



SD2021

VIII SIMPÓSIO DE DESIGN SUSTENTÁVEL
SUSTAINABLE DESIGN SYMPOSIUM



1, 2 E 3 DE DEZEMBRO DE 2021

DECEMBER, 1st, 2nd and 3rd, 2021

ONLINE | CURITIBA, BRASIL

SDS2021.UFPR.BR

O POTENCIAL CRIATIVO DO DESIGN VERNACULAR: ANALISANDO BRINQUEDOS ARTESANAIS DE MARISQUEIRAS *THE CREATIVE POTENTIAL OF VERNACULAR DESIGN: ANALYZING HANDMADE TOYS BY FEMALE SHELLFISH CATCHERS*

TAMIRES MARIA LIMA GONÇALVES SANTOS, Mestra | UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

RESUMO

Esse trabalho demonstra o potencial criativo da prática de construir brinquedos populares, seja através do artesão ou da própria criança brincante, com a ressignificação de materiais ao seu redor relacionados à cultura e identidade. Nesses brinquedos percebe-se a criatividade e a inovação próprias do design vernacular, em que o ambiente é ressignificado dependendo de necessidades específicas. A metodologia utilizada é baseada na etnografia detalhada por Thompson (1998) e no Metaprojeto de Moraes (2010), sendo possível revelar muitas etapas da construção nos projetos dos brinquedos e assim validar traços do design vernacular em sua construção. A pesquisa resulta na análise de histórias da infância de senhoras marisqueiras em Salvador-Bahia e na prática projetual de fazer de brinquedos aliadas ao design. Conclui-se que é sempre necessário voltar às práticas ancestrais e a ludicidade pode ser um caminho para resgate e salvaguarda de tradições populares e que são projetos de design vernacular em ação. O brinquedo artesanal também expõe práticas que podem ser utilizadas para inovação social na contemporaneidade através da educação ambiental, ludicidade e manutenção de práticas sustentáveis.

PALAVRAS-CHAVE

Brinquedo artesanal; Design Vernacular; Inovação social; Contexto cultural; Práticas sustentáveis.

ABSTRACT

This work demonstrates the creative potential of the practice of building popular toys, either through the artisan or the playing child, with the re-signification of materials around them related to culture and identity. In these toys, the creativity and innovation inherent in vernacular design can be seen, in which the environment is re-signified depending on specific needs. The methodology used is based on detailed ethnography by Thompson (1998) and on the Metaprojeto by Moraes (2010), making it possible to reveal many stages of construction in toy projects and thus validate traces of vernacular design in their construction. The research results in the analysis of childhood stories of female shellfish catchers in Salvador-Bahia and in the project practice of making toys allied to design. It is concluded that it is always necessary to return to ancestral practices and playfulness can be a way to rescue and safeguard popular traditions, which are vernacular design projects in action. The handmade toy also exposes practices that can be used for social innovation in contemporary times through environmental education, playfulness and sustainable practices.

KEY WORDS

Handmade toy; Vernacular Design; Social innovation; cultural context; sustainable practices.

1. INTRODUÇÃO

O brinquedo é um objeto lúdico que permite fluir a fantasia e que, quanto mais livre de regras e seriedade, mais próximo da criança ele está (OLIVEIRA, 1989). Enquanto para os adultos brincar é uma forma de se distanciar dos problemas e fuga do mundo real, isso tem um significado oposto para a criança. É a forma de inserção no mundo, onde se busca conhecê-lo, incitando a curiosidade e criando desafios. Para Silva (1982), fazer o próprio brinquedo é interagir com o mundo e consigo mesmo, pois “a criança reelabora os objetos que compõem a sua cultura, sua realidade, seu meio-ambiente” (SILVA, 1982, p.19).

