

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM ARQUEOLOGIA**

**DIALOGANDO COM OS TAZOS, KINDER OVO, GELOUCOS E FUTGUDES –
PASSIVIDADE E RESISTÊNCIA ATRAVÉS DOS BRINQUEDOS DA DÉCADA DE
1990**

Manoela Toss

**Rio Grande
2013**

**DIALOGANDO COM OS TAZOS, KINDER OVO, GELOUCOS E FUTGUEDES –
PASSIVIDADE E RESISTÊNCIA ATRAVÉS DOS BRINQUEDOS DA DÉCADA DE
1990**

MANOELA TOSS

Monografia apresentada ao Curso de
Arqueologia da Universidade Federal
do Rio Grande como requisito parcial
para obtenção do título de Bacharel
em Arqueologia

BANCA EXAMINADORA

Beatriz Valladão Thiesen – Universidade Federal do Rio Grande

José Alberione dos Reis – Universidade Federal do Rio Grande

Martial Raymond Henri Pouquet – Universidade Federal do Rio Grande

AGRADECIMENTOS

Agradecer pode parecer uma tarefa simples, mas se levarmos em consideração que houve muitas pessoas que, direta ou indiretamente, percorrem este caminho conosco, fazendo parte da nossa trajetória até aqui, temos muitos agradecimentos a fazer. Penso que todas as pessoas que passam e acrescentam algo em nossas vidas, nos ajudam a construir quem somos e, conseqüentemente, a chegar aonde chegamos.

Primeiramente, quero agradecer aos meus amados Brinquedos, que fizeram parte da minha vida, e voltaram a fazer de uma forma tão gostosa e colorida, cheia de novos significados e contribuições. Agradeço aos litros e mais litros de Café quente e gelado que me acompanharam nessas últimas semanas, juntamente com seus companheiros, o Energético e o Doce. Junto ao grupo do “se não fosse vocês eu não teria conseguido”, tenho que adicionar a querida, meiga, compreensiva e extremamente paciente, Professora Beatriz Thiesen, minha orientadora. Sem toda a tua paciência com a tua orientanda preguiçosa e destrambelhada certamente não teria conseguido chegar até aqui. Portanto, te agradeço por isso e por ajudar a expandir os meus horizontes de criança.

Agradeço também ao meu companheiro, Felipe Rodrigues Cardoso, por me ajudar a mexer na avançada tecnologia do meu Word 2007 (meu relacionamento com o computador sempre foi uma relação conturbada) e por ser tão *chatinho* (para o meu bem) comigo nesses últimos anos, puxando a minha orelha nos momentos que a Lei da Inércia insistia em baixar no meu corpo simultaneamente em que o Fantástico Mundo de *Bob* (Manu) insistia em comandar a minha mente. Obrigada amor por me motivar nos momentos de desânimo! Quanto a esses momentos de desânimo, tenho também que agradecer a todos os meus amigos, em especial, a Thalita Leite, por ter sido a pessoa que mais pude confiar nesses últimos quatro anos aqui em Rio Grande, obrigada amiga, sem você os rumos teriam sido outros. Mas ressalto novamente, TODOS meus amigos, tenham certeza que palavras e gestos influenciaram no meu caminho até aqui e ajudaram (e ajudam) a construir o meu mundo (em eterna construção) e vocês fazem parte de tudo isso.

Agradeço a todos os colegas que me acompanharam nessa jornada, incluindo os colegas da turma de 2008, que entraram junto comigo na graduação, em especial ao colega João Carlos Radunz Neto, tradutorzinho ambulante para as horas necessárias. Obrigada pelas diversas ajudas João! Agradeço também a Maritza dos Santos Dode,

pela humildade como colega, foram poucas as pessoas que me senti a vontade no que diz respeito aos assuntos acadêmicos, obrigada Maritza, por ser essa menina linda e cheia de luz! Quanto à turma de 2009, sou muito feliz por ter ficado um semestre “pra trás” e isso me faz crer que realmente “existem males que vêm para o bem”, pois pude ter a oportunidade de me deparar com pessoas compreensivas e simples de coração, obrigada a toda turma de 2009, turma a qual me sinto 100 % integrante e feliz por ter feito parte. Agradeço especialmente a Tânia Lopes, uma típica mãe, sempre doce e com palavras amigas. Todas as pessoas da turma levarei na memória e no coração, mas tenho que dizer que, embora eu dificilmente estabeleça relações muito profundas com alguém, tenho um carinho especial por alguns colegas, seja por convivência assídua e/ou simplesmente por admirar, simpatizar ou “gostar”: Caio Demílio, Ana Cláudia Fragoso, Tânia Lopes, Mauro Moura, Zadir Lopes e Eliane Chim.

Agradeço a querida Luciane Wigg, que gentilmente se ofereceu para fazer o Abstract deste trabalho, o que *caiu como uma luva*, já que o tempo estava curtíssimo e se eu fosse depender dos meus “vastos” conhecimentos em inglês e das traduções do tal do Google tradutor, aí eu estava... encrecada!

Quero fazer um agradecimento especial a todos os meus professores, sem exceções: Belkis Bandeira, Maria Farias, Vanessa Barrios Quintana, Gianpaolo Adomilli, Martial Pouguet, Márcia Noami Kuniochi, Claudia Giongo, Artur Barcelos, José Alberione dos Reis e Beatriz Thiesen. Obrigada mestres, por fazerem parte da minha formação, todos vocês foram e são de fundamental importância para o meu crescimento. Dentre todos os mestres sempre tem aqueles que levaremos como exemplo: Professores Artur, José e Martial e as professoras Beatriz e Márcia. De cada um de vocês procuro e procurarei extrair os melhores exemplos, os admiro enormemente e levarei vocês comigo para o resto da minha vida, obrigada por tudo!

Por fim, agradeço a toda minha família “buscapé”, meus irmãos Sabrina e João Toss, e aos meus pais, Jair e Neuci. Obviamente, incluo os gatos de quatro patas (e os cachorrinhos também), que são os seres que estão entre os meus maiores amores, em especial há um deles, Porpetão, que não pertence mais a este plano, mas certamente está vivo não somente dentro de mim, mas em algum outro lugar. Pode parecer “incomum” agradecer a um felino (mas ninguém melhor que eu para saber da importância e influência dele na minha vida), mas assim como criamos significados para determinados objetos e estabelecemos uma relação sentimental com estes, não mais comum, eu agradecer a um ser que fez parte da minha vida, em corpo presente, por mais de 20 anos.

Obrigada Fuchu por fazer parte de mim, sempre e ter tornado a minha vida mais completa! (Manu emocionada)

Desejo a todos uma boa viagem ao universo dos objetos e peço desculpas caso essa viagem ainda não possa ser “profunda” o suficiente, pois todos nós temos nossas limitações e que precisam ser trabalhadas... Mas garanto que muitos de vocês talvez possam ver coisas ainda não vistas em objetos já vistos...

Boa Leitura e boa viagem!

RESUMO

No decorrer do tempo, os brinquedos representaram diferentes papéis na sociedade. A partir da descrição de brinquedos que foram lançados no mercado de consumo por determinadas empresas, o presente trabalho propõe a análise desses brinquedos que fizeram parte da infância de inúmeras crianças brasileiras, de classe média, durante a década de 1990. Todos os brinquedos descritos e analisados neste trabalho são portadores de mensagens e significados econômicos, políticos e sociais. Muitas das mensagens imbuídas nesses objetos são caracterizadas por estarem armazenadas de forma implícita e se soubermos percebê-las, poderemos compreender um pouco melhor determinadas dinâmicas que nos circundam.

Palavras-chave: brinquedos, consumo, arqueologia, coleções, resistência

ABSTRACT

Through out the time, toys have represented different roles in the society. From the description of toys that were released in the consumer market by certain companies, the present paper suggests the analysis of some of the toys that were part of the childhood of many Brazilian children, from middle class along the decade of 1990. All the toys described and analyzed in this paper have into them messages and economical, political and social meanings. Many messages contained in these objects are characterized as implicit and if we can notice them, we can understand better some dynamics that surround us.

Key-words: toys, consume, archeology, collections, resistance

Sumário

Figura 1 - Tela de Velásquez, <i>As meninas</i> , 1656	21
Figura 2 - Fotografia de uma criança do século XIX. Como podemos ver na imagem, o provável autor da fotografia é Jorge Wetzel, de Pelotas - RS	21
Figura 3 - Obra intitulada: <i>A hora do banho com chocolate</i> , autor anônimo, século XVII.....	27
Figura 4 - Obra intitulada: <i>El tamborilero desobediente</i> . Nicolaes de Maes, século XVII	28
Figura 5 - Os Jogos das Crianças, por Pieter Bruegel, 1560	35
Figura 6 - <i>Jantar no Brasil</i> - Debret. Filhos de escravos ao pé da mesa, recebendo algo para comer	42
Figura 7 - <i>Uma senhora brasileira em seu lar</i> - Debret, 1823	43
Figura 8 – <i>Meninos brincando de soldados</i> - Debred	43
Figura 9 - Fotografia datada de 1899, acervo da família de José Antônio Orlando.	44
Figuras 10 e 11 – Correspondem as imagens da coleção completa dos Geloucos. Podemos ver na imagem, os 60 itens da coleção e seus nomes.....	52
Figura 12 - Fotografia contendo 42 dos 60 Geloucos da coleção.	53
Figura 13 - A partir da esquerda, podemos ver a sequência dos seguintes geloucos: Gelomóvel, Cabeludo, Poltroninha, Penetra, Destemperado, Cheiroso, Bolouco, Sorriso Congelado e Gelo-Sinal.....	53
Figuras 14 e 15 – Cards com as mensagens dos geloucos Apito e Bule Maluca.....	54
Figuras 16 e 17 – Cards com as mensagens dos geloucos Envelopinho e Relógio.	54
Figuras 18 e 19 – Cards com as mensagens dos geloucos Gelomóvel e Canequinha...54	
Figuras 20 e 21 – Cards com as mensagens dos geloucos Avoado e Desentendido.....55	
Figuras 22 e 23 – Cards com as mensagens dos geloucos Mexicano e Bolouco.55	
Figuras 24 e 25 – Cards com as mensagens dos geloucos Piradão e Sundae.....55	
Figuras 26 e 27 – Correspondem a um card (frente e verso) que vinha juntamente com os futgudes.....56	
Figura 28 – Fotografia com 21 dos 38 futgudes da coleção.....57	
Figuras 29 e 30 – Correspondem ao card (frente e verso) do jogo denominado “Pentágono”.....58	
Figuras 31 e 32 – Correspondem ao card (frente e verso) do jogo denominado “Bola ou Búrica”.....58	
Figuras 33 e 34 – Como podemos ver, a primeira imagem corresponde a um tipo de jogo, porém, no verso da imagem (fig. 34), ao invés de aparecerem às regras do jogo, como nos outros cards, aparece os nomes dos 38 futgudes.....58	

Figuras 35 e 36 – Correspondem ao card (frente e verso) do jogo denominado “Bola na Tampa”.	59
Figuras 37 e 38 – Correspondem ao card (frente e verso) do jogo denominado “Quadrado”.	59
Figura 39 – Anel, tampas e copo plástico da Coca-Cola. Foto da autora	60
Figuras 40 e 41 – Na primeira figura podemos ver 110 blocos plásticos, medindo aproximadamente 5 cm cada um. Os blocos possuem inúmeras cores. Já na figura 41, podemos ver os blocos montados e abertos. Os blocos tinham por objetivo montar peças através de seus encaixes	60
Figuras 42 e 43 - Correspondem à frente e o verso de um encarte que vinha dentro do bloco, juntamente com o brinquedo. Podemos ver na primeira imagem que o encarte faz parte da coleção dos Ursos Esportistas e, no verso, podemos ver uma explicação a respeito de como encaixar os blocos e de como criar situações para brincar com os Ursos Esportistas.	61
Figura 44 - Os ursos: lutador, jogador de futebol, de vôlei, nadador e skatista	62
Figuras 45 e 46 - Representam o encarte correspondente a coleção dos Ursos Polares.	62
Figura 47 - 4 dos 6 Ursos Polares da coleção.	63
Figuras 48 e 49 – Correspondem a coleção das Borrachas de Lápis.	64
Figura 50 - 9 das 10 Borrachas de Lápis da coleção.	64
Figuras 51 e 52 – Essas figuras correspondem à coleção de Pingentes. Na figura 52 podemos ver uma explicação a respeito de como se pode empregar o pingente em alguma determinada função.	65
Figura 53 - Os pingentes em formato de lata, garrafa e copo, todos em diferentes cores	66
Figuras 54 e 55 – Correspondem a coleção Pega, composta por três modelos diferentes. Na figura 55 podemos ver uma descrição de como se utilizar o Pega.	67
Figura 56 - Os 3 modelos de Pega. Justamente por eles terem uma consistência <i>gosmenta</i> , foi difícil conservá-los limpinhos, aí a explicação do porque de eles terem uma cor um tanto quanto indefinida.	68
Figuras 57 e 58 – Correspondem a coleção Tatuagens. Na figura 58, a explicação de como se aplicar a tatuagem.	68
Figura 59 - Corresponde a 7 dos 10 modelos de tatuagens da coleção	69
Figuras 60 e 61 – Correspondem a coleção de Adesivos à Base de Água.	70
Figura 62 - Corresponde a 9 dos 18 modelos da coleção.	71
Figuras 63 e 64 – Correspondem a coleção de Imãs. Na figura 64 podemos ver a descrição de como e onde utilizar os imãs.	71
Figura 65 - 10 dos 12 itens da coleção de Imãs. Todos medem no máximo 4 cm.	72

Figuras 66 e 67 – Correspondem a coleção Imãs Latinhas, onde aparecem as latinhas da Coreia, Etiópia, Internacional, Marrocos, Tailândia e Bulgária. Na figura 67, podemos ver a descrição de onde e como se podem utilizar as latinhas de imã.	73
Figura 68 - 5 dos 6 modelos da coleção Imãs Latinhas.....	73
Figuras 69 e 70 – Correspondem à coleção de Garrafas Históricas referentes aos anos de 1894, 1900, 1910, 1915, 1916 e 1923.....	74
Figura 71 - Garrafinhas correspondentes aos anos de 1915, 1900 e 1916, respectivamente	75
Figuras 72 e 73 – Correspondem a embalagem (frente e verso) onde vinham 2 Gelo-Cósmicos + 1 card ou 1 adesivo.	76
Figura 74 - Corresponde ao card com a imagem e o nome dos 40 Gelos Cósmicos “Alienígenas do Bem”	76
Figura 75 – Corresponde à imagem dos 20 Gelos Cósmicos “Monstrenços do Mal”...77	77
Figuras 76 e 77 – Correspondem a um card (frente e verso) onde há explicação de como jogar com os gelo-cósmicos.....	77
Figuras 78, 79 e 80 – Correspondem aos adesivos que vinham dentro das embalagens. Podemos ver os adesivos correspondentes aos Alienígenas.....	78
Figuras 81 e 82 – Correspondem aos cards dos Gelo – Cósmicos denominados Esquimonauta e Cosmonet, pertencentes à linha dos Alienígenas. Podemos ver nos cards a auto-descrição de cada um.	78
Figuras 83 e 84 – Correspondem aos cards dos Gelo – Cósmicos denominados Astrochino e Prof. Lunauta, também pertencentes à linha dos Alienígenas.	79
Figuras 85 e 86 – Correspondem aos cards dos Gelo – Cósmicos denominados Dr. Cosmobytes e Fofocão, pertencentes à linha dos Monstrenços.	79
Figura 87 – Corresponde ao card do Gelo – Cósmico denominado Neurôncio, pertencente a linha dos Monstrenços.....	80
Figura 88 – Corresponde a 22 dos 60 Gelo – Cósmico. Acima, os Alienígenas e Monstrenços estão misturados.	80
Figura 89 – A partir da esquerda, podemos ver os alienígenas Kung-Nauta e Insónio, o monstrenço Perucão, os alienígenas Sabidório e Afrocósmico, o monstrenço Dr. Cosmobytes, o alienígena Garçonauta, os monstrenços Penildo e Fofocão, e por fim, o alienígena Brincósmico	81
Figura 90 – Aproximadamente 110 surpresas pertencentes desde 1992 até o final da década.	82
Figura 91 – Leões pertencentes à mini coleção <i>Leo Ventura</i> , do ano de 1993 (coleção incompleta).....	83
Figura 92 – Personagens do desenho Flintstones, a partir da esquerda: Wilma, Dino, Betty e Barney. A coleção pertence ao ano de 1994 (coleção incompleta).....	83

Figura 93 – Coleção de aves pertencentes ao ano de 1995.	84
Figura 94 – Coleção de cestos com cachorros, gato e coelho dentro, pertencentes ao ano de 1995.	84
Figura 95 – Coleção <i>Fantasmini</i> (brilham no escuro), 1996 (coleção incompleta).	84
Figura 96 – Coleção de leões egípcios, pertencentes ao ano de 1997 (coleção incompleta).	85
Figura 97 – Diversos soldadinhos de ferro pertencentes a inúmeras coleções correspondentes a diferentes anos da década de 1990.	85
Figura 98 – Tape Tazos, é como se fossem “tapetes” onde apoiavam-se os tazos para serem “batidos”. O verde corresponde à coleção Tiny Toon e o laranja não foi possível identificar.	87
Figura 99 – O Porta Magic Tazo (branco) corresponde ao suporte para guardar tazos da coleção Tiny Toon, de 1997. O Porta Tazo (vermelho) corresponde a coleção Looney Tunes (que não será descrita aqui).	87
Figura 100 – Os laranjas e azuis são os Master Tazos (a partir da esquerda, as personagens são: Frajola, Perna Longa, Taz, Patolino e Coiote), pertencentes a coleção <i>Looney Tunes</i> e o verde é chamado Master Magic Tazo (Coiote Coió), pertencente a coleção <i>Tiny Toon</i>	88
Figuras 101 e 102 – A primeira imagem representa a capa do álbum de tazos e a imagem 102 é uma parte interna do álbum, onde podemos ver algumas descrições a respeito da coleção e dos tazos lenticulares.	89
Figura 103 – Outra parte do álbum de tazos. A parte plastificada, com os tazos, é sobreposta na página de papel, assim, poderíamos ver a imagem dos tazos que faltavam para completarmos a coleção. Dos 100 tazos que eram necessários para completar a coleção, tenho 98 e acima estão alguns deles.	90
Figura 104 – 45 dos 60 tazos da coleção <i>Animaniacs</i>	91
Figura 105 – Fotografia com alguns tazos da coleção. A partir da esquerda, podemos ver as seguintes personagens: Enfermeira, Pink e Cérebro, Marita, Pink, Yakko e Wakko.	91
Figuras 106 e 107 – Os tazos com novo design, possibilitando a montagem, através dos encaixes e o lançamento dos tazos.	92
Figura 108 – 32 dos 70 tazos da coleção.	92
Figura 109 – Em destaque, alguns tazos da coleção, onde podemos ver na parte superior o chamado Gigan Tazo.	93
Figura 110 – 43 dos 70 tazos da coleção.	94
Figura 111 – À esquerda, tazos lenticulares e à direita tazos comuns.	94

Na minha infância o gosto de colecionar coisas está relacionado com pedaços de pedra, vidro, carvão, barro e pregos enferrujados, além de outras coisas. Percebo sem dúvida, alguma tendência geófila em mim. A maneira como cada pessoa se relaciona com objetos nos diferentes momentos de suas vidas é eminentemente marcante, mas também mutante. As mesmas pedras, por exemplo, que usei na minha infância para atirar nos cachorros brabos dos vizinhos, nos passarinhos, as pedras que machucavam meus pés descalços, os seixos que fazia pular sobre a superfície do rio, aquelas pedrinhas bonitas, raras e mágicas que escondia em lugares secretos, ou com as quais brinquei, perderam suas forças, seu encanto, mudaram de sentido. Eu continuo mimando, consultando, espiritualizando, energizando pedras, até tornei-me profissional na observação e manipulação de pedras. Outras pessoas eliminam essas pedras das suas infâncias, das suas ações, apagam-nas de suas memórias. Elas descartam simplesmente toda essa sabedoria, esse conhecimento adquirido em uma fase importante de suas vidas. Olvidam os esconderijos secretos, o sentido das pedras e esquecem seus encantos. Mudam também as palavras relacionadas a elas. As ‘pedrinhas’, os ‘aerólitos’, a ‘Kryptonita’, ‘moon rocks’, os ‘Palanthir’, a ‘Pedra Filosofal’ transformam-se no mundo científico dos arqueólogos em ‘indústrias líticas’, ‘lascas’, ‘núcleos’, ‘raspadores plano-convexos’, ‘choppers’, ‘bifaces’, ‘unidades tecno-funcionais’. Muitos arqueólogos fazem parte desse último grupo de pessoas. Mas para outros, sempre haverá uma pedra no caminho. (Klaus Hilber)

INTRODUÇÃO

MEUS OITO ANOS

Oh! que saudades que tenho
Da aurora da minha vida,
Da minha infância querida
Que os anos não trazem mais!
Que amor, que sonhos, que flores,
Naquelas tardes fagueiras
À sombra das bananeiras,
Debaixo dos laranjais!
... Oh! dias da minha infância!
Oh! meu céu de primavera!
Que doce a vida não era...

