarecidas através do telefone da pesquisadora (32) 3372-1539 ou (32) 8414-8930.

Atenciosamente,

Yone Maria Andrade Paiva Rogério

Local e data

Em caso de dúvida em relação a este documento, você pode entrar em contato com a Comissão Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade Federal de São João del-Rei – cepes@ufsj.edu.br / (32) 3379-2413.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE, APÓS ESCLARECIMENTO

Eu, _____, li e/ou ouvi o esclarecimento acima e compreendi para que serve o estudo e qual procedimento a que serei submetido. A explicação que recebi esclarece os riscos e benefícios do estudo. Eu entendi que sou livre para interromper minha participação a qualquer momento, sem justificar minha decisão. Sei que meu nome não será divulgado, que não terei despesas e não receberei dinheiro por participar do estudo. Eu concordo em participar do estudo.

Assinatura do voluntário

Documento de identidade

Assinatura do pesquisador responsável

Local e data

ANEXO I

Mapeamento de museus feito pelo IBRAM

Nome	UF Município	Missão	Endereço	Contato	Website E-Mail
Museu das Bonecas e Brinquedos	MT Cuiabá	-	Rua G - Qd 05 - Casa 03 Jardim Flamboyant 78035-550	Telefone:(65) 3626-4186 / 3626-1525	http://www.museudasbonecas.com.br/ museudasbonecas@terra.com.br
Museu dos Brinquedos	MG Belo Horizonte	Conhecer, preservar e difundir o patrimônio cultural lúdico da infância.	Avenida Afonso Pena, 2.564 Funcionários 30103-007	Telefone: (31) 3024-3992 Fax:(31) 3261-3992	www.museudosbrinquedos.org.br contato@museudosbrinquedos.org.br
Museu do Brinquedo Popular	RN Natal	-	Avenida Rio Branco, 442 - Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Norte Cidade Alta 59025-003	(84) 4005-2600 / 4005-2639 / 4005-0950 (agendamento de visitas) (84) 4005-2639	www.ifrn.edu.br/campus/cidade-alta/museu-do-brinquedo-popular?searchterm=n%C3%BAcleo+infantil lerson@cefetrn.br
Museu do Brinquedo da Ilha de Santa Catarina	SC Florianópolis	Preservar e ampliar a cultura infantil, nas suas diferentes manifestações, envolvendo os brinquedos e as brincadeiras e educando para a multiplicidade cultural.	Universidade Federal de Santa Catarina - Museu Universitário Professor Osvaldo Rodrigues Cabral - Biblioteca Universitária 1º piso. Trindade 88040-070476	Telefone: (48) 3331-8604 / 3721-8000 Fax: (48) 3331-9321	www.museu.ufsc.br museu@cfh.ufsc.br
Museu da Educação e do Brinquedo	SP São Paulo	Desenvolver ações de formação para educadores, visando à valorização da memória do ato de brincar e das brincadeiras tradicionais através do acervo de brinquedos e jogos antigos, fotografias das primeiras instituições de Educação Infantil e do acervo bibliográfico de jogos e brincadeiras tradicionais.	Avenida da Universidade, 308 - Bloco B - Sala 38/42 Cidade Universitária 05508-040 -	Telefone: (11) 3091-2352 / 3091-3351 Fax: (11) 3091-3351	http://www2.fe.usp.br/estrutura/meb/index.htm meb@usp.br
Museu do Brinquedo da FAFIL	SP Santa Cruz do Rio Pardo	Desenvolver ações educativas com os próprios alunos, graduandos de pedagogia, na disciplina de Arte-educação e promover projetos na área do ensino da arte, por meio das linguagens expressivas: artes-visuais, música, dança e teatro, integrando-as com o lúdico por meio de brinquedos e brincadeiras tradicionais para a formação de educadores. Esta missão estende-se para escolas públicas e particulares de toda a região, tornando estes graduandos multiplicadores deste projeto.	Avenida Cle. Clementino Gonçalves, 1561 São Judas Tadeu 18900-000 -	Telefone: (14) 3372-1227 / 3372-1173 Fax: (14) 3372-1227	www.museudobrinquedodafafil.com.br zildete.torres@terra.com.br
Museu da Infância	SC Criciúma	Preservar, produzir e fazer circular a produção científica e artístico-cultural. Contribuir para a ampliação de repertório artístico-cultural de crianças e adultos, na reformulação dos processos de formação de professores, nos projetos de ação pedagógica das escolas e nas demais instâncias culturais, dando subsídios para pesquisadores da infância e	Universidade do Extremo Sul Catarinense - Avenida Universitária, 1.105 - Bloco Z - Sala 01 Universitário 88806-000 -	Telefone: (48) 3431-2555	www.museudainfancia.unesc.net infancia@unesc.net

		para políticas públicas de educação e de acesso à cultura.			
Museu do Boneco Animado	PR São José dos Pinhais	Divulgar a arte milenar do Teatro de Bonecos, projetando, preservando e registrando a cultura são-joseense.	Avenida Rui Barbosa, 9.201. Centro 83005-340	Telefone: (41) 3381-5912 / 3381-5914 / 3382-3898 (Centro Experimental In Ventos - Coordenação geral) Fax: (41) 3382-3898	- tadica.veiga@sjp.pr.gov.br
Instituto Museu Giramundo	MG Belo Horizonte	Instituição museológica socialmente responsável, geradora de trabalho e renda e de formação profissional, e como centro de preservação e difusão do patrimônio cultural consubstanciado em obras de arte, especialmente relativas à arte do Teatro de Bonecos e assemelhados, tem por missão firmar-se como instituição cultural sólida, moderna, criativa, democrática, a partir da realização de atividades museológicas, educativas, culturais e sociais inovadoras, abrangentes e inclusivas.	Rua Varginha, 235. Floresta 31110-130	Telefone (31) 3421-1114 / 3446-0686 (secretaria) Fax: (31) 3421-1114	www.giramundo.org museu@giramundo.org
Museu do Mamulengo - Espaço Tiridá	PE Olinda	Divulgar e preservar a tradição do teatro de bonecos da região e seus bonequeiros.	Rua de São Bento, nº 344 Varadouro - Cidade Alta 53020-080	Telefone (81) 3493-2753	- museu.mamulengo@hotmail.com