Percebe-se então as muitas vantagens de se fazer os próprios brinquedos e que um dos fatores mais importantes é a possibilidade de a criança expressar sua cultura através de sua criação. Defendido por Oliveira (1989), o brinquedo artesanal popular proporciona às crianças maior interação, criatividade, e reforça a cultura dos brincantes. Também é interessante notar que os materiais utilizados para fazer brinquedos variam muito, dependendo do ambiente em que as crianças moram. A matéria-prima pode ser elementos da natureza como galhos ou alimentos específicos das plantações de sua região, tais como milho, mandioca e folhas de bananeira; assim como pode haver a mistura com elementos urbanos, como latas e plásticos pois tudo depende do contexto em que as crianças se encontram. Elas buscam, com a sua pureza e imaginação, se inter-relacionar com o ambiente que ocupam, transformando-o e modificando-o para viver brincadeiras, uma vez que “eles tudo transformam e, à medida que os produtos da natureza desaparecem (madeira, pedrinhas redondas, bichos fáceis, frutas e sementes), as crianças lançam mão dos dejetos da cidade e misturam restos de tábuas com latas e plásticos para fazer seus brinquedos: pipas, carrinhos, casas e cidades” (BRANDÃO, 1989, p.105).

Isso quer dizer que as crianças gostam de conviver com o ambiente que ocupam. É interessante ressaltar que as crianças também se relacionam com outras crianças, pois se identificam e se sentem bem na companhia de seus iguais. A importância dos brinquedos se dá pela relevância para o crescimento do ser humano, e é imprescindível criar o próprio brinquedo. Eles representam a necessidade de se conhecer e criar seu próprio mundo a partir de sua imaginação, a maneira lúdica de aprender a conviver com o outro através da utilização de brinquedos coletivos e a experiência sensorial de sentir os materiais.

Devido a seu modo manual de elaboração, esses brinquedos são conhecidos como brinquedos artesanais e se utilizam de materiais domésticos mais acessíveis como latas, madeira, garrafas e tecidos além de conhecimentos empíricos. Nesta pesquisa, é proposto analisar a prática projetual de fazer brinquedos da memória de um grupo de senhoras nascidas entre 1950 e 1970 no estado da Bahia e que atuam como marisqueiras desde a infância. O objetivo dessa pesquisa foi investigar como tais brinquedos se relacionam com a cultura e o design vernacular, apresentando inovações na transformação de materiais e o potencial criativo diante de necessidades específicas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

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

2.1. O potencial criativo da transformação de materiais

A resignificação dos materiais e o surgimento de técnicas próprias desenvolvidas na criação desses brinquedos podem ser caracterizados como produtos do design vernacular. Essa vertente do design baseia-se nos saberes não acadêmicos,

ou seja, próprio dos saberes nativos das pessoas, que encontram soluções criativas, materiais e tecnológicas para desenvolver artefatos de acordo com necessidades circunstanciais e anseios desejados (BOUFLEUR, 2006). A palavra vernacular significa nativo, logo o design vernacular se baseia nos saberes ligados à cultura de seu criador.

Relacionados ao conceito de “cultura material”, como um “[...] conjunto de artefatos produzidos ou usados por determinado grupo ou determinada sociedade” (CARDOSO, 1988, p.19), vemos na produção de brinquedos o uso da chamada tecnologia apropriada, “[...] tecnologia criada localmente, de preferência através de meios locais para necessidades locais”, conforme expressa Bonsiepe (1983, p.20), pesquisador importante no campo do design, que defende a utilização de tecnologias desenvolvidas localmente.

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

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

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

2.2. Design vernacular e inovação social

Os brinquedos industrializados tendem a trazer ideais selecionados pela mídia, sendo cópias do que é produzido no estrangeiro e refletem uma tentativa de dominação cultural. Portanto, com a recente ascensão da criança como público específico da indústria e da mídia, a produção artesanal de brinquedos vem diminuindo devido ao avanço da indústria de brinquedos nascida no Brasil a partir de 1930.