(Casimiro de Abreu, em *As Primaveras*, 1859)

Antes de tudo, quero dizer que não havia como não recordar deste poema de Casimiro de Abreu. Tive dificuldade até mesmo em apenas escolher o pequeno trecho acima, de tanto que o poema traduz em palavras muitas de minhas vivências e sensações no que diz respeito à minha infância. Quando era criança não via a hora de ser gente grande. Embora ainda seja jovem, em idade e espírito, e a princípio, ainda tenha muitas vivências pela frente, sou uma eterna saudosista de tudo que vivi e de tudo o que “passou”, mas que de certa forma faço permanecer!

A maneira que encontro de me “tele transportar no tempo”, de fazer ainda mais presente o meu passado, é justamente através da cultura material representada pelos objetos que corresponderam à infância de muitas crianças que vivenciaram essa fase na década de 1990. É por essas e outras que o objeto de estudo do presente trabalho não poderia ser outro: o brinquedo ou, para ser mais precisa, os “meus” brinquedos.

Desde quando defini que trabalharia com brinquedos tive algumas mudanças durante a trajetória até aqui. Muitos planos iniciais foram sendo modificados no decorrer do caminho. Inicialmente, pensei em trabalhar com os brinquedos de um modo geral, focando brinquedos que pudessem ter feito parte da vida de muitas gerações passadas até culminar nos dias de hoje, mostrando a diferença desses brinquedos, no que diz respeito não somente à forma física, mas em como as pessoas interagiam com esses brinquedos e as mensagens que eles queriam passar. Posteriormente, pensei em focar a pesquisa nas décadas de 1980, 1990 e anos 2000 onde mostraria, além das questões acima, a grande transformação que ocorreu nesses brinquedos e na forma de

brincar e de consumo em um espaço temporal que considero tão pequeno para tanta transformação. Infelizmente, por essa ideia ter sido um tanto quanto tardia, não pude fazer o estudo detalhado desse período, mas nada que me impeça de fazê-lo futuramente. Por fim, optei por trabalhar com os brinquedos da década de 1990, envolvendo todas as questões acima. Não optei por trabalhar com todos ou quase todos os brinquedos, por que isso não seria tão simples de fazer, visto que o universo de brinquedos na década de 1990 já era enorme e também porque não seria tão simples escrever e trabalhar com algo que, embora sejam brinquedos, não tenho uma relação de pertencimento tão grande quanto tenho com os brinquedos que fizeram parte especificamente do meu universo. Levando em conta isso, optei por trabalhar com brinquedos que fizeram parte da minha infância, mas acima de tudo, brinquedos os quais tive uma relação extremamente forte e que até hoje é muito nostálgico e emocionante digamos que, reencontrá-los fisicamente falando. Penso ser um pouco mais simples (não tão mais fácil) escrever sobre algo que fez parte da minha vida, algo que vivenciei e brinquei intensamente, algo que me provocou inúmeras sensações como alegria, ansiedade, tristeza e, até mesmo raiva. Algo que vivi e senti, simples assim.

... o fato de que a aparente facilidade de estudar um objeto já tão “conhecido” é o que torna a tarefa mais difícil e complexa: é preciso questionar aquilo que pela própria familiaridade parece ser o natural, na verdade, o senso-comum. É duvidar de conhecimentos consagrados, criticar, problematizar e questionar o objeto e a si mesmo. (THIESEN, 1999:22)

Cabe ressaltar que embora tenha toda essa ligação com os meus brinquedos, falarei deles com muita emoção, mas nos momentos propícios. Referente à minha proximidade com os “*meus* brinquedos do *meu* passado recente” e, para advertir novamente, a dificuldade que se tem em analisar algo que temos uma relação de pertencimento, acredito que a citação abaixo é muito representativa:

De fato, não é fácil falar de nós mesmos. Não é simples analisar algo do qual temos uma memória viva, ou onde estamos pessoalmente envolvidos. A Arqueologia do Passado Recente é, conforme Ruibal (2008), a Arqueologia do trauma, da emoção, do envolvimento íntimo. E envolvimento íntimo, emoção, trauma, são ingredientes especiais para uma receita de subjetivismo. No entanto, e tomando as palavras de Gilberto Velho, em seu clássico artigo Observando o Familiar, de 1978, “Não vejo isto como um

impedimento ao trabalho científico, mas como uma lembrança de humildade e controle de onipotência tão comum em nosso meio”. A ideia de que a subjetividade é algo a ser extirpado do conhecimento científico, por se tratar de uma deficiência, já foi, há muito tempo, abandonada. Então, esta questão da perda do distanciamento e da noção de alteridade que a pesquisa com o Passado Recente apresentaria, não se constitui em problema. (THIESEN, 2012)

Para RAHTZ (1989) a arqueologia é o estudo da cultura material em sua relação com o comportamento humano. Estudar a relação do ser humano com o seu universo - o qual por sua vez é representado não somente pelos objetos, mas por tudo que circunda estes objetos, sejam questões econômicas, políticas ou culturais - é justamente isso.

Analisar os brinquedos é importante porque eles podem nos dizer inúmeras coisas. Os brinquedos não são simplesmente objetos que servem para distrair, colecionar ou simplesmente brincar. No decorrer do tempo eles representaram diferentes papéis. Já serviram (e ainda servem) simplesmente para a aparente distração de jovens e adultos como, simultaneamente ou não, servem também para trabalharmos determinadas questões pedagógicas, como veremos mais adiante. O estudo desses brinquedos também é importante para podermos entender um pouco da dinâmica do consumo que está por trás deles, acarretando não somente no consumo em si, mas em determinadas formas de pensar a sociedade através de regras que estão implícitas por detrás de determinados objetos.

Em suma, os brinquedos atuais (ou do passado recente) são importantes, justamente para olharmos para eles e o seu contexto com outros olhos. Existem muitas dinâmicas envolvidas nisso, dinâmicas as quais, muitas vezes não podem ser vistas se olharmos apenas a superfície, sem aprofundarmo-nos no restante. Através dessa análise dos brinquedos e seu entorno, podemos obter um entendimento mais significativo a respeito de determinadas situações ao nosso redor:

A cultura material é produzida para desempenhar um papel ativo, é usada tanto para afirmar identidades quanto para dissimulá-las, para promover mudança social, marcar diferenças sociais, reforçar a dominação e reafirmar resistências, negociar posições, demarcar fronteiras sociais e assim por diante. Não há como reverter essa condição, que torna a cultura material, de fato, a dimensão concreta das relações. (LIMA, 2011)

O estudo dos brinquedos faz com que determinadas questões sejam levantadas: Quais as mensagens que estão por trás desses brinquedos? Além de quererem que as crianças consumissem seus produtos, o que mais os fabricantes queriam? De que forma eles deixam suas “mercadorias” mais atrativas para o consumo? Qual a teia de significados desses objetos? Existe algum tipo de resistência por parte de quem consome esses objetos? Se sim, qual? Como? Pretendo, na medida do possível, solucionar, ao menos em parte, as questões acima. Entretanto, quero deixar claro que, embora muitas problemáticas sejam levantadas, nem sempre é possível conseguirmos esclarecer todas, mas farei o plausível para que isso aconteça.

Embora o foco do trabalho sejam alguns brinquedos da década de 1990 iniciarei fazendo um panorama histórico a respeito da infância por considerar de suma importância para a compreensão do brinquedo o entendimento do processo das noções de infância. Para este capítulo, utilizei como referência principal, a obra intitulada *História Social da Criança e da Família*, de Philippe Ariès, por considerá-la, através da leitura de inúmeros artigos a respeito do assunto, extremamente essencial. Saliento também, que embora a descrição e análise de determinados acontecimentos históricos que compõem a obra de Ariès, se passam na França, considero a obra, ainda sim, fundamental, pois, direta ou indiretamente, os acontecimentos sucedidos por lá, acabam por influenciar-nos por aqui. No capítulo seguinte, referente aos brinquedos, também faço um panorama a respeito das diferentes noções e concepções que as pessoas tiveram a respeito do brinquedo no decorrer do tempo. A descrição do material estudado será feita em seguida, para depois, ser feita a análise, onde entrarei em questões já levantadas por aqui. Por último, as minhas considerações finais a respeito do assunto.

Para finalizar, cito as palavras de RUIBAL (2008): “*A Arqueologia da Supermodernidade¹ é, com certeza, a arqueologia de nós que estamos vivos, mas é também, mais do que qualquer outra, a arqueologia do trauma, da emoção e do envolvimento íntimo.*”²

¹ Arqueologia da Supermodernidade é a expressão utilizada pelo autor para descrever o período que começou com a Primeira Guerra Mundial, período caracterizado pelo aumento significativo de devastação de seres humanos e coisas, resultando em uma proliferação de sítios arqueológicos. A Arqueologia da Supermodernidade também é “caracterizada pela destruição, tanto quanto pela produção ou consumo”. (Ruibal, 2008). Supermodernidade, segundo Ruibal (2008) é um termo cunhado pelo antropólogo francês Marc Augè. Ele se refere principalmente ao final do século XX e é caracterizado pela revolução da velocidade, novos modos de comunicação e transporte, e diferentes relações espaciais.

² Tradução livre da autora.

Capítulo I

SOBRE A INFÂNCIA

... talvez os ponteiros do relógio estivessem tão cansados de girar na mesma direção, ano após ano, que agora, de repente, tinham tomado o sentido contrário... (Jostein Gaarder, em *Mistérios de Natal*, 2009)

O sentido do que é ser criança nos dias de hoje passou por grandes e lentos processos para chegar aonde chegou. Em cada período do desenvolvimento da sociedade construíram-se diferentes concepções em relação à infância. Atualmente, pode-se dizer que, se entende por criança um ser pequenino que possui suas próprias peculiaridades e necessidades específicas dentro das quais habita um universo de complexidades que antigamente não se tinha conhecimento. Penso que ser criança também é um estado de espírito, independente da idade, e que a cultivação equilibrada desse estado dentro de si (ser humano) é fundamental para olhar a vida com outros olhos. Bom, não estamos aqui para devaneios, ao menos não apenas para isso e já deixo avisado ao leitor que estes devaneios são característicos à minha essência, mas tomarei a precaução para não sobrecarregá-lo de pensamentos imaginativos em excesso.

Para salientar, abordarei não somente a reconstrução da vida do ser pequenino a partir da Idade Média até culminar no que compreendemos por criança hoje, mas também a origem das escolas e da família, pois estas origens, além de estarem interligadas, são de fundamental importância para essa compreensão.

Os sentimentos da infância

Além de relatos da vida cotidiana durante a Idade Média, possuímos uma vasta iconografia que explicita algumas características de como era a vida das pessoas durante esse período. Até por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a infância, é como se não houvesse espaço para ela. As crianças eram representadas como verdadeiras miniaturas do homem adulto, sem seus traços delicados.

Essa recusa em aceitar na arte a morfologia infantil é também encontrada na maioria das civilizações antigas. ARIÈS (1973:18) escreve sobre um bronze do século IX a. C. que representa uma espécie de Pietá: uma mãe segurando em seus braços o corpo bastante grande do filho; talvez se tratasse de uma criança, como observa a nota do catálogo: “A pequena figura masculina poderia muito bem ser uma criança que, segundo a fórmula adotada na época arcaica por outros povos, estaria representada como um adulto.” Ariès prossegue dizendo que a representação realista da criança, ou a idealização da infância, de sua graça, de sua redondeza de formas foram próprias da arte grega. A infância desapareceu da iconografia junto com outros temas helenísticos, e a arte romântica retomou essa recusa dos traços específicos da infância que caracterizava as épocas arcaicas, anteriores ao helenismo.

Na literatura e nas imagens iconográficas dos séculos X e XI, os escritores e artistas não se detinham diante da imagem da infância, esta não tinha para eles interesse e nem mesmo realidade. Isso nos faz pensar que na vida real e cotidiana, a infância nada mais era que um período de transição, logo ultrapassado e cuja lembrança também era logo perdida.

A criança era indistinta dos adultos em diversas questões como no trabalho, jogos e brinquedo. Não se tinha uma regra exclusiva para as crianças, ou seja, elas transitavam livremente pelas ruas e participavam dos eventos do cotidiano e de todas as atividades da comunidade. Também não havia uma preocupação de excluí-las das conversas dos adultos incluindo as de cunho sexual. Realmente não se tinha uma noção das características próprias da infância, sob esse aspecto Ariès salienta que:

A consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, não existia. Por essa razão, assim que a criança tinha condições de sobreviver sem o cuidado e as atenções de suas mães ou amas, entre as idades de 5 e 7 anos, as crianças eram lançadas na grande comunidade dos homens. Elas se juntavam aos adultos em seus afazeres, deveriam trabalhar para se sustentar, esperava-se que crescessem rápido. (ARIÈS, 1973:18)

Por volta do século XIII, surgiram representações de crianças um pouco mais semelhantes com a forma física que percebemos hoje. Surgiu o anjo, representado sob a aparência de um rapaz muito jovem e com a idade das crianças que eram educadas para ajudar na missa e que eram destinadas a ajudar às ordens, espécies de seminaristas,

numa época em que não havia seminários, e em que apenas a escola latina se destinava à formação de clérigos. Nesse período, os artistas passaram a enaltecer com muito mais frequência os traços redondos dos meninos mal saídos da infância. A representação desse tipo de anjo se tornaria muito frequente no século XIV. Como podemos perceber, já não estamos mais na época em que as crianças eram reproduzidas em miniaturas idênticas aos adultos.

As imagens de crianças nuas eram características de outro tipo de representação das crianças e pertencia a chamada fase gótica. As crianças somente apareciam nuas quando eram representadas mortas. Na arte medieval francesa, a alma era representada por uma criancinha nua e, em geral, assexuada. Foi a alegoria da morte e da alma que introduziu a imagem de nudez infantil. O Menino Jesus quase nunca era representado despido. Na maioria das vezes, ele aparecia como as outras crianças, castamente enrolado em cueiros ou vestido com uma camisa ou camisola. Ele só se desnudaria no final da Idade Média.

O tema da infância sagrada, a partir do século XIV, não deixou mais de se ampliar e de se diversificar. Os artistas passaram a sublinhar em Jesus e em sua mãe os aspectos graciosos e ingênuos da infância e passaram a representar cenas mais cotidianas: a criança procurando o seio da mãe ou preparando-se para beijá-la ou acariciá-la; a criança brincando com os brinquedos tradicionais da infância daquele período, com um pássaro amarrado ou uma fruta; a criança comendo o seu mingau; a criança sendo enrolada em seus cueiros.

Gradativamente, a infância religiosa deixou de se limitar somente à infância de Jesus. Surgiu primeiramente a infância da Virgem, que inspirou dois novos temas: o tema do nascimento da Virgem – pessoas no quarto de Sant’Ana atarefadas em torno da recém-nascida, que é banhada, agasalhada e apresentada à mãe – e o tema da educação da Virgem, da lição de leitura – a Virgem acompanhando a sua lição em um livro. No decorrer do tempo foram surgindo a representação da infância de outros santos como São João e São Tiago, e a dos filhos de outras mulheres santas. Essa nova iconografia foi se formando, multiplicando cenas de crianças santas com ou sem suas mães, e coincidiu com o florescimento de histórias de crianças nas lendas e contos que remontam, de modo geral, o século XIV. Ela se manteve até o século XVII e foi apresentada tanto na pintura, como na escultura e tapeçaria.

Durante os séculos XV e XVI passou também a se destacar uma iconografia inspirada na natureza: idades da vida, estações, elementos. As cenas de gênero e

pinturas anedóticas passaram a substituir as representações de personagens simbólicas. As crianças se tornaram uma das personagens mais frequentes dessas pinturas anedóticas: a criança com sua família; a criança com seus companheiros de jogos, muitas vezes adultos; a criança na multidão, mas no colo de sua mãe ou segurada pela mão, ou brincando, ou ainda urinando; a criança no meio do povo assistindo aos milagres ou aos martírios, acompanhando os ritos litúrgicos, ouvindo prédicas; a criança aprendiz de um ourives, de um pintor e etc.; ou a criança na escola, um tema frequente e antigo, que remonta ao século XIV e que não mais deixaria de inspirar as cenas de gênero até o século XIX.

Cabe salientar, que essas cenas de gênero, em geral, não descreviam exclusivamente a infância, mas tinham nas crianças, em muitas vezes, as protagonistas principais ou secundárias. Conforme ARIÈS (1973:21) isso pode nos sugerir duas ideias: primeiro a de que na vida cotidiana as crianças estavam misturadas com os adultos, e toda reunião para o trabalho, o passeio ou o jogo, reunia crianças e adultos; segundo, a ideia de que os pintores gostavam especialmente de representar a criança por sua graça ou por seu pitoresco (o gosto pelo pitoresco desenvolveu-se nos séculos XV e XVI e coincidiu com o sentimento de infância “engraçadinha”), e se compraziam em sublinhar a presença da criança dentro do grupo ou da multidão. Podemos perceber, com isso, alguns contrastes: na primeira questão percebemos que o convívio da criança com o adulto era constante, diferentemente do fim do século XIX em diante, onde percebemos a necessidade e tendência de separação do mundo das crianças e dos adultos. A outra ideia nos anuncia o início do sentimento da infância, a criança passa a ter mais espaço no decorrer do tempo.

DORNELLES (2005) afirma que as crianças e os adultos trabalhavam, viviam e testemunhavam nascimentos, doenças e mortes, da mesma maneira que participavam da vida pública, das festas, guerras, audiências, execuções, etc. Postman afirma que “*de todas as características que diferenciam a Idade Média da Moderna, nenhuma é tão contundente quanto à falta de interesse pelas crianças*”. (POSTMAN, 1999:33 *apud* SILVA; HOMRICH, 2010:200)

Ainda no século XV podemos ver surgir dois novos tipos de representação da infância: o retrato e o *putto* (se refere a uma criança nua, quase sempre do sexo masculino e representada frequentemente com asas). A criança, como vimos, não estava ausente na Idade Média, ao menos a partir do século XIII, mas nunca era o modelo de um retrato real, tal como ela aparecia em um determinado período de sua vida.

Nas efígies funerárias, a criança só apareceu muito tarde, no século XVI. Ela apareceu de início, não em seu próprio túmulo ou no de seus pais, mas no de seus professores. Ninguém pensava em conservar o retrato de uma criança que tivesse sobrevivido e se tornado adulta ou que tivesse morrido pequena. No primeiro caso, a infância era apenas uma fase passageira, sem importância e que não fazia sentido fixar na lembrança; no segundo, o da criança morta, não se considerava que esse serzinho desaparecido tão cedo fosse digno de lembrança. Devido a grande mortalidade infantil daquela época, as pessoas tinham certo desapego com as crianças, elas não podiam se apegar muito a algo que era considerado uma perda eventual.

Com o passar do tempo, com grandes índices de mortalidade infantil, as pessoas passaram a desenvolver um sentimento contrário a respeito dos retratos das crianças. Elas passaram a ter o desejo de fixar os traços de uma criança que continuaria a viver ou de uma criança morta, a fim de conservar sua lembrança. O gosto novo pelo retrato indicava que as crianças começavam a sair do anonimato em que a sua pouca possibilidade de sobreviver as mantinha.

No início do século XVII os retratos se tornaram muito numerosos e podemos perceber que o hábito de conservar através da arte do pintor o aspecto fugaz da infância tornou-se comum. A criança agora era representada sozinha - sem o restante da família ou em meio de multidões - e por ela mesma: essa foi a grande novidade do século XVII. Cada família agora queria possuir retratos de seus filhos. Esse costume nasceu no século XVII e nunca mais desapareceu. No século XIX a fotografia substituiu a pintura e o sentimento continuou o mesmo.



Figura 6 - Tela de Velásquez, *As meninas*, 1656³



Figura 7 - Fotografia de uma criança do século XIX. Como podemos ver na imagem, o provável autor da fotografia é Jorge Wetzel, de Pelotas - RS⁴

³ Fonte: <http://comartecultura.files.wordpress.com/2012/04/112.jpg>

Com isso, embora a mortalidade infantil se tenha mantido em um nível muito elevado entre os séculos XIII e XVII, uma nova sensibilidade foi atribuída a essas crianças frágeis, uma particularidade que antes ninguém se importava em reconhecer. É sabido que essa importância dada à criança está ligada com a cristianização dos costumes. O interesse pelas crianças precedeu a mudança das condições demográficas que passaram a ocorrer com a descoberta da vacina contra a varíola, novas práticas de higiene e a prática do controle de natalidade, a partir do século XVIII.

Como podemos perceber, o surgimento da infância começou no século XIII e sua evolução pode ser acompanhada através da iconografia dos séculos XV e XVI. Mas os sinais de seu desenvolvimento tornaram-se particularmente numerosos e significativos a partir do fim do século XVI e durante o século XVII. Esse fato é confirmado pelo gosto manifestado na mesma época pelos hábitos das crianças pequenas que foram registrados na literatura. Mme. Sévigné em 1672 escreveu sobre sua neta:

Nossa menina é uma belezinha. É morena e muito bonita. Lá vem ela. Dá-me um beijo lambuzado, mas nunca grita. Ela me abraça, me reconhece, ri pra mim e me chama só de *Maman*... Eu a amo muito. Mandei cortar seus cabelos, e ela agora usa um penteado solto. Esse penteado é feito para ela. Sua tez, seu pescoço e seu corpinho são admiráveis. Ela faz cem pequenas coisinhas: faz carinhos, bate, faz o sinal da cruz, pede desculpas, faz reverência, beija a mão, sacode os ombros, dança, agrada, segura o queixo: enfim, ela é bonita em tudo o que faz. Distraio-me com ela horas a fio. (SÉVIGNÉ, 1672, *apud* ARIÈS, 1973:52)

A descrição dessas cenas são os sintomas do surgimento da infância, do corpo, dos hábitos e da fala da criança.

O surgimento das escolas

O progresso do sentimento de infância na mentalidade comum tem fortes influências da escola que, em um período da Idade Média, eram reservados a um pequeno número de clérigos e misturavam as diferentes idades dentro de um espírito de liberdade de costumes. Esses locais se tornaram, no início dos tempos modernos, um

⁴Fonte: <http://maryannebossolan.blogspot.com.br/2009/11/imagens-das-criancas-do-seculo-xix.html>

meio de isolar cada vez mais as crianças durante um período de formação tanto moral como intelectual, de adestrá-las, com uma disciplina mais autoritária e, desse modo, separá-las da sociedade dos adultos. Essa evolução do século XV ao XVIII não se deu sem resistências. Os traços comuns da Idade Média persistiram por longo tempo, até mesmo no interior dos colégios e principalmente na camada não escolarizada da população.

ARIÈS (1973:108) afirma que é muito raro encontrarmos nos textos medievais referências precisas à idade dos alunos. Essa ausência de referências à idade persistiu por muito tempo e muitas vezes ainda se pode constatar nos textos dos moralistas do século XVII. Os contratos de pensão, espécies de contratos de aprendizagem, onde as famílias fixavam as condições de pensão de seu filho escolar, raramente mencionavam a idade do menino (meninas não iam à escola nesse período). Como não se prestava muita atenção no que diz respeito à idade, achava-se natural que um adulto desejoso de aprender se misturasse em meio às crianças. Ou seja, inicialmente não se tinha uma distinção clara de idade dentro das escolas, todos aprendiam juntos, independente da idade.

Essa mistura de idades continuava fora da escola. O mestre não controlava a vida cotidiana dos alunos, após estes terminarem suas lições, escapavam de sua autoridade. Velhos ou jovens, os alunos eram abandonados a si mesmos, poucos viviam com os pais. Muitos viviam em regime de pensão, seja na casa do próprio mestre ou na casa de um padre ou cônego, segundo as condições fixadas por um contrato e justamente por isso, acabavam por serem os mais vigiados. Mas a maioria dos alunos morava onde podia, como o habitante local, vários em cada quarto.

No século XIII os colégios eram asilos para estudantes pobres, fundados por doadores. Os bolsistas viviam nesses locais em comunidades, segundo estatutos que se inspiravam em regras monásticas. Não se ensinava nos colégios. A partir do século XV, essas pequenas comunidades tornaram-se institutos de ensino, em que uma população numerosa (e não mais apenas para bolsistas) foi submetida a uma hierarquia autoritária e passou a ser ensinada no local. Todo o ensino das artes passou a ser ministrado nos colégios, os quais foram tidos como base para as instituições escolares do século XV ao XVII. O estabelecimento de regras disciplinares completou a evolução que conduziu da escola medieval, simples sala de aula, ao colégio moderno, instituição complexa, não apenas de ensino, mas de vigilância e enquadramento.

Essa evolução da instituição escolar está ligada a uma evolução paralela do sentimento das idades e da infância. No início, as pessoas aceitavam sem problemas a mistura das idades, mas chegou um momento em que elas passaram a ter certa repugnância a esse respeito. Essa questão não se aplicava a todas as crianças e jovens, mas sim, apenas aos estudantes. Desejava-se apenas proteger os estudantes das tentações da vida leiga e a sua moralidade. Os educadores inspiravam-se nas fundações monásticas do século XIII, porém não conservavam os princípios de clausura e reclusão. É sabido que os estudantes não estavam comprometidos por nenhum voto, mas durante o período de seus estudos estavam submetidos ao modo de vida dessas comunidades. Graças a esse modo de vida, a juventude escolar foi separada do resto da sociedade, que continuava fiel à mistura de idades, de gênero e status social. Essa era a situação ao longo do século XIV.

Os colégios passaram a não somente serem considerados um meio de garantir uma vida honesta, mas também uma maneira imprescindível de se ter uma boa educação. Tratava-se tanto da formação, como da instrução do estudante, e por esse motivo, convinha impor às crianças uma disciplina estrita: a disciplina tradicional dos colégios, porém mais autoritária e hierárquica. O colégio tornou-se, então, um instrumento para a educação da infância e da juventude em geral.

Nesse mesma época, no século XV e, principalmente no XVI, o colégio modificou e ampliou seu recrutamento. Anteriormente composto apenas por uma minoria de clérigos letrados, ele se abriu a um número crescente de leigos, nobres, burgueses e famílias mais populares. O colégio passou a ser uma instituição essencial da sociedade: com um corpo docente separado, com uma disciplina rigorosa e com classes numerosas. O colégio nesse período era constituído basicamente por alunos de 8 a 15 anos, submetidos a uma lei diferente da que governava os adultos.

No início do século XV começou-se a dividir a população escolar em grupos de mesmo nível de conhecimento, esses grupos eram colocados sob a direção de um mesmo mestre e em um único local. Mais tarde, ao longo desse mesmo século, passou-se a designar um professor especial para cada um desses grupos, porém continuaram a serem mantidos em um mesmo local. Posteriormente, no século XIX, as classes e seus professores foram isolados em salas especiais, surgindo, então, um processo de diferenciação da massa escolar, processo o qual, correspondeu a uma necessidade de adaptar o ensino do mestre ao nível do aluno. Essa preocupação em se colocar ao alcance dos alunos opunha-se aos métodos medievais de simultaneidade e repetição. Os

novos moldes de ensino passaram a ver com bons olhos os ensinamentos transmitidos pela colégio, diferentemente de algumas pessoas que ainda achavam que a verdadeiro colégio é o “da vida”, que são nas situações do cotidiano que as crianças aprendem e não no colégio. Essa distinção das classes indica uma conscientização da particularidade da infância e da juventude, e do sentimento de que internamente essa infância e juventude possuíam suas especificidades.

Passou haver uma política que eliminava as crianças muito pequenas da possibilidade de entrar na escola, implicando em um novo sentimento de distinção entre uma primeira infância, mais longa, e a infância escolar. Até o início do século XVII tendia-se a considerar como término da primeira infância a idade de 5-6 anos, quando o menino deixava sua mãe, sua ama ou suas criadas. Aos 7 anos ele podia entrar para o colégio, porém, mais tarde, essa idade foi retardada para 9-10 anos. Portanto, eram as crianças de até aproximadamente 9 anos que eram mantidas fora do colégio. A justificativa mais comum usada para explicar essa necessidade de retardar a entrada das crianças no colégio era devido à fraqueza, a “imbecilidade” e a incapacidade que elas possuíam.

Na hora de dividir os alunos por classe, passou-se a prestar mais atenção no grau de conhecimento do aluno do que na própria idade, embora isso não fosse necessariamente regra. A mistura das idades persistiu em parte da população escolar durante os séculos XVII e XVIII. As crianças de 10 anos frequentemente misturavam-se, na mesma classe, com rapazes muito mais velhos. A separação das crianças e dos rapazes somente foi ocorrer por volta do final do século XIX, devido à difusão, entre a burguesia, de um ensino superior: as universidades. O período da segunda infância-adolescência foi distinguido graças ao estabelecimento progressivo de uma relação entre a idade e a classe escolar.

Duas novas ideias surgiram conjuntamente: a noção da fraqueza da infância e o sentimento de responsabilidade moral dos mestres. A nova disciplina foi introduzida através da organização dos colégios e de pedagogias com os alunos de todas as classes. Essas classes eram supervisionados pelos mestres que, diferentemente da Idade Média, passaram a ser depositários de uma autoridade superior mais constante e rigorosa, se utilizando de castigos e grande vigilância.

A história da disciplina e dos castigos corporais nos séculos XV e XVI não se restringiu somente a infância. O castigo corporal também se generalizou para a população em geral, jovem e adulta, tendo apenas uma diferença:

Entre os adultos, nem todos eram submetidos ao castigo corporal: os fidalgos lhe escapavam, e o modo de aplicação da disciplina contribuía para distinguir as condições sociais. Ao contrário, todas as crianças e todos os jovens, qualquer que fosse sua condição, eram submetidos a um regime comum e eram igualmente surrados. Isso não quer dizer que a separação das condições sociais não existisse no mundo escolástico. Ela existia aí como em outros lugares e era igualmente marcada. Mas o caráter degradante para os adultos nobres do castigo corporal não impedia sua aplicação às crianças. Ele se tornou até mesmo uma característica da nova atitude diante da infância. (ARIÈS, 1973:109)

A preocupação em humilhar a infância para distingui-la e melhorá-la se atenuaria ao longo do século XVIII. O caráter servil e disciplinador do castigo corporal foi deixando de ser reconhecido como adaptador à fraqueza da infância e passou a gerar gradativamente reprovação por parte das pessoas em geral. Surgiu a ideia de que a infância não era uma idade servil e não merecia ser metodicamente humilhada.

O relaxamento da antiga disciplina escolar correspondeu a uma nova orientação do sentimento da infância, que não mais se ligava ao sentimento de sua fraqueza e não mais reconhecia a necessidade de sua humilhação. Tratava-se agora de despertar na criança a responsabilidade do adulto, o sentido de sua dignidade. A criança era menos oposta ao adulto (embora se distinguisse bastante dele na prática) do que preparada para a vida adulta. Essa preparação não se fazia de uma só vez, brutalmente. Exigia cuidados e etapas, uma formação. (ARIÈS, 1973:113)

Essa maneira de pensar fez parte da nova concepção de educação, que viria a triunfar no século XIX. Ainda no século XVIII, houve a especialização social de dois tipos de ensino, um para o povo, e o outro para as camadas burguesas e aristocráticas. De um lado, as crianças foram separadas das mais velhas, e de outro, os ricos foram separados dos pobres. Para ARIÈS (1973:120) essas questões são manifestações de uma tendência geral ao enclausuramento, que levava a distinguir o que estava confundido, e a separar o que estava apenas distinguido, levando a substituir as promiscuidades das antigas hierarquias a uma compartimentação rigorosa.

A Família

Ao longo do século XVI, as pinturas realizadas nos meses dos calendários anuais do período, passaram a representar, pela primeira vez, imagens de pessoas entre seus familiares. Isso passou a ocorrer devido à representação de imagens das idades das pessoas no decorrer da vida. De modo geral, antes desse acontecimento, os artistas representavam nessas imagens três períodos “da vida” distintos: infância, adolescência e uma pessoa em idade bem avançada, períodos os quais, geralmente correspondiam a representação das idades da vida de uma mesma pessoa. Essas representações sempre foram feitas de forma separadas, sem reunir na imagem, a mesma família.

Através dos calendários que foram surgindo, representando, através dos meses do ano, as idades da vida da história de uma família, podemos perceber que a representatividade de um novo curso de vida passa a ocorrer. O seja, a vida passa a ser representada através das etapas contínuas de vida, finalizada com a morte do ente mais velho, no caso, o “pai”.

Durante grande parte da Idade Média, as representações de diversas cenas cotidianas das pessoas nas ruas eram muito frequentes. Já nos séculos XVI e, principalmente no século XVII, a situação passa a ser um pouco diferente. Nesse período, a intimidade da vida privada passa a ter destaque e a representação de cenas familiares começa a surgir: homens reunidos em torno da lareira, mulher tirando um caldeirão do fogo, menina dando de comer ao irmãozinho. (ARIÈS, 1973:141)

Abaixo, duas cenas do século XVII:



Figura 8 - Obra intitulada: *A hora do banho com chocolate*, autor anônimo, século XVII⁵



Figura 9 - Obra intitulada: *El tamborilero desobediente*. Nicolaes de Maes, século XVII⁶

⁵ Fonte: <https://lh4.googleusercontent.com/-ywwXkbS8pUQ/TXoiCwqiTNI/AAAAAAAAAWI/NPcx-nhds1Y/s640/bad-mit-schokolade+anonimo+sec+XVII.png>

⁶ Fonte: http://designmuitomais.blogspot.com.br/2013_02_01_archive.html

A família passa a ser reconhecida como uma forma de valor e bons princípios. Durante o processo de formação da família, ocorreram importantes mudanças de comportamento para com a criança, tornando esse sentimento semelhante às relações familiares atuais.

Uma questão que está intimamente ligada com o processo de formação da família é o progresso da vida privada. O sentimento de família não se desenvolve enquanto as pessoas vivem uma vida diária, na maior parte do tempo, fora de suas casas e em companhia de inúmeras outras pessoas:

... isso se traduz numa quantidade inimaginável de visitas, conversas, encontros e trocas. O êxito material, as convenções sociais e os divertimentos sempre coletivos não se distinguiam como hoje em atividades separadas, assim como não existia separação entre a vida profissional, a vida privada e a vida mundana ou social. O essencial era manter as relações sociais com o conjunto do grupo onde se havia nascido, e elevar a própria posição através de um uso hábil dessa rede de relações. Ter êxito na vida não significava fazer fortuna ou obter uma situação – ou ao menos isso era secundário; significava antes de tudo obter uma posição mais honrosa numa sociedade em que todos os membros se viam, ouviam e se encontravam quase todos os dias. (ARIÈS, 1973:165)

No século XVIII, a família começou a manter a sociedade à distância, dando-lhe tempo e espaço limitado. A preocupação com a casa passou a corresponder a esse novo pensamento de defesa contra o mundo externo. O interior das casas possuía cômodos separados, enaltecendo a intimidade, a discrição e o isolamento. As pessoas passaram a avisar as outras antes de visitá-las. A casa, que antes abrigava o ofício, as recepções constantes e o próprio local de “repouso”, agora passou a abrigar somente a família.

A invenção da infância produziu mudanças no ambiente social doméstico. Essas mudanças materializaram-se nos espaços internos das casas, redistribuindo-os. Na França moderna, por exemplo, as famílias são recolhidas para longe da rua, da praça e da vida em comunidade, passando com isso a terem maior privacidade e ficando também “protegidas” dos intrusos da rua. A casa passa a ser o espaço de responsabilidade da família, que manter os indivíduos em seus lugares, em suas peças e em seus leitos. (DORNELLES, 2005:41)

A reorganização da casa e a reforma dos costumes deixaram um espaço maior para a intimidade, que foi preenchida por uma família reduzida aos pais e às crianças, da qual se excluía os criados, parentes e amigos. Esse acontecimento fez com que gradativamente os laços entre as pessoas da própria família fossem se estreitando, tornando-se cada vez mais afetuosos. Cabe ressaltar, que esse processo foi mais tardio nas famílias de status social inferior.

Capítulo II

SOBRE OS BRINQUEDOS

Diferentemente do sentimento de infância, os brinquedos fazem parte da vida cotidiana das pessoas há muito tempo, porém, eles também foram vistos de diferentes maneiras com o passar do tempo. Como cultura material eles refletem e guiam questões políticas, econômicas e culturais, além de serem de suma importância para o desenvolvimento cognitivo da criança. O presente capítulo abordará o brinquedo, brincadeiras e jogos, e suas diferentes representatividades através do tempo. Entretanto, antes disso, sobrevoarei de maneira rápida novamente pelo fim do período medieval e pelos séculos subsequentes para podermos perceber de que maneira o brinquedo fazia parte do cotidiano das crianças e pessoas em geral. Com o melhor entendimento das mudanças ocorridas gradativamente no que diz respeito às noções de infância e consequentemente do brinquedo poderemos culminar em um ponto muito importante deste trabalho: o consumo de brinquedos (e o que tem por trás desse consumo), tema que será mais aprofundado nos capítulos seguintes.

Antes de dar prosseguimento, considero importante entendermos a diferenciação de alguns conceitos como *brinquedo e brincar*, pois embora possam parecer somente objeto e função, esses conceitos se diferenciam um pouco. O conceito de jogo também está intimamente ligado, mas este conceito tratarei no decorrer do texto. O antropólogo Gilles Brougère escreveu sobre brincadeira e brinquedo afirmando ser:

O brinquedo um objeto distinto e específico, com imagem projetada em três dimensões. Com certeza podemos dizer que a função do brinquedo é a brincadeira. Mas, desse modo, definimos um uso preciso. A brincadeira pertence à ordem do não funcional. Por detrás da brincadeira, é muito difícil descobrir uma função que poderíamos descrever como precisa: a brincadeira escapa a qualquer função precisa e é, sem dúvida, esse fato que a definiu, tradicionalmente, em torno das idéias de gratuidade e até de futilidade. E, na verdade, o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança, além do mais é uma atividade livre que não pode ser delimitada. (BROUGÈRE, 1995:63 *apud* MEFANO, 2005:14)

Na obra de ARIÈS (1973) temos alguns relatos escritos e ainda a iconografia, onde podemos perceber um pouco do cotidiano das crianças que viveram em séculos

passados, principalmente no que diz respeito à interação delas com os brinquedos e brincadeiras.

A partir do século XV percebe-se na iconografia a multiplicação das representações de criancinhas brincando. Nessas pinturas aparecem imagens de crianças com cavalo de pau, catavento, pássaro preso por um cordão e, algumas vezes, bonecas (Figura 5). Porém, em uma época em que brincadeiras e brinquedos pertencem tanto a adultos quanto a crianças, podemos questionar se esses brinquedos e brincadeiras sempre pertenceram ao universo da criança ou podem também ter pertencido ao mundo dos adultos. Quanto a esta questão ARIÈS (1973:47) salienta:

Alguns dos brinquedos nasceram do espírito de emulação das crianças, que as leva a imitar as atitudes dos adultos, reduzindo-as à sua escala: foi o caso do cavalo de pau, numa época em que o cavalo era o principal meio de transporte e de tração. Da mesma forma, as pás que giravam na ponta de uma vareta só podiam ser a imitação feita pelas crianças de uma técnica que, contrariamente à do cavalo, não era antiga: a técnica dos moinhos de vento, introduzida na Idade Média. O mesmo reflexo anima nossas crianças de hoje quando elas imitam um caminhão ou um carro. Mas, enquanto os moinhos de vento há muito desapareceram de nossos campos, os cataventos continuam a ser vendidos nas lojas de brinquedos, nos quiosques dos jardins públicos ou nas feiras. As crianças constituem as sociedades humanas mais conservadoras... Outras brincadeiras parecem ter tido uma outra origem, que não o desejo de imitar os adultos. Assim, muitas vezes a criança é representada brincando com um pássaro. O próprio leitor talvez se lembre de suas tentativas de domesticar um pássaro ferido na infância. (ARIÈS, 1973:47)

Realmente, muitas vezes, quando criança, lembro-me de imitar determinadas ações que via adultos realizarem. Lembro-me de querer ser “chapeadora de carros”, profissão de meu pai, o qual passava noites e noites trabalhando nos fundos de casa e eu junto, sempre olhando curiosa. Quanto à tentativa de “domesticar animais”, também me recordo com muita nitidez dos pobres sapos, borboletas, formigas, minhocas, grilos, joaninhas e lagartixas (muito provável que tenha mais, mas não recordo) que “cuidava”. Perguntei isso para algumas pessoas e elas também confirmaram terem “domesticado” esses bichinhos, não sei se é regra (embora toda regra possa ter exceção), mas o leitor deve estar se recordando de coisas semelhantes ou simplesmente sendo a exceção, caso isso seja uma regra.

Também é interessante perceber, como no caso do catavento, que determinados brinquedos se “ressignificam” no decorrer do tempo ou até mesmo, muitas vezes, a origem do porque de sua existência acaba por se perder no tempo. Muitos brinquedos também se ressignificam através do imaginário da criança ou até mesmo de alguém que consegue fazer perpetuar na idade adulta esse imaginário. Através da imaginação, conseguimos transformar um determinado objeto que tem determinada função específica em um objeto multifuncional. Uma flecha pode ser uma caneta, uma espada, uma varinha de condão ou algo mais que você, leitor, possa presumir através do seu imaginário.

Podemos perceber, como no caso da andorinha de madeira, uma nova ressignificação do objeto. Segundo ARIÈS (1973), na Grécia antiga e moderna, era costume no mês de março os meninos fazerem uma andorinha de madeira, enfeitada com flores, que girava em torno de um eixo. Eles a levavam de casa em casa, e recebiam presentes: o pássaro e sua reprodução não era um brinquedo individual, e sim um elemento de uma festa coletiva e sazonal, da qual a juventude participava desempenhando o papel que sua classe de idade lhe atribuía. Aquilo que mais tarde se tornaria um brinquedo individual, sem relação direta com a comunidade ou o com o calendário, foi ligado no princípio a cerimônias tradicionais que misturavam as crianças, jovens e adultos.

Portanto, existia uma relação estreita entre a cerimônia religiosa comunitária e a brincadeira que compunha seu rito essencial. Com o tempo, certas brincadeiras e brinquedos, como a andorinha de madeira, libertaram-se de seu simbolismo religioso e perderam seu caráter comunitário, tornando-se ao mesmo tempo profana e individual. Nesse processo, certas brincadeiras se tornam cada vez mais reservadas às crianças, cujo repertório de brincadeiras surge então como o repositório de manifestações coletivas dessacralizadas, abandonadas pela sociedade dos adultos.