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

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

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

Fora do âmbito da produção doméstica e partindo para a industrial, surgiram comerciantes e catálogos que instituíram uma rede de distribuição dos brinquedos industrializados. Mas, desde o início da indústria de brinquedos, houve uma exclusão de quem podia consumi-lo. Como eram caros, considerados verdadeiros artigos de luxo, o brinquedo artesanal mostrou-se ainda mais acessível às crianças menos favorecidas economicamente.

A criação dos brinquedos artesanais seguiu uma trajetória histórica que foi além de suprir a ludicidade infantil. Sempre foi uma forma de transformação e subsistência dos menos favorecidos. Logo, entende-se que o artesão sai da passividade para conduzir o seu destino e recriar os brinquedos de sua infância para compartilhar com as crianças de hoje, afinal, o brinquedo artesanal surgiu da necessidade lúdica da própria criança.

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

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

Segundo Edwards (1984), transcender a matéria-prima significa ir além do esperado, além das funções iniciais daquele material e criar brinquedos a partir da imaginação é justamente isso. Para o design, os brinquedos são um tipo de artefato, um objeto feito a partir de técnicas e ferramentas mecânicas ou industriais (CARDOSO, 1998). E, como produtos de design, eles apresentam, mesmo que inconsciente, um projeto para sua construção, envolvendo aspectos funcionais, técnicos e semânticos que viabilizaram sua existência. O brinquedo artesanal é considerado, nesta pesquisa, participante do design vernacular, pois abrange criações de produtos projetados através de materiais e saberes nativos, mas que possuem seus objetivos minimamente alcançados.

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

nativos que estão relacionados à cultura de seu produtor. Dessa maneira, percebe-se que é necessário criar de maneira a respeitar as necessidades locais e com processos mais sustentáveis, pois de acordo com MANZINI e VEZZOLI (2002), utilizar tecnologias limpas como diminuição dos recursos e energia, são características de um novo tempo na pesquisa e produção do design. E para tanto, é necessária uma nova capacidade de projetar, apresentando soluções criativas para seu público.

3. METODOLOGIA

A literatura que deu suporte para essa metodologia foi “Pesquisa Social: teoria, método e criatividade”, de Minayo (1994), “Ideologia e Cultura Moderna”, de Thompson (1998) e Metaprojeto, de Moraes (2010), uma vez que os brinquedos não são simples formas de lazer infantil, antes estão imbricados numa teia de significados que podem ser interpretados e compreendidos na área do design e da cultura de forma interdisciplinar. Esta pesquisa faz uso do método etnográfico e, para tanto, a pesquisadora participou constantemente das reuniões das marisqueiras da Colônia de Pescadores e Marisqueiras Z-67 em Salvador - Bahia, além de visitar a casa das entrevistadas para conhecê-las e estudar o tema com profundidade. Na entrada em campo, a técnica adotada foi realizar entrevistas semiestruturadas sobre as histórias da infância com dez marisqueiras da Colônia. Após as entrevistas, houve a confecção de brinquedos e a análise interpretativa dos dados dividindo-a em duas etapas: análise histórico-cultural e análise do design.

A análise histórico-cultural correspondeu à reflexão sobre as condições históricas e culturais das marisqueiras que influenciaram a criação destes brinquedos, explorando conceitos como o surgimento do termo infância e as influências indígenas e africanas na formação da infância brasileira. Já a análise do design tratou de comparar esses brinquedos como produtos do design vernacular, considerando que esta é a atividade que idealiza, cria e desenvolve objetos, visando a interação humana com o ambiente. Para essa análise foi utilizada a metodologia do Metaprojeto (2010) em que cada brinquedo foi destrinchado para observar quais categorias apresentadas por Moraes (2010) foram utilizadas em sua produção.