O filósofo Walter Benjamin (1985) também escreveu sobre a questão dos brinquedos que eram relacionados a rituais religiosos:

...desde os tempos mais remotos, o chocalho é um instrumento para afastar maus espíritos, que deve ser dado justamente aos bebês. Há um grande equívoco na suposição de que são simplesmente as próprias crianças, movidas por suas necessidades, que determinam todos os brinquedos. Muitos dos mais antigos (a bola, o papagaio, o arco, a roda de penas) foram de certa forma impostos às crianças para serem, ao longo da

história, transformados em brinquedos e produzidos em série.
(BENJAMIM, 1985:250)

Benjamim se refere à tentativa de alguns estudiosos em explicar o chocalho do recém-nascido como afirmação de que a audição é o primeiro sentido a ser exercitado, sendo assim, o chocalho acaba por ser considerado útil necessariamente para isso.

Também se tem relatos como de Heroard, que são descritos na obra de Ariès (1973). Heroard era médico do futuro Luís XIII⁷ e escreveu relatos minuciosos a respeito do cotidiano da infância do futuro rei. Aqui, vou me ater apenas aos jogos e brincadeiras. Luís XIII nasceu em 1601 e quando ele tinha um ano e cinco meses Heroard registrou que o menino “toca violino e canta ao mesmo tempo. Antes, ele se contentava com os brinquedos habituais dos pequeninos, como o cavalo de pau, o catavento ou o pião”. Com dois anos e sete meses ganhou de presente uma “pequena carruagem cheia de bonecas”. Aos três anos ganhou de presente “uma bola e algumas quinquilharias italianas”, entre as quais uma pomba mecânica e brinquedos destinados tanto à Rainha quanto a ele. Nas noites de inverno ele brincava de “cortar papel com a tesoura”. Ainda com três anos ele participava de um jogo de rimas, que era comum às crianças e aos jovens. Ao mesmo tempo em que ainda brincava de bonecas, aos quatro e cinco anos, ele também praticava o arco, jogava cartas, xadrez (aos seis anos) e participava de jogos de adultos, como o jogo de raquetes e inúmeros jogos de salão.

Aos seis anos, joga o jogo dos ofícios e brinca de mímica, jogos de salão que consistiam em adivinhar as profissões e as histórias que eram representadas por mímicas. Essas brincadeiras também eram brincadeiras de adolescentes e adultos. Quando faz sete anos, tenta-se fazer com que ele abandone os brinquedos da primeira infância, essencialmente as brincadeiras de bonecas: “Não deveis mais brincar com esses brinquedinhos (os brinquedos alemães), nem brincar de carreteiro: agora sois um menino grande, não sois mais criança”. Ele começa a aprender a montar a cavalo, a atirar e a caçar. Joga jogos de azar: “Ele participou de uma rifa e ganhou uma turquesa”. (HEROARD, 1868 *apud* ARIÈS, 1973:43)

Como vimos no capítulo anterior, à idade de sete anos é fixada na literatura moralista e pedagógica do século XVII para a criança entrar na escola e representa uma

⁷ Luís XIII de Bourbon, chamado O Justo (Fontainebleau, 27 de setembro de 1601 – Saint-Germain-en-Laye, 14 de Maio de 1643), foi rei de França e Navarra entre 1610 e 1643.

etapa muito importante no processo de transição que marca a primeira infância para uma etapa seguinte, seja de trabalho ou estudos.

Mesmo com esse marco na vida da criança, isso não significa que ela viesse a abandonar de fato as brincadeiras, até porque, temos relatos de brincadeiras dentro das escolas e elas não eram abandonadas de vez nem pelos adultos. Heroard continua a destacar as brincadeiras de Luís XIII após os sete anos: “Jogou cara ou coroa em seu gabinete com pequenos fidalgos”; “Brincou de esconder com um tenente da cavalaria ligeira”; Aos nove anos: “Após a ceia, foi aos aposentos da Rainha, brincou de cebra-cega e fez com que a Rainha, as princesas e as damas brincassem também”; com treze anos ainda brincava de esconder. (HEROARD, 1868 apud ARIÈS, 1973:45)

Cabe salientar, que embora os relatos feitos por Heroard se refiram a um cotidiano de uma criança rica e soberana, eles acabam por abranger também outras classes sociais, se levarmos em conta que a maioria das brincadeiras eram as mesmas entre adultos e crianças e que ainda não existia uma separação das camadas sociais de forma tão evidente como passou a ocorrer gradativamente tempos depois.

Podemos perceber que no início do século XVII ainda não existia uma separação tão rigorosa, como existe nos dias atuais, entre as brincadeiras e os jogos reservados às crianças e as brincadeiras e os jogos dos adultos, os mesmos jogos geralmente eram comuns a ambos. Podemos entender um pouco melhor isso se nos basearmos em alguns fatos já levantados no capítulo anterior. Os brinquedos e brincadeiras eram normalmente os mesmos, pois não se conhecia as especificidades das crianças, elas viviam juntamente com os adultos compartilhando um cotidiano comum a ambos e também porque, conseqüentemente, não existia a infinidade de brinquedos que temos atualmente. Na imagem abaixo podemos ver crianças e adultos compartilhando em um mesmo espaço dos mesmos brinquedos e brincadeiras:



Figura 10 - Os Jogos das Crianças, por Pieter Bruegel, 1560⁸

Essa ambiguidade persistente nas brincadeiras infantis explica também o porquê, no século XV a boneca serviu às mulheres mais abastadas como manequim de moda. A maioria de bonecas de coleções não eram brinquedos de crianças e sim, bonecas que serviam como suporte para os modelos de roupas de moda. Estilistas vestiam-nas com suas criações e as enviavam às rainhas e damas para que escolhessem os modelos de seus vestidos. A primeira fábrica dessas bonecas surgiu em Nuremberg, Alemanha em 1413 e essas bonecas foram substituídas pelas gravuras de moda no início do século XIX.

As bonecas mostraram exatamente as mudanças na moda, maquiagem e nos penteados do século XVIII, quando começaram a ser produzidas em escala comercial:

É interessante comparar uma boneca do século XVIII, com cabeça coberta de gesso, olhos fixos e negros, boca pequena pintada, corpo magro de madeira e com articulações angulares e finos brocados (representava uma menina idealizada com idade entre 8 e 12 anos), com a boneca-bebê francesa de biscuit do século XIX, com pele cor de creme e pêssego, olhos realistas,

⁸ Fonte: <http://esquizofia.com/2012/04/10/um-curso-desejante-para-van-gogh-211/>

corpo rechonchudo e veludo cor de vinho, os ideais de beleza mudaram radicalmente nesses séculos, e isso se reflete no caso, a boneca. (MALLALLIEU, 1999:557 apud MEFANO 2005:22)

A Barbie⁹ também é um, dentre tantos exemplos, de como uma boneca pode ditar moda ou regras implícitas em uma sociedade. Segundo MULLINS e PEARSON (1999) podemos destacar quatro fases básicas na definição cronológica da vida doméstica da Barbie:

A primeira fase foi um período mínimo de domesticidade que começou com a introdução da Barbie em 1959 e durou até seus primeiros cinco anos. Inicialmente, nessa fase, a boneca teve uma imagem referente a possibilidades sociais e trabalhistas das mulheres, bem como a evidência do poder da sexualidade feminina. A segunda fase assistiu a uma súbita explosão de domesticidade, começando com o sexto ano da Barbie (1964) e terminando com a última Barbie com utensílios de cozinha, em 1967. Durante esse período, a Barbie foi revertida para uma noção conservadora ideológica de uma mulher que faz nutrir o trabalho doméstico e faz expandir a carreira e outras opções sociais para o namorado Ken. A terceira fase (1968-1984) estava praticamente destituída de trabalho doméstico tradicional ou de claros atributos de personalidade... Na fase mais recente, na metade da década de 1980, a Barbie abandonou funções independentes e caiu no confinamento de identidades ideológicas como mãe educadora e dona de casa¹⁰. (MULLINS; PEARSON, 1999)

A construção da feminilidade da Barbie era inseparável de sua abundância física e capacidade implícita de usar a aparência para sua vantagem. O simbólico magnetismo profundo da Barbie, no entanto, pousou sobre algo mais atraente do que os seus seios, pernas e cabelo: a Barbie, segundo Mullins e Pearson (1999) era uma mulher de carreira que simbolizava valores gentis, aspirações da classe média, estilo impecável e autodeterminação sexual. Se a Barbie fosse “feia” obviamente as crianças e pessoas em geral não teriam tanto interesse em consumir um produto como a Barbie, mesmo que ela fosse imbuída de determinados valores que fossem condescendentes com a classe média.

A Barbie, além de ter seus modelos de roupas e acessórios baseados nos desfiles de moda de Paris onde conceituadas marcas de renome apresentam suas tendências,

⁹ A boneca Barbie surgiu em 1959 a partir da idealização de Ruth e Elliot Handler, sendo comercializada pela Companhia de brinquedos norte-americana Mattel.

¹⁰ Tradução livre da autora.

ilustrou um novo ideal de corpo feminino, com o corpo mais magro, dando aceno para a moda da época no início dos anos de 1960. O conservadorismo na domesticidade da Barbie nos anos de 1980 tem conexão, segundo Mullins e Pearson (1999), com as mudanças sociais refletidas na ascensão da Direita evangélica e a vitória presidencial de Ronald Regan. Durante esse período, o retorno das mulheres aos seus papéis tradicionais, ou seja, somente cuidar da casa, do marido e dos filhos, foi amplamente defendido. Isso nos mostra que não é somente a Barbie que pode ditar modas e estereótipos de beleza, mas o seu contexto pode persuadir determinados acontecimentos também. Enfim, podemos dizer que a Barbie:

Expressa todos os valores da sociedade americana: é rica, bonita, famosa, inteligente e está sempre na moda. Tem o namorado perfeito e muitos amigos a adoram. O mundo Barbie é cor-de-rosa, feitos de sonho e fantasia, onde tudo é possível, É o que garante o slogan “*be anything*”. (MEFANO, 2005:24)

A respeito da maneira com que os brinquedos são imbuídos de significados, LIMA (2012) argumenta:

Os brinquedos foram projetados, manufaturados, vendidos e comprados exclusivamente por adultos, baseados em seus próprios valores e concepções sobre o que a infância deveria ser e suas expectativas para o futuro. Pela idealização dos brinquedos, a sociedade investiu nesses com suas aspirações mais estimadas, sendo que eram através dos brinquedos que as crianças eram destinadas a introjetar os papéis sociais que os adultos queriam e esperavam que eles executassem quando crescessem. (LIMA, 2012)

Como o leitor pode perceber, as bonecas são muito relevantes quando falamos de brinquedos. Por isso, embora elas não sejam correspondentes ao tipo de brinquedo que analisarei mais adiante, quero deixar claro que elas também correspondem, como cultura material, aos objetos imbuídos de inúmeros significados e também é de suma importância para o entendimento das teias que regem o consumo de brinquedos e fazem parte das transformações ocorridas na sociedade.

Os jogos

Os jogos, muitas vezes acabam por serem confundidos com as brincadeiras. Os jogos, geralmente servem como auxiliares para a aprendizagem e desenvolvimento de quem o pratica. Não pode ser considerado um brinquedo, apenas simula um, pois não é espontâneo e nem usa o faz-de-conta (PEDROSO *et al* s/ano). No jogo, as regras já estão pré-estabelecidas e é indiscutível o aprendizado que ele pode proporcionar principalmente para a criança, porém, não substitui a brincadeira, que é onde a criança usa de forma deliberada o seu imaginário.

Podemos dizer que o brincar existe sem o brinquedo, mas o brinquedo não existe sem o brincar. Ao usar o brinquedo se está brincando, mas se o dito brinquedo tiver regras pré-estabelecidas, passa a ser um jogo e não um brinquedo. Tenho um exemplo referente aos meus próprios brinquedos, alguns deles tinham regras, mas podiam ser utilizados apenas para brincar, e quando eu utilizava as regras e “entrava no jogo”, aí era o jogo que estava em evidência. Mas posso dizer que as maiorias dos meus brinquedos que também eram jogos, se tornaram apenas brinquedos, pois não utilizei das regras para jogar. Tratarei disso mais adiante, quando analisarei esses objetos.

De um modo geral, desde o período medieval, os jogos eram admitidos sem reservas e discriminações pela grande maioria das pessoas. Porém, por outro lado, uma minoria poderosa de moralistas rigorosos condenava e denunciava a “imoralidade” e a conduta viciosa de praticamente todos os jogos. A indiferença da maioria das pessoas quanto à imoralidade dos jogos e a intolerância de uma elite educadora coexistiram durante muito tempo. No decorrer dos séculos XVII e XVIII começou a surgir uma nova postura em relação aos jogos e conseqüentemente à infância. Passou a existir uma preocupação antes desconhecida, de preservar a moralidade e também a educação principalmente na infância, para isso, gradativamente, passou-se a proibir os jogos classificados como maus e a recomendar-se os jogos definidos como bons.

A grande frequência com que eram jogados os jogos de azar é um exemplo nítido de como as pessoas não reprovavam moralmente estes jogos e, conseqüentemente por não considerarem imoral, esses jogos não eram proibidos às crianças. Mesmo nos colégios, centros da moralização, os jogos a dinheiro persistiram por muito tempo, apesar da repugnância que por eles sentiam os educadores. Os regulamentos dos colégios tentavam mudar aos poucos essa conduta. Muitas vezes permitindo os jogos a

dinheiro, porém valendo uma quantia irrisória, ou até mesmo valendo uma fruta ou algo do gênero, mas sempre com o consentimento do mestre.

No século XVI e início do XVII, numerosos documentos iconográficos comprovam a mistura de classes sociais durante as festas e jogos sazonais. Mas ainda no século XVII, passou a haver uma distinção entre os jogos dos adultos e dos fidalgos e os jogos das crianças. Essa distinção já remontava a Idade Média, porém de maneira inexpressiva, somente nos jogos de cavalaria, onde nos torneios era proibida a entrada de plebeus e crianças, mesmo nobres. Antes da constituição definitiva da ideia de nobreza, os jogos eram comuns a todos, independente da condição social. Passou a existir a ideia de que os nobres deveriam evitar misturar-se com os plebeus, ideia que passou a ser realmente efetiva com o desaparecimento da nobreza e surgimento da burguesia, no século XVIII.

Partimos de um estado social em que os mesmos jogos e brincadeiras eram comuns a todas as idades e a todas as classes para o abandono de determinados jogos pelos adultos das classes sociais superiores e, simultaneamente, sua sobrevivência entre o povo e as crianças em geral.

Durante um período da Idade Média e durante os séculos XVI e parte do XVII os jogos que agitavam a vida de todas as idades e condições foram condenados pela Igreja, a qual combatia os jogos sem exceções e reservas.

O boliche, hoje um divertimento pacífico, provocava tais brigas que nos séculos XVI e XVII os magistrados de polícia em certas ocasiões o proibiam inteiramente, tentando estender a toda a sociedade as restrições que os eclesiásticos queriam impor aos clérigos e estudantes. Assim, esses defensores da ordem moral praticamente classificavam os jogos entre as atividades semicriminosas, como a embriaguez e a prostituição, que quando muito podiam ser toleradas, mas que convinha proibir ao menor sinal de excesso. (ARIÈS 1973:65)

Essa atitude de reprovação absoluta modificou-se ao longo do século XVII, como podemos ver no trecho abaixo:

Os Humanistas do Renascimento, em sua reação antiescolástica, já haviam percebido as possibilidades educativas dos jogos. Mas foram os colégios jesuítas que impuseram pouco a pouco às pessoas de bem e amantes da ordem uma opinião menos radical com relação aos jogos. Os padres compreenderam desde o

início que não era nem possível nem desejável suprimi-los... Ao contrário, propuseram-se assimilá-los e introduzi-los oficialmente em seus programas e regulamentos, com a condição de que pudessem escolhê-los, regulamentá-los e controlá-los. Assim disciplinados, os divertimentos reconhecidos como bons foram admitidos e recomendados, e considerados a partir de então como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos. (ARIÈS 1973:65)

Do século XVII até nossos dias, a atitude moral com relação aos jogos de azar evoluiu de maneira bastante complexa: à medida que se difundia o sentimento de que o jogo de azar era perigoso e um vício grave, a prática tendeu a modificar alguns desses jogos, reduzindo o papel do azar, em benefício do cálculo e do esforço intelectual do jogador, dessa forma, certos jogos de cartas e de xadrez tornaram-se cada vez menos sujeitos a condenação que atingia o princípio do jogo de azar.

No que concerne aos jogos que envolviam esforço físico, os jesuítas adotaram para a educação alguns jogos que eram tidos como um mal menor. Eles fizeram tratados de ginástica que forneciam as regras dos jogos recomendados. Admitiu-se cada vez mais a necessidade de exercícios físicos para a saúde, o que inclui jogos que envolvessem esse tipo de atividade, como por exemplo, o hóquei, o pião, as escadas, a bola, o jogo de peteca com raquetes e as brincadeiras de pegar, seja com os olhos vendados ou abertos. No fim do século XVIII, os jogos de exercício receberam outra justificativa, desta vez patriótica, já que preparavam os rapazes para a guerra, compreendendo-se então os benefícios que os exercícios físicos podiam trazer à instrução militar.

Assim, sob as influências sucessivas dos pedagogos humanistas, dos médicos do Iluminismo e dos primeiros nacionalistas, passamos dos jogos violentos e suspeitos da tradição antiga à ginástica e ao treinamento militar, das pancadarias populares aos clubes de ginástica. (ARIÈS, 1973:66).

Essa evolução foi comandada pela preocupação com a moral, a saúde e o bem comum. Uma evolução paralela foi ocorrendo, levando em conta a idade e a condição social, modificando assim as brincadeiras que, de um modo geral, eram comuns a todas as idades e classes sociais.

No século XIX, muitos jogos dos séculos anteriores continuavam a existir e eram denominados “Jogos de Outrora” o que, segundo ARIÈS (1973:67) indicava que a moda começava a abandoná-los e que eles se tornavam provincianos, quando não infantis ou

populares. Entre esses jogos podemos citar: a cabra-cega, o jogo do assobio, a faca na bacia com água, o esconde-esconde, o passarinho voa, o cavaleiro gentil, o homem que não ri, o pote do amor, o rabugento, a berlinda, o beijo embaixo do castiçal, o beijo do amor.¹¹ Alguns desses jogos se tornariam brincadeiras restringidas às crianças, enquanto outros conservariam o caráter ambíguo e pouco inocente que fizeram com que fossem condenados pelos moralistas tempos antes.

Além dos jogos de exercícios e dos jogos de azar, também existiam os chamados jogos de salão. Esses jogos consistiam basicamente em jogos de rimas e eram comuns às crianças, ao povo mais simples e as pessoas mais abastadas, mas principalmente as pessoas com um pouco mais de instrução.

Sobre os brinquedos e a infância no Brasil

As pesquisas e reflexões de Ariès sobre a infância, ainda que sejam muito importantes, refletem a realidade européia que, embora tenha influenciado intensamente a mundo ocidental, inclusive o Brasil, não pode ser generalizada totalmente para a nossa realidade social.

No Brasil, desde o início de sua colonização, as diferenças marcadas pela distribuição de renda e de poder fizeram surgir infâncias distintas para classes sociais também distintas (MEFANO, 2005:38). A história da infância da criança brasileira se deu a sombra de uma sociedade que viveu intensamente a escravidão. MEFANO (2005) prossegue afirmando que, de acordo com a história do Brasil, é evidente que a escolarização e a emergência da vida privada burguesa e urbana não foram os pilares que sustentaram a construção do nosso sentimento de infância.

O ensino público no Brasil surgiu na segunda metade do século XVIII e era de acesso restrito. Já no final do século XIX as crianças das famílias privilegiadas economicamente eram educadas no exterior ou por meio de professores particulares, não frequentando escolas até o início do século XX, e as crianças pobres eram

¹¹ Cabe salientar que encontrei em outras leituras a citação de alguns desses tipos de brincadeiras, porém não encontrei mais detalhes no que diz respeito à maneira como se brincavam ou se realizavam essas atividades. Imagino que devido à atemporalidade de brincadeiras como cabra-cega e esconde-esconde, podemos imaginar como eram essas atividades, mesmo que a maneira de se brincar não seja sempre exatamente igual. “O homem que não ri”, faz com que recorde de algo como um oponente ter que ficar sério enquanto o outro faz caretas para que o primeiro ria, ou até mesmo ambos ficarem sérios, olhando fixamente um nos olhos do outro, e quem ri primeiro perde. Talvez não tenha nada haver com isso, mas me recordei e inclusive, por incrível que pareça, brinquei disso hoje por um rápido momento com o meu 7namorado e perdi, pois caía na gargalhada em todas as tentativas.

consideradas desde cedo forças produtivas, não tendo a educação como prioridade. Essa questão também não deixa de ser atual:

Essa realidade não acontece somente no passado, é ainda visível até hoje, até mesmo nos grandes centros urbanos, onde se veem crianças vendendo mercadorias em sinais de trânsito, pedindo esmolas ou exercendo serviços diversos, ou nas áreas rurais, nas lavouras domésticas e na monocultura. A escolarização passa a ficar em segundo plano para crianças de todas as idades que trabalham com o objetivo de contribuir para a economia doméstica. Exercendo um papel produtivo, a fase da infância é desvirtuada e, conseqüentemente, o direito da criança brasileira ao brincar e ao brincar fica quase que integralmente negado. (MEFANO, 2005:38)

Diversos viajantes que passaram por aqui deixaram inúmeros relatos de como eram a vida cotidiana em algumas províncias, incluindo questões que fazem parte da vida das crianças. As imagens abaixo são retratos feitos por Debret¹².



Figura 6 - Jantar no Brasil - Debret.¹³ Filhos de escravos ao pé da mesa, recebendo algo para comer

¹² Jean-Baptiste Debret (1768-1848) foi pintor, desenhista e professor francês. Integrou a Missão Artística Francesa (1816), que fundou, no Rio de Janeiro, uma academia de Artes e Ofícios, mais tarde Academia Imperial de Belas Artes, onde lecionou pintura. De volta à França (1831) publicou *Viagem Pitoresca e Histórica ao Brasil* (1834-1839), documentando aspectos da natureza, do homem e da sociedade brasileira no início do século XIX.



Figura 7 - Uma senhora brasileira em seu lar - Debret, 1823¹⁴



Figura 8 – Meninos brincando de soldados - Debret¹⁵

No período da escravidão, Gilberto Freyre, cita brincadeiras extremamente sádicas, praticadas pelos sinhozinhos, onde os escravos eram tomados por brinquedos:

O melhor brinquedo dos meninos de engenho de outrora: montar a cavalo em carneiros; mas na falta de carneiros: moleques. Nas brincadeiras, muitas vezes brutas, dos filhos de

¹³ Fonte: http://3.bp.blogspot.com/_gbSIIND7bM/TpVoKzTPedI/AAAAAAAAAHU/QWZ6FA_G3Xc/s1600/JantarBrasil.jpg

¹⁴ Fonte: http://3.bp.blogspot.com/_gbSIIND7bM/TpVoKzTPedI/AAAAAAAAAHU/QWZ6FA_G3Xc/s1600/JantarBrasil.jpg

¹⁵ Fonte: <http://chc.cienciahoje.uol.com.br/infancia-de-outros-tempos/>

senhores de engenho, os moleques serviam para tudo: eram bois de carro, eram cavalos de montaria, eram bestas e almajarras, eram burros de liteiras e cargas as mais pesadas. Mas, principalmente, cavalos de carro. (FREYRE, 1963:47)

Abaixo, outra imagem de Debret, onde uma criança está sentada nas costas de uma senhora negra:



Figura 9 - Fotografia datada de 1899, acervo da família de José Antônio Orlando.¹⁶

Os brinquedos antigamente (e atualmente também, porém em escala extremamente menor) eram feitos artesanalmente. Pode-se dizer que as técnicas artesanais no Brasil são o resultado da transculturação entre índios, negros e brancos.

A partir do século XIX, a imigração européia trouxe também para a cultura nacional novas influências, como a dos italianos, alemães, poloneses, que, junto aos outros grupos étnicos de japoneses, sírios e libaneses, incorporaram ao cotidiano, muitas práticas culturais que se refletiram em inúmeros e diferentes aspectos da cultura material do país. (MEFANO, 2005:41)

¹⁶ Fonte: <http://semioticas1.blogspot.com.br/2011/07/imagens-do-oitocentos.html>

A respeito da influência indígena nos brinquedos, Freyre afirma que:

O gosto da criança por brinquedos de figuras de animais é ainda de traço característico da cultura brasileira. A prática de utilizar aves domésticas como bonecos, bem como o uso do bodoque e do alçapão para pegar passarinhos e depois criá-los são tradições que permanecem na infância brasileira. (FREYRE, 1963:14)

Em relação à influência da cultura africana, KISHIMOTO (2002:26 apud MEFANO, 2005:44) indica a dificuldade de especificar a contribuição detalhada de cada elemento étnico no folclore brasileiro, uma vez que os negros misturavam-se ao cotidiano do período colonial, dificultando assim, a separação do que é específico da população africana.

Em relação à influência portuguesa, pode-se dizer que a grande maioria dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro, como o jogo de saquinhos (ossinhos), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião, pipa e outros, chegou ao Brasil por intermédio dos primeiros portugueses, os quais são herdeiros de uma forte tradição européia, vinda de tempos mais antigos. (MEFANO, 2005:45)

Quanto a trabalhos específicos a respeito de brinquedos no próprio registro arqueológico no Brasil, infelizmente encontrei apenas um trabalho intitulado *The Dark Side of Toys in Nineteenth-Century Rio de Janeiro, Brazil*¹⁷ – autoria de Tania Andrade Lima (2012). Onde sítios históricos do século XIX no Rio de Janeiro são escavados e analisam-se os brinquedos encontrados neles.

A autora se refere, sobre a questão da escassez de trabalhos referentes aos brinquedos na arqueologia, alegando que foi somente nas duas últimas décadas que os pesquisadores começaram a chamar atenção para o aparente desinteresse nas crianças na pesquisa arqueológica, embora seja fato que elas compreendam um segmento da população onipresente em qualquer grupo humano e conseqüentemente na maioria dos registros arqueológicos. (LIMA, 2012)

Os sítios trabalhados por Lima e sua equipe são conjuntos familiares e urbanos, bem como unidades de produção e espaços públicos. Durante as escavações foram encontrados nesses diferentes locais uma quantidade de brinquedos mais direcionados

¹⁷ Em uma tradução livre: *O lado sombrio dos brinquedos no século XIX, Rio de Janeiro, Brasil.*

ao universo feminino, diretamente relacionado às funções biológicas de procriação e alimentação. As bonecas de porcelana são as mais evidentes no registro, devido a durabilidade do material que são feitas. Algumas, medem em torno de 2 a 15cm, e possuem braços e pernas imóveis, dando uma aparência congelada. Eram conhecidas por *Charlottes congeladas*¹⁸ e tiveram uma clara função didática: ensinar as meninas a obedecerem a suas mães e se agasalharem corretamente no inverno ou então elas morreriam devido a sua desobediência. (LIMA, 2012)

Outro modelo de boneca, que acho interessante mencionar, também foi encontrado nos registros. Eram as bonecas articuladas, também feitas de porcelana, mas com braços e pernas móveis. Essas bonecas representavam mulheres jovens com bochechas rosadas, lábios vermelhos e sobrancelhas pintadas. Encontramos aqui, uma outra questão já mencionada neste capítulo: o estilo do cabelo e dos sapatos dessas bonecas foram utilizados como pistas para sua cronologia, sendo que essas bonecas variavam de acordo com a moda e a época em que eram produzidas. (LIMA, 2012)

No registro, miniaturas de chá e de mesa utilizadas na ritualização das refeições, também foram encontradas, representando o esforço feito pela sociedade em insinuar o ideal de domesticidade nas meninas de pouca idade, incentivando-as a cuidar da casa e a ter virtudes domésticas. (LIMA, 2012)

Os brinquedos associados aos meninos incentivavam os atributos de força e virilidade e eram feitos de metais e vidro. Esses brinquedos retratavam especialmente atividades referentes a combatividade, espírito aventureiro, bravura e coragem (Varney, 2002 apud Lima, 2012) e persuadindo assim, os ideais masculinos da época, fortemente associados com a guerra e o militarismo. As bolinhas de gude, destinada a estimular o desenvolvimento motor, também são encontradas no registro e atribuídas aos meninos, enquanto as peças de dominó encontradas são atribuídas aos adultos e crianças em geral. (LIMA, 2012)

Achei interessante utilizar determinados trechos do artigo de LIMA (2012), pois, como já foi dito, além de ser o único artigo específico encontrado sobre o registro de brinquedos em escavações arqueológicas ele nos mostra de forma explícita o que está

¹⁸ O nome tem origem nos Estados Unidos e vem de um poema e uma canção muito popular em meados do século XIX e conta a história de uma linda menina que saiu de casa com o namorado em uma noite gélida para ir a um baile em um trem. Mesmo sua mãe a advertindo para se agasalhar, Charlotte, extremamente vaidosa, não queria que seu vestido bonito fosse coberto pelo seu casaco, como resultado, ela congelou até a morte.

implícito por trás dos brinquedos. Por isso, não teria como ter feito uma que outra citação, acredito que assim ficou mais claro determinados pensamentos, embora tivessem tantos outros a serem expostos.

No próximo capítulo, irei finalmente familiarizá-los com os objetos de estudo deste trabalho. Primeiramente, será realizada a descrição dos brinquedos, para depois, analisá-los, podendo assim, aprofundar mais questões semelhantes a algumas já expostas aqui, porém, diretamente ligadas aos objetos específicos desse estudo.

Capítulo III

DESCRIÇÃO DO MATERIAL

Mas, quando nada subsiste de um passado antigo, depois da morte dos seres, depois da destruição das coisas, sozinhos, mais frágeis, porém mais vivazes, mais imateriais, mais persistentes, mais fiéis, o aroma e o sabor permanecem ainda por muito tempo, como almas, chamando-se, ouvindo, esperando, sobre as ruínas de tudo o mais, levando sem submeterem, sobre suas gotículas quase impalpáveis, o imenso edifício das recordações. (Marcel Proust, *Em Busca do Tempo Perdido*)

Quando voltei á minha cidade natal com o intuito de procurar os meus brinquedos, vasculhei em dezenas e mais dezenas de caixas que estavam no porão de minha casa. Todas essas inúmeras caixas possuíam objetos pertencentes a praticamente todas as fases da minha vida. Lembro-me que quando vasculhava as caixas, anotei em algum lugar algo para utilizar aqui, mas não achei essa anotação. No entanto, lembro-me que era referente às sensações que tive quando me deparei novamente, depois de tanto tempo, com os objetos aqui analisados. Lembro-me de ser algo do tipo “a sensação que o cheiro de coisa guardada junto com lembranças boas trás”, era algo assim. Acho que muitas pessoas devem sentir, em um momento qualquer, muitas vezes inesperado, como uma simples ida ao mercado, um determinado cheiro que lembre uma determinada cena ou uma determinada fase da vida. Eu tenho muito dos meus “cheirinhos de domingo” que remetem ao pátio da casa onde cresci (o mesmo que meu pai trabalhava, citado no capítulo anterior). Enfim, não vou continuar as divagações, pois precisaria de muitas páginas só pra isso e acabarei fugindo muito do foco desse trabalho.

Cabe salientar que, embora sejam esses os objetos que possuo, existiram outras inúmeras coleções lançadas na década de 1990 por essas empresas, porém muitas que me pertenceram, foram perdidas no decorrer do tempo e outras, muito provavelmente não colecionei. Todos os objetos fotografados para este trabalho pertencem a minha própria coleção. As imagens e fotografias foram escaneadas/fotografadas por mim, com a ajuda de amigos. Os objetos repetidos da minha coleção particular não estão sendo contabilizados neste trabalho, exceto os chamados “Blocos” da Coca-Cola. Muitas das imagens não estão em seu tamanho real, foram reduzidas ou aumentadas, visando

primeiramente o melhor entendimento da imagem e texto e, posteriormente, a estética do trabalho.

Dentre todos os meus brinquedos optei por escolher aqueles que representam de forma mais intensa a minha infância, embora obviamente não seja somente por isso e sim, coincidentemente, por que também são os brinquedos que, além de eu possuir uma grande quantidade de material, possuem uma gama maior de informações. São os brinquedos que, de um modo geral, também representam determinadas empresas que são grandes emissários do consumo no Brasil e no mundo: *Coca-Cola*, *Elma Chips* e *Ferrero*.

Referente às coleções da linha da Coca-Cola, serão descritas aqui quatro grandes coleções, denominadas: *Geloucos*; *Futgudes*; *Minimania*; e *Gelos Cósmicos*. Essas coleções correspondem, respectivamente, aos anos de 1997, 1998, 1999 e 2000¹⁹. A Elma-Chips também tem inúmeras coleções dos chamados *Tazos* e as que serão descritas aqui são denominadas: *Tiny Toon*; *Animaniacs*; *Máskara*; e *Pokémon*. Essas coleções correspondem, respectivamente, aos anos de 1997, 1997, 1998 e a última coleção não foi possível identificar a data. O Kinder Ovo, pertencente à Ferrero, também possui inúmeras coleções que fizeram parte da década de 1990 de forma constante, sem muitas alterações.

Belk (1995) considerou que colecionar é um processo de adquirir e possuir coisas de forma ativa, seletiva e apaixonada. Este autor explica que a dificuldade de se desenvolver uma teoria sobre colecionismo está no fato de não haver uma única motivação para se colecionar e nem um único significado para o prazer de se fazer uma coleção.

Considero que um desses motivos é que, as coisas que as pessoas usam e que as cercam, refletem fortemente a personalidade de seu proprietário, chegando mesmo a ser uma parte de si próprio, não no sentido místico ou metafórico, mas na realidade concreta, mesmo. Isto demonstra que a pessoa não é somente o que se vê nela, mas também o que se vê nas coisas que possui. A pessoa confere a si mesma os significados que confere aos seus objetos. A coleção pode “dizer” coisas a respeito do colecionador. Pode-se comparar a coleção com a linguagem não verbal das roupas que se está usando.

¹⁹ A coleção dos Gelos Cósmicos corresponde ao ano de 2000. Embora tenha sido explicitado que esta pesquisa se refere aos brinquedos correspondentes a década de 1990, optei por utilizar esta coleção de qualquer forma, pois ela faz parte do contexto de análise deste trabalho. Também penso que o ano de 2000, corresponde simplesmente há um período de continuação de acontecimentos ocorridos nos anos antecedentes e não corresponde à uma mudança abrupta simplesmente por entrar em uma nova década.

As cores, tecidos, cortes e detalhes da roupa dizem muita coisa a respeito da personalidade da pessoa que a está usando.

O *self*, o *eu* do colecionador se estende e se amplia na sua coleção, e os motivos para colecionar são as projeções de sua personalidade: a busca de poder, de conhecimento, de lembranças da infância, prestígio, controle. A coleção também pode conferir distinção ao colecionador. De forma geral, a coleção é, pois, um retrato da personalidade do colecionador. A coleção permite ao colecionador o reforço da própria identidade.

Colecionar pode ser compreendido como tentativa de fazer o tempo voltar. Pode ser também uma tentativa de desafiar a ameaça da mortalidade. Colecionar uma série de objetos é, pelo menos por um momento, ter imposto um sentido de ordem num universo que não tem nenhum. Os objetos são nossa maneira de medir a passagem de nossas vidas. São o que usamos para nos definir, para sinalizar quem somos. Ora são as jóias que assumem esse papel, ora são os móveis que usamos em nossas casas, ou os objetos pessoais que carregamos conosco, ou as roupas que usamos. (SUDJIC, 2010:21)

Coleções também são poderosos instrumentos de memória. Mais que considerar a memória como um processo interno da mente humana, nós precisamos considerar que a memória é produzida pelo encontro entre pessoas e o mundo material. Neste sentido, os objetos são lembradores do passado. Eles possuem um papel central nos processos de rememoração. Mas isto ocorre apenas porque nós criamos histórias atribuindo significados às coisas.

Porque nós atribuímos significados as coisas, nós podemos impregnar as coisas com a nossa biografia. Isto é especialmente visível quando pensamos, por exemplo, no papel dos objetos no mundo dos idosos, ou na função dos objetos relacionados aos nossos familiares já mortos.

Ao mesmo tempo,

a coleção privada, com efeito, é a forma, senão exclusiva, pelo menos dominante, pela qual objetos pessoais, em nossa sociedade, expõem-se à esfera pública. Mais que representações de trajetórias pessoais, os objetos funcionam como vetores de construção da subjetividade e, para seu entendimento, impõem, já se viu, a necessidade de se levar em conta seu contexto

performático. Na coleção fica patente esse caráter de interlocução, de ato em que está em jogo a subjetividade em diálogo. Os estudos de coleção se têm desenvolvido muito, estas últimas décadas, sobretudo na antropologia e na sociologia (a história, por sua vez, tem sido muito reticente, a respeito). Assim, já foram explorados não só o caráter metonímico de representação que a coleção pode desempenhar (de um grupo, cultura, fenômeno), mas, também, de auto-representação. Trabalhando com museus e coleções antropológicas, Clifford (1985) bem demonstrou como neles se tem não apenas a representação do indígena, mas também do branco; das colônias, mas também das metrópoles. (MENEZES, 1997)

Descreverei aqui, algumas das coleções que fiz correspondentes a diversos anos desse período de infância.

Coca-Cola

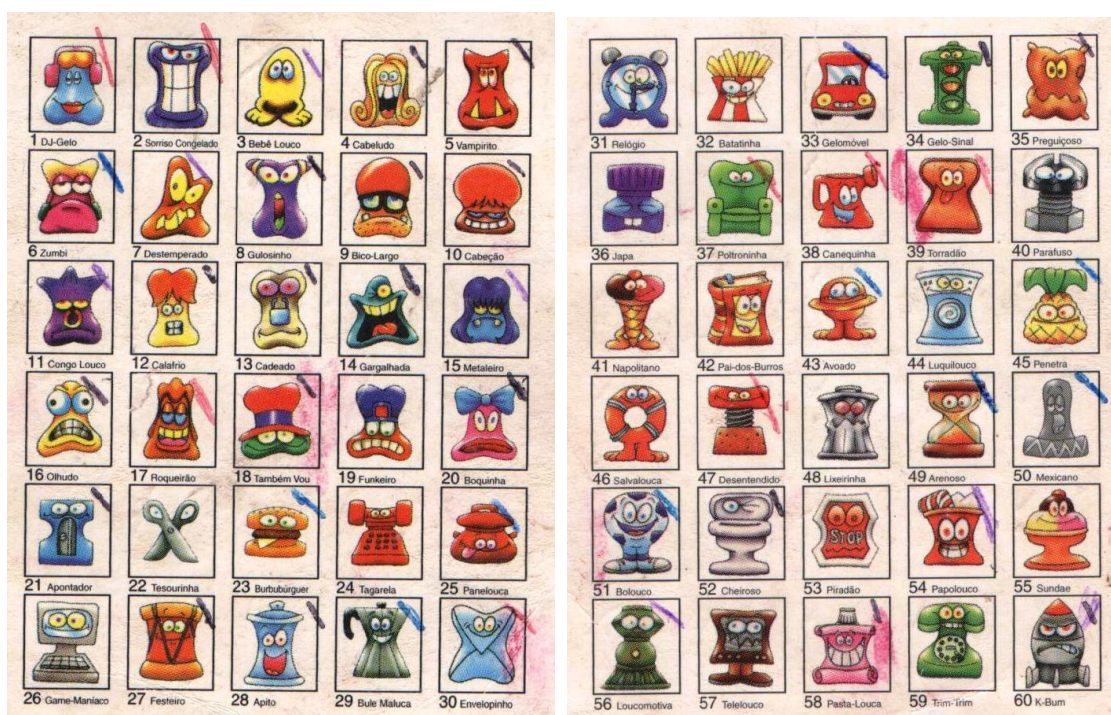
A Coca-Cola surgiu nos Estados Unidos em 1886 e existe no Brasil desde 1942. Atualmente, a Coca-Cola Company está presente em mais de 200 países e responde por mais de 400 marcas de bebidas, onde algumas, incluindo a própria Coca-Cola, são as mais consumidas do planeta.

A Coca-Cola, não tardou muito a fazer sucesso, devido, principalmente, ao forte apelo que a marca impôs desde o começo. São imagens, mensagens, músicas e objetos que se fazem presente em quase todos os lugares do mundo. Os objetos abaixo fazem parte desse contexto, e mostram um pouco da presença da marca na vida das crianças durante a década de 1990. Saliento novamente que aqui serão mostradas apenas quatro das inúmeras outras campanhas lançadas pela marca na década de 1990.

Coleção *GELUCOS*

A coleção *Geloucos* foi lançada em setembro de 1997 e para poder adquirir a embalagem composta por 2 geloucos e 1 card com a imagem e a história de algum gelouco, era preciso juntar 10 pontos através das tampinhas de plástico das garrafas pet ou tampinhas metálicas das garrafas de vidro. Conforme a propaganda televisiva que passou na época do lançamento da promoção, os geloucos são gelos que ao serem molhados acidentalmente por uma garrafa de coca-cola dentro da geladeira, acabam por

tornarem-se Geloucos. A coleção é composta por um total de 60 diferentes miniaturas correspondendo às formas caricaturadas de objetos em geral, de características físicas e expressões de sensações. Todos esses objetos possuem nomes correspondentes ao seu formato ou reação, como por exemplo: Cabeludo, Zumbi, Destemperado, Cabeção, Gargalhada, Tagarela (telefone), Tesourinha, Gelomóvel, Preguiçoso (travesseiro), Pai-dos-Burros (livro) e etc. (Figuras 10 e 11). Esses objetos são feitos de acrílico cristalino²⁰, medindo aproximadamente 3 cm, onde cada miniatura pode ter diferentes cores. Abaixo, o encarte contendo a imagem e o nome de cada objeto pertencente à coleção:



Figuras 10 e 11 (respectivamente) – Correspondem as imagens da coleção completa dos Geloucos. Podemos ver na imagem, os 60 itens da coleção e seus nomes. Imagens escaneadas pela autora.

Abaixo, a fotografia da minha coleção particular de Geloucos:

²⁰ Cristalino, nesse caso, se refere no sentido figurativo: semelhante ao cristal devido a sua transparência.