Esse autor considera que existem diversos fatores que influenciam a atividade projetual, sendo apresentados aqui os aspectos tecnológicos, mercadológicos, sustentáveis, culturais e tipológico-formais de cada brinquedo. O aspecto chamado, no livro referenciado, de "Sistema produto/design" não foi considerado por se tratar de uma análise do combo produto-comunicação-mercado-serviço, que destaca a comercialização e o marketing do produto, assim como o fator mercadológico que também não foi considerado. Como os brinquedos artesanais infantis das marisqueiras não possuíam um propósito comercial, não é um quesito cabível de análise. Os fatores conferidos foram:

- Tecnologia produtiva e materiais empregados: descrição dos materiais e passo a passo utilizado na produção desses brinquedos.
- Cenário: observação do ambiente que cercava cada marisqueira e, por consequência, que brinquedos podiam ser feitos.
- Sustentabilidade ambiental: análise sobre como os brinquedos eram feitos com materiais naturais ou reaproveitados utilizando técnicas não poluentes, mostrando como o pós-uso de materiais industrializados contribui com a sustentabilidade. Revela ao designer que é possível utilizar materiais reaproveitados, criar de forma simples, econômica e com tecnologias limpas e mostra a responsabilidade do designer ante o acúmulo de lixo desenfreado, advindo do consumismo exagerado da sociedade.
- Influência sociocultural: todo produto é influenciado pelo contexto sociocultural em que seu criador vive, pois "[...] tudo isso culmina por definir a configuração de artefatos, tradições, manifestações culturais, festividades e alimentação, formando, por fim, o patrimônio material e imaterial de caráter marcante e simbólico e que determina por vez o produto local" (MORAES, 2010, p.72).
- Tipológico-formais e ergonômicos: percebemos as relações emotivas que os brinquedos trazem às crianças e porque ela os constrói. Afinal, "[...] nós não somos muito aficionados às coisas em si, mas às relações que as

coisas representam para nós mesmos e isso muitas vezes não era considerado pelo design" (Moraes, 2010, p.90). Esse aspecto parte das necessidades da criança e, assim, ela escolhe uma determinada forma do objeto que possui qualidades sensoriais, ergonômicas, emocionais e psicológicas individuais.

4. RESULTADOS E ANÁLISES

Os indivíduos são, na verdade, complexos e suas criações também. O trabalho do designer é projetar para uma gama de pessoas com culturas, identidades e memórias distintas, já o produtor vernacular cria para sua comunidade ou para si mesmo. Ainda assim, seu trabalho apresenta características próximas do designer profissional, e os brinquedos das marisqueiras deste estudo são a prova disso. Os brinquedos apresentados a seguir mostram a análise de como cada brinquedo foi feito a partir dos aspectos tecnológicos, do cenário, sustentáveis, culturais e tipológico-formais seguindo os parâmetros elaborado por Moraes no livro *Metaprojeto* (2010) e, assim, será investigado como brinquedos assemelham-se a uma produção do design vernacular.

4.1. DONA IRANI



Figura 1: Método de construção da boneca de milho. FONTE: Fotos desta autora.

4.1.1. Cenário e Influências culturais

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

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

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

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

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

4.1.2. Sustentabilidade

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

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

4.1.3. Tipologia e ergonomia

Nesse aspecto, a forma do brinquedo depende das proporções e das funções de uso da criança. Cada artefato tem o uso definido pelo seu usuário e que ele deve atender com qualidade e segurança a sua função. Para isso, é necessário

que possua a forma confortável para cada usuário, como por exemplo, tamanhos diferenciados de sapatos ou roupas. Na boneca de milho de Dona Irani, nota-se que ela escolhia milhos de tamanho médio para que coubessem perfeitamente em seus braços, assim como um bebê. Os braços e pernas eram confeccionados numa direção que não a machucassem ao carregar a boneca. Pode-se ver que essas escolhas da criança não são aleatórias e sim pensadas no próprio conforto. A boneca tem corpo alongado como um retângulo, com pontas arredondadas, e possui 13x5 cm, além de braços e pernas na parte frontal.

4.2. DONA EDINEUSA



Carro de lata

Materiais:

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





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



2. Encha com areia.



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



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

3

Figura 2: Método de construção do carro de lata. FONTE: Fotos desta autora.