Figura 12 - Fotografia contendo 42 dos 60 Geloucos da coleção. Foto da autora.

Abaixo, podemos ver a fotografia de alguns geloucos em destaque:



Figura 13 - A partir da esquerda, podemos ver a sequência dos seguintes geloucos: Gelomóvel, Cabeludo, Poltroninha, Penetra, Destemperado, Cheiroso, Bolouco, Sorriso Congelado e Gelo-Sinal. Foto da autora.

Nas imagens abaixo, podemos ver alguns dos cards que vinham na embalagem, juntamente com 2 geloucos:



Figuras 14 e 15 (respectivamente) – Cards com as mensagens dos geloucos Apito e Bule Maluca. Imagens escaneadas pela autora.



Figuras 16 e 17 (respectivamente) – Cards com as mensagens dos geloucos Envelopinho e Relógio. Imagens escaneadas pela autora.



Figuras 18 e 19 (respectivamente) – Cards com as mensagens dos geloucos Gelomóvel e Canequinha. Imagens escaneadas pela autora.



Figuras 20 e 21 (respectivamente) – Cards com as mensagens dos geloucos Avoado e Desentendido. Imagens escaneadas pela autora.



Figuras 22 e 23 (respectivamente) – Cards com as mensagens dos geloucos Mexicano e Bolouco. Imagens escaneadas pela autora.



Figuras 24 e 25 (respectivamente) – Cards com as mensagens dos geloucos Piradão e Sundae. Imagens escaneadas pela autora.

Coleção *FUTGUDES*

A coleção de Futgudes foi lançada em 1998, durante a Copa do Mundo que ocorreu na França. Os Futgudes correspondem às miniaturas de bolinhas semelhantes às conhecidas bolinhas de gude e possuem a circunferência aproximada de 2 cm. Dentro das bolinhas futgudes, podemos perceber a imagem de jogadores de futebol (Figura 28), exceto um único futgude da coleção, que corresponde ao logo da Coca-Cola. A coleção é composta por um total de 38 futgudes, como podemos ver na imagem abaixo:



Figuras 26 e 27 (respectivamente) – Correspondem a um card (frente e verso) que vinha juntamente com os futgudes. Na Figura 27 podemos ver o nome dos 38 Futgudes. Imagens escaneadas pela autora.

Abaixo, a fotografia²¹ com os futgudes pertencentes a minha coleção particular:

²¹ Mesmo com inúmeras tentativas, não foi possível deixar a fotografia com uma melhor visibilidade dos objetos, pois estes, devido a sua circunferência, não ficavam parados na posição adequada.



Figura 28 – Fotografia com 21 dos 38 falgões da coleção²². Foto da autora.

Os cards que vinham juntamente com os falgões estão expostos abaixo. Não sei dizer se existiam ou não mais cards e nem a quantidade de tampinhas que eram necessárias arrecadar para serem trocadas por falgões, pois além de não recordar, não encontrei em outras fontes informações a esse respeito. Além de colecionar, as pessoas que possuíam os falgões poderiam passar o tempo jogando jogos com as regras estabelecidas nos cards:

²² Não foi possível, mesmo depois de inúmeras tentativas, fotografar os falgões de maneira mais visível, devido a sua circunferência.



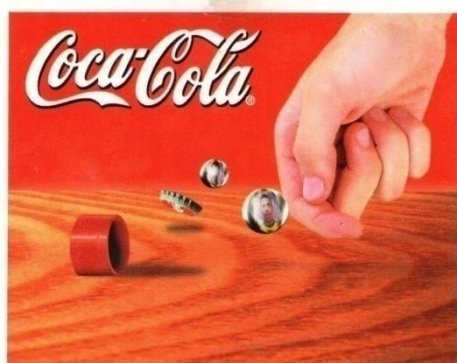
Figuras 29 e 30 (respectivamente) – Correspondem ao card (frente e verso) do jogo denominado “Pentágono”.
Imagens escaneadas pela autora.



Figuras 31 e 32 (respectivamente) – Correspondem ao card (frente e verso) do jogo denominado “Bola ou Búrica”.
Imagens escaneadas pela autora.



Figuras 33 e 34 (respectivamente) – Como podemos ver, a primeira imagem corresponde a um tipo de jogo, porém, no verso da imagem (fig. 34), ao invés de aparecerem às regras do jogo, como nos outros cards, aparece os nomes dos 38 futgudes. Imagens escaneadas pela autora.

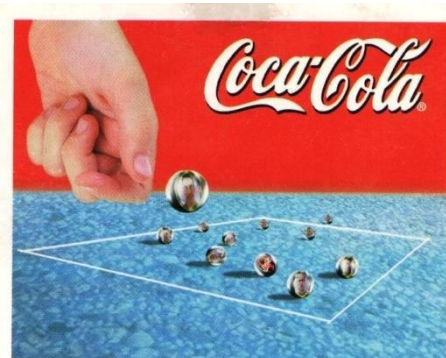


Coleção
Futgudes Coca-Cola

Bola na Tampa:

- Espalhe 10 tampas de plástico ou metálicas pelo chão com 50 cm entre cada uma.
- Faça uma linha de partida a 3 metros de distância da tampa mais próxima, que passa a valer 1 ponto. A tampa seguinte vale 2 pontos, a terceira 3 e assim por diante até a última, que valerá 10 pontos.
- O primeiro a ser sorteado sai jogando e depois os outros, na ordem do sorteio.
- O objetivo do jogo é acertar as tampas e somar pontos. Quem tecar uma Futgude dentro de alguma tampa ganha 10 pontos de bônus.
- O jogador perde a vez quando não acertar nenhuma tampa.
- Ganha o jogo quem fizer 100 pontos primeiro.

Figuras 35 e 36 (respectivamente) – Correspondem ao card (frente e verso) do jogo denominado “Bola na Tampa”.
Imagens escaneadas pela autora.



Coleção
Futgudes Coca-Cola

Quadrado:

- Marque um quadrado de 3 metros no chão. Coloque suas Futgudes em linha dentro do quadrado (no mínimo 5) perto de um dos lados. Seu amigo deve fazer a mesma coisa do lado oposto.
- Coloque uma Futgude Coca-Cola no meio do quadrado.
- Escolha quem joga primeiro por sorteio.
- Separe uma Futgude para usar em suas jogadas.
- O objetivo é tecar a Futgude Coca-Cola, jogando-a contra as Futgudes do seu amigo, empurrando as bolas do outro jogador para fora do quadrado.
- Ganha quem jogar mais Futgudes do outro para fora.

Figuras 37 e 38 (respectivamente) – Correspondem ao card (frente e verso) do jogo denominado “Quadrado”.
Imagens escaneadas pela autora.

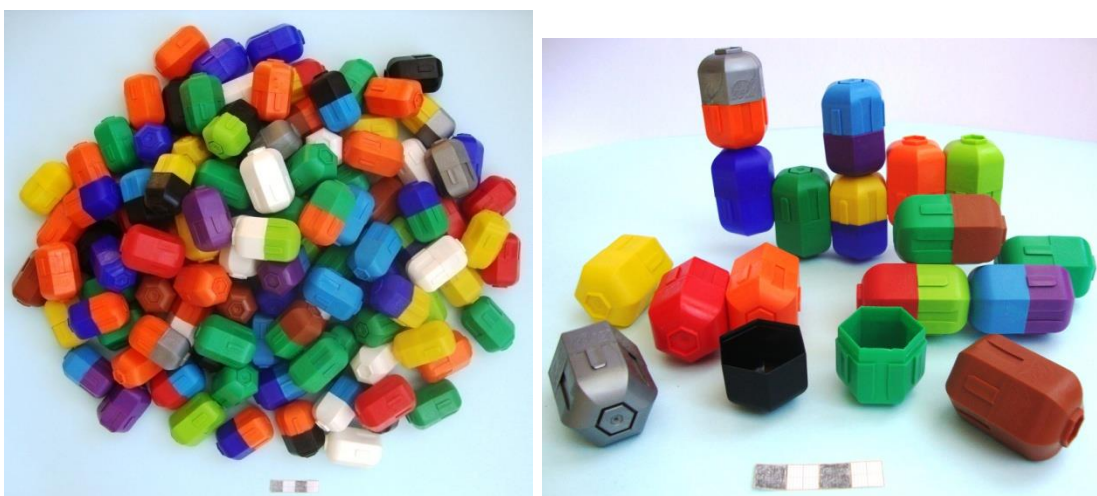
Coleção *MINIMANIA* – Uma surpresa muitas diversões

A coleção Minimania foi lançada em 1999 e tinha o slogan *Uma surpresa e muitas diversões*, referindo-se à possibilidade de diversões que os inúmeros objetos pertencentes às coleções poderiam proporcionar. Dentro dessa coleção podemos encontrar outras 10 pequenas coleções (Figura 42) denominadas: *Borrachas de Lápis Coca-Cola*; *Pega Coca-Cola*; *Ursos Esportistas Coca-Cola*; *Pingentes Coca-Cola*; *Imãs Coca-Cola*; *Imãs Latinhas Coca-Cola*; *Tatuagens Coca-Cola*; *Ursos Polares Coca-Cola*; *Adesivos à Base de Água Coca-Cola*; e *Imãs Garrafas Históricas Coca-Cola*.

Para poder adquirir a embalagem composta com uma miniatura de Bloco plástico de montar (Figuras 40 e 41) aonde em seu interior viria um objeto em miniatura de alguma coleção + 1 encarte descritivo do produto (Figura 42 e 43) dever-se-ia juntar um total de 10 pontos através de tampas plásticas correspondentes às garrafas pet (cada tampinha dessas possuía 2 pontos), tampas metálicas (1 ponto), anéis vermelhos de latas (1 ponto), selo de copos plásticos de 300ml ou 400ml (1 ponto), ou ainda de 500ml ou 700ml (2 pontos) da Coca-Cola, como mostra a fotografia abaixo:



Figura 39 – Anel, tampas e copo plástico da Coca-Cola. Foto da autora.



Figuras 40 e 41 (respectivamente) – Na primeira figura podemos ver 110 blocos plásticos, medindo aproximadamente 5 cm cada um. Os blocos possuem inúmeras cores. Já na figura 41, podemos ver os blocos montados e abertos. Os blocos tinham por objetivo montar peças através de seus encaixes. Fotos tiradas pela autora.

Coleção Ursos Esportistas Coca-Cola

Essa coleção, como podemos ver na Figura 42, é composta originalmente por 6 ursos esportistas: nadador, jogador de futebol, de basquete, de vôlei, skatista e lutador. Esse ursos são todos miniaturas medindo no máximo 4 cm e são feitos de um material plástico. Todos trazem a marca *Coca-Cola* registrada em suas vestes.



Figuras 42 e 43 (respectivamente) - Correspondem à frente e o verso de um encarte que vinha dentro do bloco, juntamente com o brinquedo. Podemos ver na primeira imagem que o encarte faz parte da coleção dos Ursos Esportistas e, no verso, podemos ver uma explicação a respeito de como encaixar os blocos e de como criar situações para brincar com os Ursos Esportistas. Imagens escaneadas pela autora.

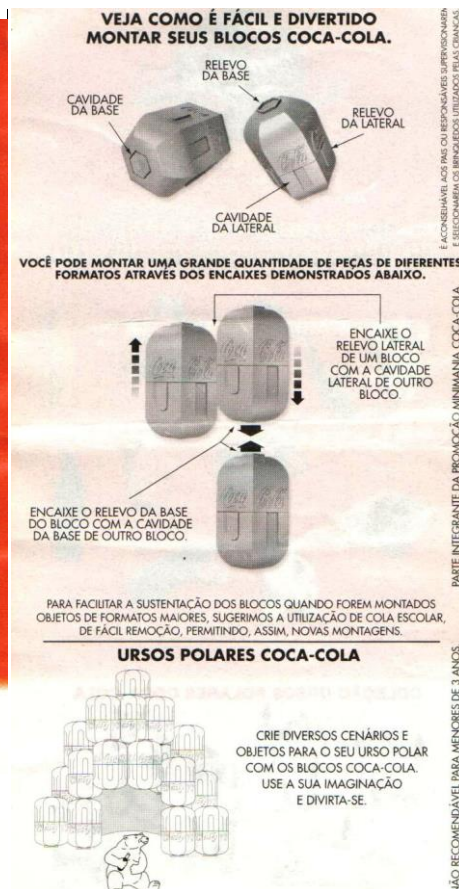
A minha coleção particular é composta por 5 dos 6 Ursos Esportistas:



Figura 44 - Os ursos: lutador, jogador de futebol, de vôlei, nadador e skatista. Foto da autora.

Coleção Ursos Polares Coca-Cola

Essa coleção, como podemos ver na Figura 45, também é composta por 6 Ursos Polares. Todos medem no máximo 4cm, são feitos de plástico e seguram uma garrafa de Coca-Cola.



Figuras 45 e 46 (respectivamente) - Representam o encarte correspondente a coleção dos Ursos Polares. Na figura seguinte podemos ver a possibilidade de criação de cenários para os Ursos Polares através dos blocos de montar. Imagens escaneadas pela autora.

A minha coleção particular é composta por 4 dos 6 Ursos Polares:



Figura 47 - 4 dos 6 Ursos Polares da coleção. Foto da autora.

Coleção Borrachas de Lápis Coca-Cola

Essa coleção como podemos ver na Figura 48, é composta originalmente por 10 Borrachas. Essas borrachas são em formato de Urso e possuem um orifício para encaixe do lápis. Medem no máximo 4 cm e possuem a marca *Coca-Cola* destacada em suas costas.

VEJA COMO É FÁCIL E DIVERTIDO MONTAR SEUS BLOCOS COCA-COLA.

VOCÊ PODE MONTAR UMA GRANDE QUANTIDADE DE PEÇAS DE DIFERENTES FORMATOS ATRAVÉS DOS ENCAIXES DEMONSTRADOS ABAIXO.

ENCAIXE O RELEVO DA LATERAL DE UM BLOCO COM A CAVIDADE LATERAL DE OUTRO BLOCO.

ENCAIXE O RELEVO DA BASE DO BLOCO COM A CAVIDADE DA BASE DE OUTRO BLOCO.

PARA FACILITAR A SUSTENTAÇÃO DOS BLOCOS QUANDO FOREM MONTADOS OBJETOS DE FORMATOS MAIORES, SUGERIMOS A UTILIZAÇÃO DE COLA ESCOLAR, DE FÁCIL REMOÇÃO, PERMITINDO, ASSIM, NOVAS MONTAGENS.

BORRACHAS DE LÁPIS COCA-COLA

ENCAIXE A CAVIDADE DO URSO NA PARTE DE CIMA DO LÁPIS. DESTA MANEIRA VOCÊ PODE ALÉM DE DECORAR SEU LÁPIS, TER UMA BORRACHA COCA-COLA SEMPRE POR PERTO.

COLEÇÃO BORRACHAS DE LÁPIS COCA-COLA

São 10 coleções e mais de 80 itens para você se divertir.

UMA SURPRESA. DUAS DIVERSÕES.

Coca-Cola

MINIMANIA

UMA SURPRESA. DUAS DIVERSÕES.

BORRACHAS DE LÁPIS COCA-COLA

PEGA COCA-COLA

URSOS ESPORTISTAS COCA-COLA

PINGENTES COCA-COLA

IMÃS COCA-COLA

IMÃS LATINHAS COCA-COLA

TATUAGENS COCA-COLA

URSOS POLARES COCA-COLA

ADESIVOS A BASE DE ÁGUA COCA-COLA

IMÃS GARRAFAS HISTÓRICAS COCA-COLA

PARTE INTEGRANTE DA PROMOÇÃO MINIMANIA COCA-COLA.

NÃO RECOMENDÁVEL PARA MENORES DE 3 ANOS.

Figuras 48 e 49 (respectivamente) – Correspondem a coleção das Borrachas de Lápiz. Imagens escaneadas pela autora.

A minha coleção particular é composta por 9 das 10 Borrachas:



Figura 50 - 9 das 10 Borrachas de Lápiz da coleção. Foto da autora.

Coleção Pingentes Coca-Cola

Essa coleção originalmente é composta por 3 modelos diferentes de pingentes (correspondentes a garrafas, copos e latas), como podemos ver na Figura 51, onde as cores de cada modelo podem variar (Figura 53). Os pingentes medem no máximo 4 cm e são todos feitos de material plástico com a marca Coca-Cola em destaque em cada item.

VEJA COMO É FÁCIL E DIVERTIDO MONTAR SEUS BLOCOS COCA-COLA.

RELEVO DA BASE
CAVIDADE DA BASE
RELEVO DA LATERAL
CAVIDADE DA LATERAL

VOCÊ PODE MONTAR UMA GRANDE QUANTIDADE DE PEÇAS DE DIFERENTES FORMATOS ATRAVÉS DOS ENCAIXES DEMONSTRADOS ABAIXO.

ENCAIXE O RELEVO LATERAL DE UM BLOCO COM A CAVIDADE LATERAL DE OUTRO BLOCO.

ENCAIXE O RELEVO DA BASE DO BLOCO COM A CAVIDADE DA BASE DE OUTRO BLOCO.

PARA FACILITAR A SUSTENTAÇÃO DOS BLOCOS QUANDO FOREM MONTADOS OBJETOS DE FORMATOS MAIORES, SUGERIMOS A UTILIZAÇÃO DE COLA ESCOLAR, DE FÁCIL REMOÇÃO, PERMITINDO, ASSIM, NOVAS MONTAGENS.

PINGENTES COCA-COLA

VOCÊ PODE USAR SEUS PINGENTES COCA-COLA DE VÁRIAS MANEIRAS. UTILIZE O ARCO QUE EXISTE NO PINGENTE PARA PRENDÊ-LO DE DIVERSAS MANEIRAS. VOCÊ PODE USÁ-LO COMO UM CHAVEIRO OU PARA ENFEITAR O ZÍPER DA SUA MOCHILA. USE SUA CRIATIVIDADE.

COLEÇÃO PINGENTES COCA-COLA
GARRAFAS, LATAS E COPOS COCA-COLA NAS CORES: VERMELHA, LARANJA, AMARELA, AZUL E VERDE

É ACONSEHÁVEL AOS PAIS OU RESPONSÁVEIS SUPERVISIONAREM E SELECIONAREM OS BRINQUEDOS UTILIZADOS PELAS CRIANÇAS.

PARTE INTEGRANTE DA PROMOÇÃO MINIMANIA COCA-COLA.

NÃO RECOMENDÁVEL PARA MENORES DE 3 ANOS.

Figuras 51 e 52 (respectivamente) – Essas figuras correspondem à coleção de Pingentes. Na figura 52 podemos ver uma explicação a respeito de como se pode empregar o pingente em alguma determinada função. Imagens escaneadas pela autora.

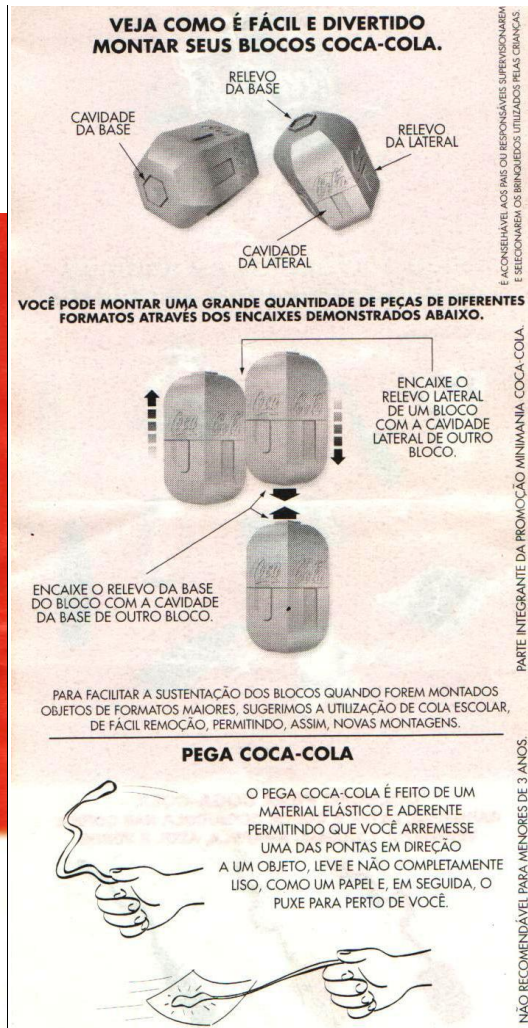
A minha coleção particular é composta pelos 3 modelos de pingentes e possui uma variação de cores destes:



Figura 53 - Os pingentes em formato de lata, garrafa e copo, todos em diferentes cores. Foto da autora.

Coleção Pega Coca-Cola

Essa coleção é composta originalmente por 3 modelos de Pega (correspondentes, assim como os pingentes, a garrafas, latas e copos), como mostra a Figura 54. As variações de cores desses modelos também podem variar. É difícil especificar o tamanho exato do Pega, pois este é feito por uma material extremamente flexível e, com o perdão dos termos, porém não encontrei nenhuma expressão melhor, gelatinoso e gosmento.



Figuras 54 e 55 (respectivamente) – Correspondem a coleção Pega, composta por três modelos diferentes. Na figura 55 podemos ver uma descrição de como se utilizar o Pega. Imagens escaneadas pela autora.