4.2.1. Cenário e Influências culturais

Dona Edineusa nasceu em Salvador, mas, quando tinha 6 anos de idade, morou um ano em Tomar de Geru (Sergipe) onde mariscava com a mãe, vizinhas e primas. Dessa maneira, é visível a influência do mar para a construção de sua identidade, pois, quando voltou para Salvador, ela passou a mariscar com as vizinhas. Já em Salvador, ela brincava entre os quintais arborizados e fazia carrinhos com latas que encontrava na vizinhança. O interessante desse cenário é perceber como os encontros podem modificar uma vida. Esse momento de mariscagem junto à sua mãe e primas

durante um ano de convivência numa cidade do interior foi propulsora do desenvolvimento dessa atividade por Dona Edineusa desde criança até hoje. Na cidade, mesmo não encontrando o mesmo ambiente, ela procurou pessoas que compartilhavam do mesmo sentimento e continuou a jornada.

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

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

Da mesma forma que ela brincava com brinquedos urbanos feitos a partir do reaproveitamento de latas, plásticos e arames; quando ela via árvores e mato fechado dentro da cidade, ela transformava aquele ambiente no cenário de Tarzan através da imaginação. A dualidade de ambientes, urbano/mato, que ela presenciou não lhe causava estranheza e sim a dupla possibilidade de criar brinquedos. Porém é preciso reconhecer a intensidade de influência que uma atração concebida pela cultura de massa pode causar. Para Dona Edineusa, foi um programa televisivo tão impactante que até hoje está guardado em sua memória.

4.2.2. Sustentabilidade

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

4.2.3. Tipologia e ergonomia

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

4.3. DONA FLOR



Carrinho de rolimã

Materiais:

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





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



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



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



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

12

Figura 3: Método de construção do carrinho de rolimã. FONTE: Fotos desta autora.

4.3.1. Cenário e influências culturais

Dona Flor nasceu em Salvador, mas foi criada em Amargosa. Ela já pescava desde criança no rio que havia perto de sua casa e teve outros trabalhos desde cedo na roça, na casa de farinha, e como empregada doméstica em casa de família. Quando morou na roça, seus brinquedos eram bonecas feitas com galhos de árvores ou com manaíba, outro nome dado à mandioca. Ela começou a fazer brinquedos com materiais pós-industrializados quando voltou para Salvador aos 11 anos de idade, pois se juntava com os primos e fazia carrinhos de rolimã para descer as ladeiras. Assim, percebe-se o acúmulo de materiais de descarte, que podem ser encontrados nas grandes cidades, ao contrário das cidades do interior da época. É possível observar como a mudança de ambientes modificou culturalmente os brinquedos de Dona Flor. Quando morava no interior, eram bonecas feitas com matéria-prima natural e na cidade seu brinquedo era urbano, coletivo e feito por meninos e meninas. De acordo com Thompson (1998), a análise cultural deve-se basear no contexto sócio-histórico em que o indivíduo está inserido e, então, percebe-se como o contexto mostra uma histórica com a mescla de materiais urbanos e naturais.

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

4.3.2. Sustentabilidade

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

4.3.3. Tipologia e ergonomia

A escolha dos galhos e manáibas para fazer bonecas dependia de suas formas, pois deveria ser possível imaginar onde estariam sua cabeça, tronco e membros no imaginário de Dona Flor. Já os carrinhos de rolimã eram pensados calculadamente para que funcionassem sem perigo e com velocidade, o que necessitava de dias inteiros e do pensamento coletivo para solucionar a questão e agradar a todos. O carrinho de rolimã apresentado neste estudo tem o formato mais básico desses carrinhos que lembram até os skates modernos. Tem forma retangular com 30x40 cm e rodas com 8 cm de raio.

5. CONCLUSÃO

Após o longo caminho percorrido, ficou evidenciado que as criações dos brinquedos das marisqueiras possuem uma relação intrínseca com sua cultura, com o que vê e imagina. Além disso, tais brinquedos trazem traços do design vernacular, pois todos são criativos e capazes de criar, dependendo das necessidades específicas de cada indivíduo. Paralelo ao crescimento da indústria de brinquedos, também se pode encontrar uma importante produção com design de brinquedos autêntico, criado espontaneamente com materiais inesperados e tecnologias próprias.

O interessante das técnicas utilizadas na produção desses brinquedos deve-se ao meio como foram alcançadas. Devido à restrição do acesso a matérias-primas mais eficientes, a produção ocorre a partir de materiais inesperados por serem economicamente viáveis e que apresentam notório desenvolvimento criativo. Percebe-se que tecnologias inovadoras podem surgir a partir da inserção de algumas dessas técnicas nos meios conhecidos de projetar.

Com o uso de materiais inovadores e economicamente mais viáveis, avalia-se aqui a importância da produção popular tanto de brinquedos quanto de qualquer outra, como produtora de técnicas que podem ser inseridas no desenvolvimento de um design próprio de cada país que, focando-se nas necessidades locais, poderia satisfazer seus problemas projetuais, fazendo-o desenvolver-se com menor dependência em relação aos países centrais. Entende-se também que essa prática projetual carrega consigo uma gama de fatores socioculturais que inspiram essa criação. Um objeto criado não tem apenas uma função ou atende a um único problema, e os brinquedos contam a história de seus donos.

Estudar com o grupo de marisqueiras revelou-se como uma troca de conhecimentos entre pesquisadora e pesquisadas porque elas ensinaram como interagem com a natureza enquanto suas memórias e alegrias foram estimuladas durante a realização desta pesquisa.

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

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos a todas as marisqueiras: Dona Lourdes, Val, Flor, Rosa, Irani, Joelma, Edineusa, Meire, Nadir e Tatinha, que se prontificaram a contar as suas memórias, à orientadora da pesquisa Memórias Brincantes: o design de brinquedos artesanais das marisqueiras do bairro Paripe em Salvador-BA por me apoiar numa investigação tão sensível, à Universidade Estadual de Feira de Santana pela oportunidade em pesquisar sobre esse tema criativo e inovador durante o mestrado em Desenho, Cultura e Interatividade no Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade e principalmente, à Deus, família e amigos por serem o fio condutor dos meus passos.

REFERÊNCIAS

- BONSIEPE, Gui. **A tecnologia da tecnologia**. São Paulo: Edgard Blucher, 1983.
- BOUFFLEUR, Rodrigo Naumann. **A questão da gambiarra**. 148f. 2006. Dissertação (Mestrado em Design - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.
- BRANDAO, Carlos Rodrigues. **A cultura na rua**. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1989.
- CARDOSO, Rafael. **Design, cultura material e o fetichismo dos objetos**. Arcos, v,1, p. 15-38, 1988. Disponível em: [http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-02.artigo_rafael\(14a39\).pdf](http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-02.artigo_rafael(14a39).pdf). Acesso em: 19 jun. 2012.
- EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1984.
- MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. **O Desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais**. São Paulo, SP: EDUSP, 2002.
- MEFANO, Ligia. **O design de brinquedos no Brasil: uma arqueologia do projeto e suas origens**. 2005. 164f. Dissertação (Mestrado em Design)-Departamento de Artes & Design da Puc-Rio, Rio de Janeiro, 2005.
- MINAYO, Maria Cecília. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 7. ed. Rio de Janeiro, Petrópolis: Vozes, 1994.
- MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Edgar Blucher, 2006.
- MORAES, Dijon de. **Metaprojeto**. São Paulo: Edgar Blucher, 2010.
- OLIVEIRA, Paulo. **O que é o brinquedo**. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- SILVA, José Nilton. **Brinquedos populares: subsídios para a Ed. Artística do 1º grau**. João Pessoa: União, 1982.
- THOMPSON, John B. **Ideologia e Cultura moderna**. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 1998.