A minha coleção particular é composta pelos 3 modelos, porém, sem variação de cores:



Figura 56 - Os 3 modelos de Pega. Justamente por eles terem uma consistência *gosmenta*, foi difícil conservá-los limpinhos, aí a explicação do porque de eles terem uma cor um tanto quanto indefinida. Foto da autora.

Coleção Tatuagens Coca-Cola

A coleção é composta originalmente por 10 modelos de tatuagens, como podemos ver na Figura 57:



Figuras 57 e 58 (respectivamente) – Correspondem a coleção Tatuagens. Na figura 58, a explicação de como se aplicar a tatuagem. Imagens escaneadas pela autora.

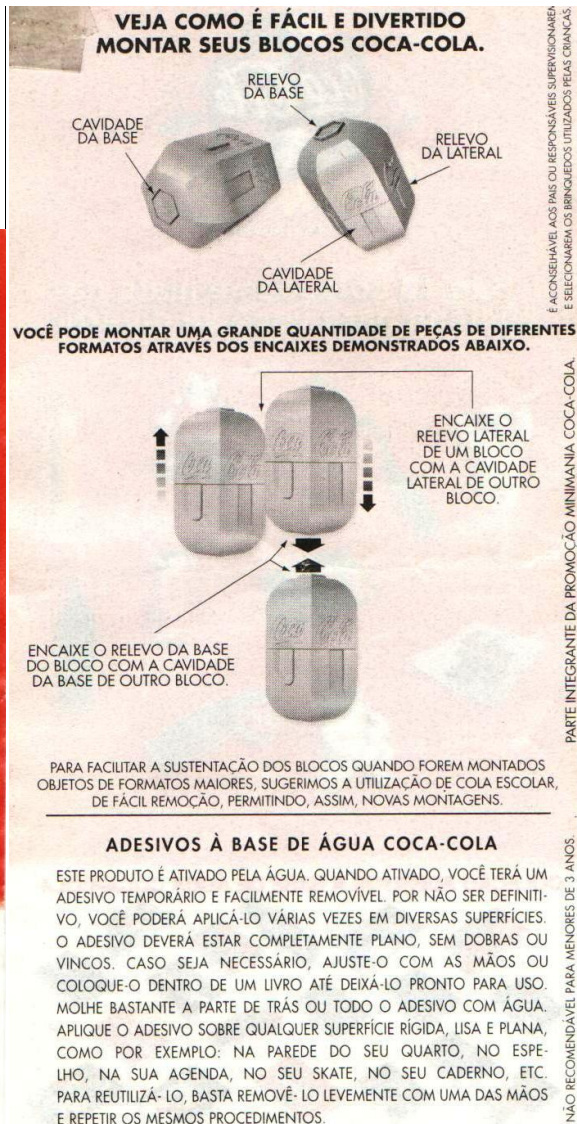
A minha coleção particular é composta por 7 dos 10 modelos, como mostra a fotografia abaixo:



Figura 59- Corresponde a 7 dos 10 modelos de tatuagens da coleção. Foto da autora.

Coleção Adesivos à Base de Água Coca-Cola

Essa coleção é composta originalmente por 18 adesivos à base de água, como podemos ver na Figura 60. Todos medem menos de 4 cm e possuem o logo da marca ou algo que remeta à ela, sua consistência é emborrachada e sua superfície plastificada. É interessante perceber que a maioria dos adesivos, principalmente os que possuem a imagem de ursos polares, correspondente a vídeos e propagandas televisivas da Coca-Cola.



Figuras 60 e 61 (respectivamente) – Correspondem a coleção de Adesivos à Base de Água. Na figura 61, podemos ver a descrição de como e onde utilizar o adesivo. Imagens escaneadas pela autora.

A minha coleção particular é composta por 9 dos 18 modelos, como mostra a fotografia abaixo:



Figura 62 - Corresponde a 9 dos 18 modelos da coleção. Foto da autora.

Coleção *Imãs Coca-Cola*

Essa coleção é composta originalmente por 12 imãs, como podemos ver na Figura 63:

Figuras 63 e 64 (respectivamente) – Correspondem a coleção de Imãs. Na figura 64 podemos ver a descrição de como e onde utilizar os imãs. Imagens escaneadas pela autora.

A minha coleção particular é composta por 10 dos 12 imãs, como mostra a fotografia abaixo:



Figura 65 - 10 dos 12 itens da coleção de Imãs. Todos medem no máximo 4 cm. Foto da autora.

Coleção Imãs Latinhas Coca-Cola

Essa coleção é composta originalmente por 6 miniaturas plásticas de imãs de latinhas correspondentes a grafia de 5 países + a latinha com a grafia conhecida internacionalmente, como podemos ver na Figura 66:



Figuras 66 e 67 (respectivamente) – Correspondem a coleção Imãs Latinhas, onde aparecem as latinhas da Coreia, Etiópia, Internacional, Marrocos, Tailândia e Bulgária. Na figura 67, podemos ver a descrição de onde e como se podem utilizar as latinhas de imã. Imagens escaneadas pela autora.

A minha coleção particular é composta por 5 dos 6 modelos, como mostra a fotografia abaixo:



Figura 68 - 5 dos 6 modelos da coleção Imãs Latinhas. Foto da autora.

Coleção *Imãs Garrafas Históricas*

Essa coleção é composta por 6 modelos plásticos de miniaturas de garrafas históricas da marca, como podemos ver na Figura 69:

Figuras 69 e 70(respectivamente) – Correspondem à coleção de Garrafas Históricas referentes aos anos de 1894, 1900, 1910, 1915, 1916 e 1923. Na figura 70, podemos ver uma descrição de como e onde utilizá-las. Imagens escaneadas pela autora.

A minha coleção particular é composta apenas por 3 dos 6 modelos, como mostra a fotografia abaixo:



Figura 71 - Garrafinhas correspondentes aos anos de 1915, 1900 e 1916, respectivamente. Foto da autora.

Coleção *GELO - CÓSMICOS*

Essa coleção foi lançada em maio de 2000 e tem poucas semelhanças com os Geloucos.²³ Para obter a coleção era preciso juntar 10 pontos entre as tampinhas plásticas de garrafas pet e as metálicas das garrafas de vidro. Dentro da embalagem (Figuras 72 e 73) vinham 2 Gelo-Cósmicos + 1 card ou 1 adesivo. A coleção é composta por 60 itens, dos quais 40 são do grupo dos “Alienígenas do Bem” e os outros 20 são do grupo dos “Monstrenhos do Mal”. Muitos dos componentes da coleção brilham no escuro.

²³ Depois dessa coleção, foram lançados os Gelos Roqueiros, porém não tive acesso a nenhum deles, ao menos não me recordo.



Figuras 72 e 73 – Correspondem a embalagem (frente e verso) onde vinham 2 Gelo-Cósmicos + 1 card ou 1 adesivo. Imagens escaneadas pela autora.

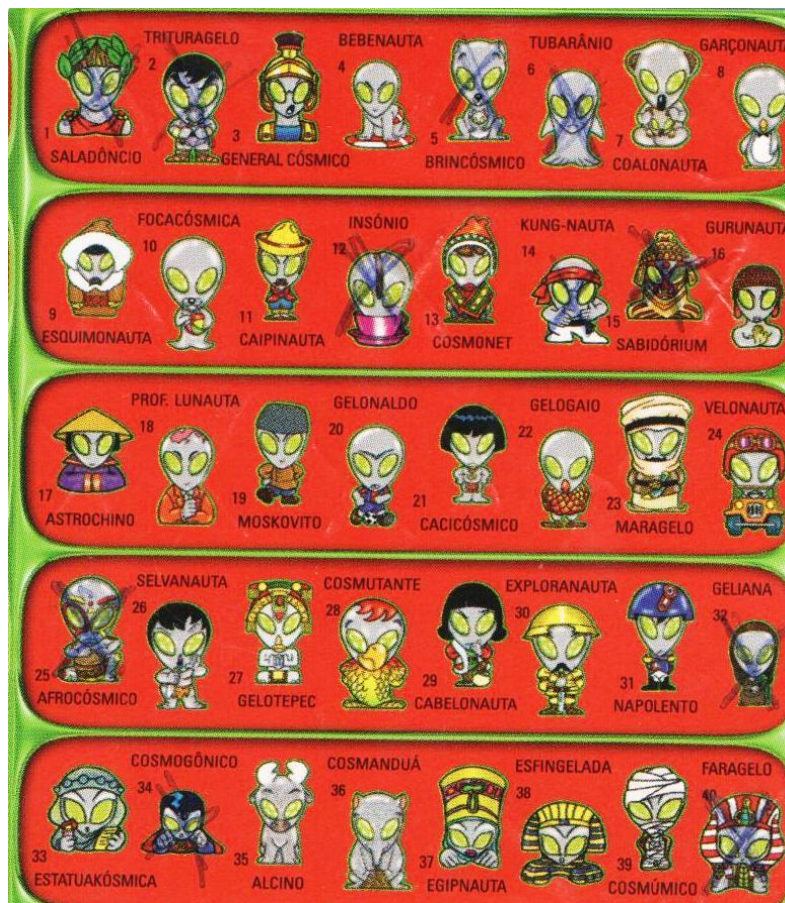


Figura 74 - Corresponde ao card com a imagem e o nome dos 40 Gelos Cósmicos “Alienígenas do Bem”. Imagem escaneada pela autora.



Figura 75 – Corresponde à imagem dos 20 Gelos Cósmicos “Monstrenços do Mal”. Imagem escaneada pela autora.

Os Gelos Cósmicos também tinham uma proposta de jogo:



B. ACÉRTE NO ESCURO

- Escolha 5 Gelo-Cósmicos que brilham o corpo no escuro e coloque-os de frente para o seu oponente.
- Depois de 1 minuto, apague as luzes.
- O adversário, só pelo brilho, tenta adivinhar os nomes dos Gelo-Cósmicos em questão.
- Quando acerta, leva o personagem, quando erra, tem que entregar um dos seus.

Figuras 76 e 77 (respectivamente) – Correspondem a um card (frente e verso) onde há explicação de como jogar com os gelo-cósmicos. Imagens escaneadas pela autora.

Abaixo, podemos ver as imagens dos adesivos que vinham dentro das embalagens:



Figuras 78, 79 e 80 (respectivamente) – Correspondem aos adesivos que vinham dentro das embalagens. Podemos ver os adesivos correspondentes aos Alienígenas. Imagens escaneadas pela autora.

Abaixo, podemos ver as imagens dos cards que vinham dentro das embalagens:



Figuras 81 e 82 (respectivamente) – Correspondem aos cards dos Gelo – Cósmicos denominados Esquimonauta e Cosmonet, pertencentes à linha dos Alienígenas. Podemos ver nos cards a auto-descrição de cada um. Imagens escaneadas pela autora.



Figuras 83 e 84 (respectivamente) – Correspondem aos cards dos Gelo – Cósmicos denominados Astrochino e Prof. Lunauta, também pertencentes à linha dos Alienígenas. Imagens escaneadas pela autora.



Figuras 85 e 86 (respectivamente) – Correspondem aos cards dos Gelo – Cósmicos denominados Dr. Cosmobytes e Fofocão, pertencentes à linha dos Monstrenhos. Imagens escaneadas pela autora.



Figura 87 – Corresponde ao card do Gelo – Cósmico denominado Neurônio, pertencente a linha dos Monstregos. Imagem escaneada pela autora.

Abaixo, a fotografia com a minha coleção particular dos Gelo – Cósmicos:



Figura 88 – Corresponde a 22 dos 60 Gelo – Cósmico. Acima, os Alienígenas e Monstregos estão misturados. Foto da autora.

A fotografia abaixo mostra de forma mais visível alguns Gelo- Cósmicos Alienígenas e Monstrenços:



Figura 89 – A partir da esquerda, podemos ver os alienígenas Kung-Nauta e Insônio, o monstrenço Perucão, os alienígenas Sabidórium e Afrocósmico, o monstrenço Dr. Cosmobytes, o alienígena Garçonauta, os monstrenços Penildo e Fofocão, e por fim, o alienígena Brincósmico. Foto da autora.

Kinder Ovo

O Kinder Ovo pertence à linha *Ferrero* e foi criado na Itália em 1968 com a proposta de lançar produtos destinados às crianças. Primeiramente, o Kinder não possuía formato de ovo, o que veio somente a correr em 1974. Inclusive, a cápsula que vinha dentro do ovo de chocolate, onde continha a surpresa, era na cor amarela, simbolizando a gema do ovo. No Brasil, o Kinder Ovo existe desde 1994, passando a ser produzido por aqui somente em 1997. Dentro de cada ovo de chocolate vinha uma surpresa em miniatura, geralmente colorida, referente a algum tipo de objeto que poderia ser de personagens de desenhos famosos da época, carrinhos, soldados de ferro, animais em geral, quebra cabeças, aviões, enfim, eram inúmeros tipos de objetos, onde cada surpresa, geralmente, vinha em diversos pedaços para serem montados. Cada objeto pertencia a um grupo colecionável, ou seja, quem colecionasse os brinquedos tinha como objetivo completar as mini coleções que eram lançadas.

O Kinder Ovo desde 1994 sempre existiu no Brasil, lançando, geralmente a cada ano, novas coleções de surpresas. Abaixo, uma fotografia com todas as minhas surpresas que restaram:



Figura 90 – Aproximadamente 110 surpresas pertencentes desde 1992²⁴ até o final da década. Foto da autora.

Abaixo, podemos visualizar parte de algumas mini-coleções da linha Kinder Ovo:

²⁴ Todos as surpresas que vinham dentro do Kinder Ovo possuem o ano de fabricação e o número da peça. Segundo o site oficial da marca, o Kinder Ovo foi lançado no Brasil no ano de 1994, porém, entre os objetos que possuo existem peças com o registro K1992 e K1993 (como é o caso da coleção *Leo Ventura*). Isso me leva a pensar que as peças tenham sido fabricadas em anos anteriores e depois lançadas no Brasil, ou que são peças remanescentes pertencentes às coleções lançadas em outros países em anos anteriores ao lançamento no Brasil. É difícil saber, são somente suposições, mas considerei importante comentar, visto que as datas ficaram contraditórias.



Figura 91 – Leões pertencentes à mini coleção *Leo Ventura*, do ano de 1993 (coleção incompleta). Foto da autora.



Figura 92 – Personagens do desenho *Flintstones*, a partir da esquerda: Wilma, Dino, Betty e Barney. A coleção pertence ao ano de 1994 (coleção incompleta). Foto da autora.



Figura 93 – Coleção de aves pertencentes ao ano de 1995. Foto da autora.



Figura 94 – Coleção de cestos com cachorros, gato e coelho dentro, pertencentes ao ano de 1995. Foto da autora.



Figura 95 – Coleção *Fantasmimi* (brilham no escuro), 1996 (coleção incompleta). Foto da autora.



Figura 96 – Coleção de leões egípcios, pertencentes ao ano de 1997 (coleção incompleta). Foto da autora.



Figura 97 – Diversos soldadinhos de ferro pertencentes a inúmeras coleções correspondentes a diferentes anos da década de 1990. Foto da autora.

Elma Chips

A *Elma Chips* é uma empresa de origem brasileira que surgiu em 1974 através da junção das empresas *American Potato Chips* e *Elma Produtos Alimentícios*, atualmente pertence à multinacional norte-americana *PepsiCo*. A empresa é líder no setor de salgadinhos e durante a década de 1990 lançou inúmeras promoções envolvendo o consumo de salgadinhos com os chamados “Tazos” que vinham dentro destes. Os tazos consistem (Figura 102) em pequenos objetos plásticos que podem ser colecionados, “pegados” (explicarei mais adiante) e “batidos”, onde em sua superfície

aparece as imagens de uma determinada coleção, que geralmente faziam parte de desenhos famosos da época.

Bater tazos fez parte de todas as coleções lançadas pela Elma Chips e consiste em um jogo, onde se apóia os tazos no Tape Tazo (Figura 98) ou até mesmo no chão e com um Master Tazo (Figura 100) bate-se nesses tazos. O jogo geralmente jogava-se em duplas ou trios (ou até mais pessoas) onde cada jogador escolhia 1 de seus tazos (muitas vezes negociava-se com o oponente a escolha do tazo “a ser batido”), apoiava-os no tape tazo e, um de cada vez, batia com o master tazo nos tazos, e os que virassem ficavam para a pessoa. Se os jogadores (ou a coleção iniciada naquele período de tempo) não tivessem o master tazo era possível bater com o próprio tazo mesmo, porém como o master é feito de material bem mais resistente, por ser mais pesado e mais grosso, ele era mais eficaz no seu objetivo de virar os tazos do oponente. Eu particularmente “bati” muito mais figurinhas (de papel) do que tazos, pois como meu objetivo maior, desde criança, sempre foi colecionar eu preferia não “bater”, pois essa ação deixava, com o tempo, os tazos com as imagens extremamente apagadas.

Como vimos, além dos tazos, eram lançados outros acessórios para complementarem as coleções. Geralmente, cada coleção possuía seu próprio álbum (Figura 101), máster tazo, porta tazo (Figura 99), tape tazo e por aí vai. Em coleções subseqüentes, os tazos passaram a se modificar em alguns detalhes. Algumas coleções passaram a ter seus tazos conhecidos como *lenticulares* (Figuras, 102, 107 e 110) que são tazos que ao serem movimentados mudam a imagem, outras passaram a ter encaixes, onde era possível montar algo que sua criatividade permitisse ou lançá-los a alguma distância (imagem x), uma outra coleção de tazos lançou o chamado “Pega”, o qual consiste em uma **meleca** elástica (semelhantes aos da Figura 56) onde atirava-se diretamente nos tazos para pegá-los. Outras coleções, que não serão descritas aqui, passaram a ter seus tazos metalizados, com formatos anatômicos diferenciados e com propostas de jogo também diferentes.

Abaixo, os Tape Tazo e Porta Tazo:



Figura 98 – Tape Tazos, é como se fossem “tapetes” onde apoiavam-se os tazos para serem “batidos”. O verde corresponde à coleção Tiny Toon e o laranja não foi possível identificar. Foto da autora.



Figura 99 – O Porta Magic Tazo (branco) corresponde ao suporte para guardar tazos da coleção Tiny Toon, de 1997. O Porta Tazo (vermelho) corresponde a coleção Looney Tunes (que não será descrita aqui). Foto da autora.



Figura 100 – Os laranjas e azuis são os Master Tazos (a partir da esquerda, as personagens são: Frajola, Perna Longa, Taz, Patolino e Coiote), pertencentes a coleção *Lonney Tunes* e o verde é chamado Master Magic Tazo (Coiote Coió), pertencente a coleção *Tiny Toon*. Fora da autora.

Coleção *Tiny Toon*

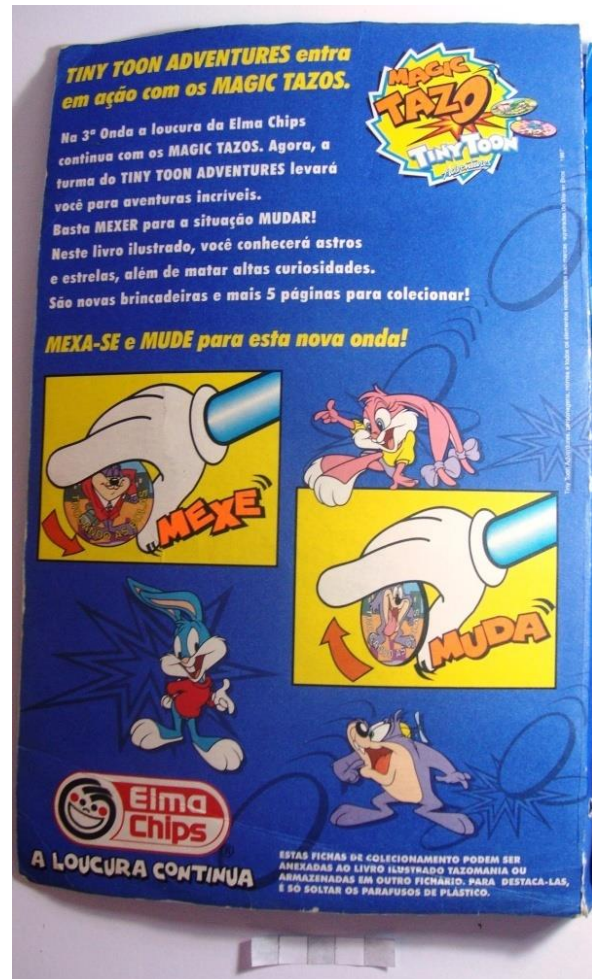
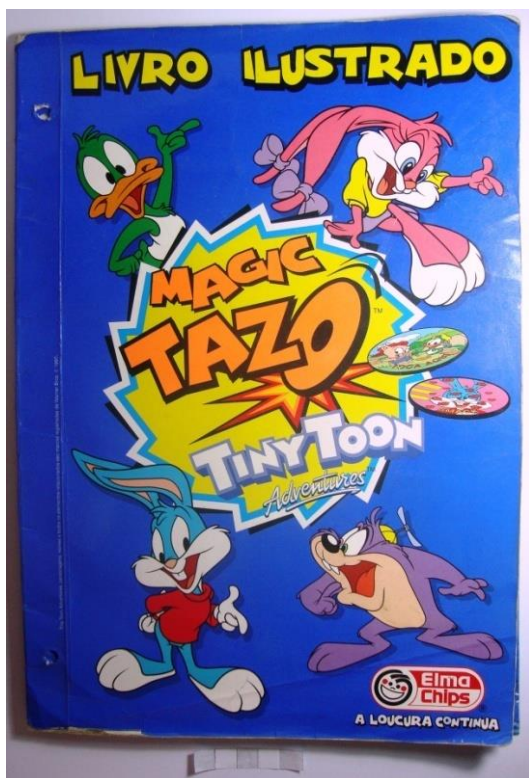
Essa coleção surgiu no ano de 1997 e corresponde às personagens dos desenhos da produtora *Warner Bros*, muito conhecidos até hoje. As personagens dos desenhos são conhecidas como a versão infantil das personagens Perna Longa, Patolino, Taz, Coiote, Papa-Léguas, Lola, Gaguinho, Piu Piu, Marvin e por aí vai. Os tazos dessa coleção foram os primeiros tazos conhecidos como *lenticulares* (Figura 102), onde a criança movimentava o tazo e este mudava a imagem, representando a continuação de uma cena em dois momentos.

A coleção de Tazos *Tiny Toon* recordo-me que foi minha segunda coleção de tazos e juntamente com a primeira²⁵, são de todas as coleções de tazos que eu tive, às de maior valor sentimental. Não sei exatamente o porquê, talvez seja porque foi onde toda essa onda de tazos começou na minha infância, seja talvez porque as personagens dos tazos fossem também as que mais marcaram minha infância, ou ainda, talvez por terem

²⁵ A minha primeira coleção de tazos corresponde aos *Lonney Tunes*, que são as personagens da versão adulta dos *Tiny Toon*. Ela só não está sendo descrita aqui, pois ela foi perdida há poucos anos.

sido as minhas coleções mais completas. Talvez sejam esses os motivos ou não, mas só sei que de todas as coleções que eu selecionei e interagi até o momento, são elas que fazem surgir em meus lábios um sorriso de saudade daqueles bons tempos.

As fotografia abaixo mostram partes do álbum de figurinhas da coleção:



Figuras 101 e 102 – A primeira imagem representa a capa do álbum de tazos e a imagem 102 é uma parte interna do álbum, onde podemos ver algumas descrições a respeito da coleção e dos tazos lenticulares. Foto da autora.



Figura 103 – Outra parte do álbum de tazos. A parte plastificada, com os tazos, é sobreposta na página de papel, assim, poderíamos ver a imagem dos tazos que faltavam para completarmos a coleção. Dos 100 tazos que eram necessários para completar a coleção, tenho 98 e acima estão alguns deles. Foto da autora.

Coleção *Animaniacs*

Essa coleção também foi lançada em 1997, porém, com a proposta e o design um pouco diferente (Figuras 105 e 106). Os Animaniacs são um desenho de muito sucesso na época e tem como personagens centrais três irmãos: Yakko, Wakko e Dot.

Abaixo, a fotografia com os tazos da minha coleção:



Figura 104 – 45 dos 60 tazos da coleção Animaniacs. Foto da autora.



Figura 105 – Fotografia com alguns tazos da coleção. A partir da esquerda, podemos ver as seguintes personagens: Enfermeira, Pink e Cérebro, Marita, Pink, Yakko e Wakko. Foto da autora.



Figuras 106 e 107 – Os tazos com novo design, possibilitando a montagem, através dos encaixes e o lançamento dos tazos. Fotos da autora.

Coleção *Máskara*

A coleção foi lançada no ano de 1998 e representava outro desenho de sucesso da época, O Máskara. A nova coleção veio com novidades, agora os tazos lenticulares voltaram, porém, com a sequência de três movimentos de cenas e não mais dois, como na coleção Tiny Toon. Agora os tazos possuem dois tamanhos diferentes, o tamanho comum e o chamado Gigan Tazo (Figura 108), além de um novo acessório: o Pega.

Abaixo, fotografia da minha coleção particular:



Figura 108 – 32 dos 70 tazos da coleção. Foto da autora.



Figura 109 – Em destaque, alguns tazos da coleção, onde podemos ver na parte superior o chamado Gigan Tazo.
Foto da autora.

Coleção *Pokémon*

Os chamados Pokémons também fizeram muito sucesso no final da década de 1990 (não foi possível identificar o ano que a coleção surgiu no mercado), devido aos desenhos que passavam na televisão. Existem 70 diferentes tazos com ilustrações dos pokémons. Desses 70, 45 são tazos comuns e os outros 25 são lenticulares e conhecidos como *evolutazos*, onde os pokémons evoluíam para diferentes personagens.

Abaixo, fotografia com os tazos pertencentes a minha coleção:



Figura 110 – 43 dos 70 tazos da coleção. Foto da autora.

Abaixo, alguns tazos em destaque:



Figura 111 – À esquerda, tazos lenticulares e à direita tazos comuns. Foto da autora.

Capítulo IV

DIALOGANDO COM OS OBJETOS

Afinal, há já bastante tempo Wright Mills (1975) salientou sobre a admirável escolha de se realizar qualquer atividade intelectual dita científica que não marque separação entre o trabalho do cientista e a vida do cientista. Para o autor, neste sentido, é preciso "... aprender a usar a experiência de sua vida no seu trabalho continuamente. José Alberione dos Reis

Analisar o que está envolto em determinados objetos, não é uma tarefa muito fácil. Essa tarefa exige um constante e profundo diálogo, no caso, com os brinquedos. Inicialmente os brinquedos pareciam não querer falar muita coisa, percebia neles, apenas o que eles carregavam consigo e que estava explícito nas suas vestes, na sua fisionomia, nos seus acessórios e na sua popularidade. Mas eu sabia que justamente por eles terem uma grande importância não só para minha pessoa, mas também uma importância e influência econômica, política e social, presumi que, depois de muito dialogar-mos eles me contariam algumas coisas, já que somos amigos de infância.

Os objetos industrializados, destinados às crianças, fazem parte de um complexo sistema de consumo. Sabemos, que nos tempos atuais, a infância tem tornado-se cada vez mais uma disputada fatia de mercado para a indústria do brinquedo e do entretenimento.

Do ponto de vista da economia, as crianças constituem o ‘segmento infantil’ específico de consumo, integrado por pequenos, mas representativos consumidores. São independentes, tomam decisões, influem nas seleções dos adultos e consomem muito... As crianças possuem poder de decisão em produtos que extrapolam o mundo dos brinquedos e guloseimas, e influenciam as decisões de compras de toda a família. (CORAZZA, 2002:18 apud SILVA; HOMRICH, 2010:205)

Todos os brinquedos descritos aqui, fizeram parte de um contexto onde a concorrência por parte das empresas era especialmente muito acelerada. Através das leituras realizadas, considero dois motivos preponderantes para a existência da cultura material exposta aqui e para a quase inexistência dessa materialidade nos dias atuais. Quanto à primeira questão, referente ao surgimento de toda essa materialidade, é a diminuição, na década de 1990, das taxas alfandegárias dos produtos estrangeiros,

facilitando assim, a entrada em nosso país, de produtos oriundos de outros países, principalmente Estados Unidos. Isso também me faz pensar porque eu tive tantas materialidades “promocionais”, enquanto meus irmãos, que tiveram suas infâncias na década de 1980, praticamente não foram bombardeados com promoções de miniaturas colecionáveis e também ‘jogáveis’ e ‘brincáveis’, por todos os lados. Mas essa também é outra questão e também penso que existiram outros motivos para isso. Vejo esse ponto como importante, porém afetando indiretamente o sucesso das promoções expostas aqui. Quanto aos “produtos estrangeiros”, refiro-me aqui, aos brinquedos. Mas se formos pensar, os *meus* brinquedos não estão ligados diretamente a esta questão, pois são promoções realizadas por marcas já existentes no mercado brasileiro, como a Coca-Cola, a Elma Chips, que é uma empresa oriunda de nosso país e apenas o Kinder Ovo, que realmente surgiu por aqui em 1994. A questão é então como isso afeta o sucesso e consumo dessas promoções?

Posso respondê-la, dizendo que existem questões fundamentais para o sucesso de um produto que é lançado no mercado e, entre estas questões, podemos citar a propaganda e o design dos objetos. É a presença marcante da imagem desses brinquedos - seja através de pelúcias ou outras materialidade do brinquedo, seja através de desenhos que passavam na televisão, dos próprios jogos de vídeo game e dos programas de entretenimento em geral - que tornam os objetos sempre visíveis aos olhos do consumidor. O que importa é determinadas imagens estarem muito presentes visualmente, para que se possa lançar promoções das marcas através, no caso, da miniaturização dos objetos, o que também já é um atributo físico da materialidade muito importante e atrativo para a criança e para os colecionadores. Aí, enquadram-se novamente os próprios tazos, mas também muitas coleções da marca Kinder Ovo, como exemplo exposto aqui, a família *Flintstones* (Figura 92).

O segundo motivo, que considero preponderante, que ajuda a justificar o declínio desses objetos, é o desenvolvimento tecnológico na área relacionada aos *vídeo games* e jogos de computador, surgidos a partir da década de 1970 e que nos anos 2000 começaram a dominar o mercado. Muitas das personagens dos jogos de vídeo game, como *Máskara*, *Animaniacs* e *Tiny Toon*²⁶ (Figuras 108, 103 e 102) fizeram parte da minha infância de “jogadora de jogos de vídeo game” com a mesma assiduidade que

²⁶ Também existiram outros brinquedos lançados pela Elma Chips e que estão intimamente ligados aos jogos de vídeo game, como exemplo, posso citar as figurinhas e “partes do corpo humano” miniaturizadas e emborrachadas, vindas nos salgadinhos da marca.

toda a materialidade aqui presente. Ironicamente, o desenvolvimento tecnológico (jogos virtuais) faz com que nos dias de hoje, as crianças e adolescentes de todas as idades, interajam muito mais com o computador do que com brinquedos como estes, que fizeram parte da minha infância. Eu joguei muito vídeo game na minha infância, mas na minha época, não era comum ter computador e, principalmente, internet em casa, o que fazia com que eu usasse o restante do meu tempo livre de criança, quando não jogando vídeo game, brincando com as materialidades da minha infância e com outras imaterialidades também.

Questiono-me, e sempre questionei, nos últimos anos, do por que a Elma Chips (também as outras marcas) não lançar mais os seus produtos promocionais. É “difícil” conseguir compreender do por que isso acontece, já que esses produtos fizeram tanto sucesso e fizeram parte de uma infância, considerada por muitos, como “a melhor infância”, “na minha época era bem melhor que hoje”, “sou feliz de ter nascido nas décadas de 1980 ou 1990” e por aí vai, como podemos ver nas campanhas das redes sociais.

No final do século XX, registra-se um novo *boom* no setor de brinquedos, provocado pelo aparecimento de jogos eletrônicos, que incorporaram os novos recursos da tecnologia. A televisão comercial e os jogos eletrônicos entraram maciçamente no cotidiano da criança, ganhando cada vez mais força na sua preferência. Inaugurando-se um período em que o brinquedo tradicional começa a perder espaço no mundo infantil. (MEFANO, 2005:152)

O fato é que o mundo mudou, as tecnologias evoluíram e o consumidor também mudou. Hoje, volta e meia, os tazos aparecem por aí, só que no mundo virtual. Para jogar, brincar e colecionar tazos, agora é preciso ter um computador e acesso a internet. E nem assim, às vezes, é possível colecionar, visto que para obter e manter a coleção de tazos virtuais é preciso jogar com os jogadores online e manter uma determinada pontuação assiduamente, ou seja, estar conectado ao mundo virtual, jogando com os oponentes e ganhando os jogos, praticamente diariamente. Isso tudo é somente um exemplo e um adendo a respeito do por quê do sumiço de toda essa materialidade em sua forma física. Nela era possível tocar e sentir até mesmo o cheiro desses objetos, além, é claro, de interagir diretamente com as pessoas e trabalhar determinadas questões relacionadas com o desenvolvimento da criança. Esse assunto é tema de muitas discussões, muito mais aprofundadas, onde são levantadas inúmeras questões para esse

fato, porém, como já dito, aqui foi somente à justificativa para um questionamento, não sendo tema destinado a ser aprofundado, pelo menos não aqui e não por enquanto.

Devido às reformulações e inovações do design industrial²⁷, ocorridas na virada do século XVIII para o XIX, e o desenvolvimento da tecnologia, houve um aumento significativo na produção em série de brinquedos. Walter Benjamim (1985), ao escrever sobre a história dos brinquedos salienta:

O estudo da técnica e do material utilizado na manufatura do brinquedo (observando sua forma, seu desenho, sua cor, o material...) permite ao pesquisador penetrar profundamente no mundo dos brinquedos.

Inicialmente, os brinquedos não eram produzidos por fabricantes especializados, e sim, nas oficinas de entalhadores de madeira, de fundidores de estanho, etc. Somente no século XIX a produção de brinquedos será objeto de uma indústria específica. O estilo e a beleza dos antigos tipos só podem ser compreendidos se levarmos em conta a circunstância de que outrora os brinquedos eram subprodutos das atividades produtivas regulamentadas corporativamente, o que significa que cada oficina só podia produzir o que correspondesse ao seu ramo. Quando durante o século XVIII começou a surgir uma fábrica especializada, ela teve que enfrentar em toda parte restrições corporativas. Elas proibiam que os carpinteiros pintassem suas bonecas de madeira, e produção de brinquedos de várias indústrias a dividirem entre si o trabalho mais simples, o que encarecia os brinquedos. (Benjamim, 1985:245)

O autor explica que foi somente a industrialização crescente que provocou a emancipação dos brinquedos. Com a produção em série desses brinquedos - iniciada na Alemanha - o custo tornou-se mais baixo, facilitando assim ao consumir a possibilidade de adquirir brinquedos. A madeira, que era o principal material usado pelos artesãos foi sendo substituída por outros materiais como o metal, o vidro, o papel e posteriormente o plástico.

A inserção do plástico no mercado revolucionou intensamente a fabricação de brinquedos. O plástico foi um avanço tecnológico amplamente aceito nos anos de 1940 pela sua capacidade de produzir brinquedos de formas mais complexas. Agora se podiam projetar partes com encaixes sem necessitar de acabamento, economizando mão

²⁷ “Design industrial é uma atividade criativa cujo objetivo é determinar as propriedades formais dos objetos produzidos industrialmente. Por propriedades formais não se deve entender apenas as características exteriores, mas, sobretudo, as relações estruturais e funcionais que fazem de um objeto (ou sistema de objeto) uma unidade coerente, tanto do ponto de vista do produtor como do consumidor.” (PBD,1995:03 apud MEFANO:2005:99)

de obra e podiam ainda receber qualquer cor através de pigmentos. A introdução do plástico representou uma alternativa muito mais barata. Houve a partir dessa época uma grande virada em relação aos brinquedos de plástico, principalmente devido à expansão do mercado e as relações entre consumidores e produtores.

Considero os brinquedos oriundos da dinâmica de consumo de refrigerantes, salgadinhos e chocolates com surpresas²⁸ semelhantes à dinâmica de consumo que rege outros produtos como celulares, computadores e eletrônicos em geral. Estes últimos estão intimamente ligados com o fenômeno conhecido como *maturidade do produto* (SUDJIC, 2008). Esse fenômeno ocorre quando determinados produtos lançados no mercado - como exemplo típico podemos citar o celular - são constantemente e propositalmente lançados com pequenos novos atrativos para fazer com que o consumidor troque seu celular frequentemente, em busca dos modelos mais atuais. Essa dinâmica, de incutir na cabeça dos consumidores, de que eles precisam sempre mais e mais de determinados produtos, ou de produtos mais atuais, também serve para os brinquedos. São diversos modelos de uma mesma boneca, de um mesmo carrinho, são modelos de brinquedos feitos para não terem a mesma durabilidade de brinquedos produzidos tempos anteriores. A dinâmica dos brinquedos colecionáveis, a exemplo dos que estão sendo analisados neste trabalho, também faz com que tenhamos a “necessidade” de querer ter sempre mais e mais daquele brinquedo. Entretanto, a maioria deles, considero como brinquedos duráveis, por mais que a criança não cuide, eles são feitos para durar, não há a necessidade, como no caso do celular, de que se tenha atrativos mais atuais, “modernos” para que o “antigo” seja descartado. No caso dos brinquedos colecionáveis, basta a presença deles em si, para que se consuma mais e mais refrigerantes, salgadinhos e chocolates.

Quanto ao consumo desses produtos, podemos entrar numa das problemáticas propostas neste trabalho: Existe algum tipo de resistência por parte de quem consome esses objetos? Entendo aqui por resistência, uma maneira de burlar as propostas e os significados atribuídos pelo fabricante aos seus produtos. Como exemplo, Miller (2002) também fala a respeito de resistência por parte do consumidor e interroga sobre a teoria da força da mercadoria, que é comprometida em admitir que a companhia tem o controle de seus próprios resultados. A Coca-Cola modificou sua fórmula, devido à

²⁸ Além do próprio Kinder Ovo, existem outras linhas e marcas de chocolates, como a *Nestle*, que lançaram chocolates aonde vinham cards colecionáveis da turma da Mônica e, em um outro momento, do Tarzan (personagem de filmes e desenhos).

concorrência que a Pepsi passou a exercer no mercado. “*A volta da Coca-Cola Clássica foi certamente um dos maiores exemplos explícitos de resistência do consumidor à vontade de uma corporação gigantesca*” (MILLER, 2002). O autor se refere ao fato de que após a Coca-Cola alterar a fórmula do refrigerante, acabou por sofrer inúmeros protestos de consumidores.

Novos significados podem surgir por parte de quem adquire os produtos, modificando de alguma maneira os significados atribuídos pelos fabricantes. Por exemplo, no caso dos *meus* brinquedos, a proposta da coca-cola era juntar diversas tampinhas para que fosse possível adquirir a embalagem com alguns brinquedos. Porém, devemos levar em conta que: para adquirir apenas uma (às vezes duas) unidade desse brinquedo é preciso comprar aproximadamente o equivalente, na época, a 5 garrafas de 2L de Coca-Cola; as promoções da coca-cola lançadas na época tinham uma curta durabilidade²⁹ para inserção de uma outra promoção no mercado; as promoções existiam simultaneamente, não eram apenas os geloucos, mas também haviam os tazos da Elama Chips, as surpresas do Kinder Ovo e outros itens semelhantes, também colecionáveis. Levando em conta essas considerações, nos deparamos com quantidades absurdas de produtos que deveriam ser consumidos para que as coleções pudessem ser completadas. Vamos pegar o exemplo da própria coleção dos geloucos (Figura 12), já que temos a data de início e término da coleção. Eu possuo 42 geloucos dos 60 que são necessários para completar a coleção. Foi preciso que fosse comprado o equivalente a 5 garrafas de 2L para que eu adquirisse uma embalagem com 2 geloucos dentro. Ou seja, foi preciso que uma família de 5 pessoas, adquirisse, teoricamente, o equivalente a 105 garrafas de 2L de Coca-Cola. Esse número de garrafas pode ser dividido pelos 68 dias que duraram a promoção, ou seja, foi “consumido” o equivalente a aproximadamente 1,55 garrafas de 2L de refrigerante por dia. Entretanto, agora temos que levar em conta, outras questões: não é preciso ser especialista para saber que a probabilidade de conseguir adquirir os 42 de 60 itens colecionáveis, comprando apenas 21 embalagens “surpresas” com 2 itens dentro, digamos que beira próximo ao “quase impossível”. Resumindo, na realidade, para chegar a essas 42 unidades foi necessário que se consumisse muito mais que o equivalente a 1,55 garrafas de 2L diariamente. Claro, temos que levar em conta que esses itens colecionáveis também possuíam um sistema de trocas com as outras crianças que colecionavam, mas devido ao remanescentes de

²⁹ Como exemplo, a coleção Geloucos Coca-Cola que teve início em 22/09/1997 e durou até 30/11/1997, ou seja, pouco mais de dois meses.

geloucos que tenho repetidos, posso inferir que as trocas eram proporcionalmente muito inferiores ao número de itens repetidos que vinham em cada embalagem. Provavelmente, uma maneira da empresa em fazer com que as crianças, por mais que consumissem os produtos, demorassem mais a completar as coleções, foi produzirem quantidades menores de determinados itens da coleção. Outro fato que temos que levar em conta é que, embora seja outro produto, os salgadinhos da Elma Chips estavam no mesmo ano que aos geloucos, com promoções de tazos dos *Tiny Toon* e do *Maskára* e que, especialmente a coleção *Tiny Toon*, foi possível que eu conseguisse 98 dos 100 tazos coleionáveis (Figura 102). Levando tudo isso em conta, e que uma família de 5 pessoas, onde as condições financeiras certamente não permitiam um consumo exacerbado - digamos que o consumo de alguns salgadinhos na semana e refrigerantes na maioria dos finais de semana – o que resta a fazer na tentativa de completar essas coleções? Falando por mim, o que me restou, mesmo de forma inconsciente, foi resistir de alguma maneira ao chamado sistema de consumo. Como? Simplesmente, andando pelas ruas, revirando lixos em busca da tampinha vermelha. Lembro disso como se fosse ontem, que emoção era visualizar de longe uma tampinha vermelha em uma sacola de lixo. Outra maneira que encontrei, foi andar pelos bares e lancherias do bairro onde morava, perguntando aos donos dos estabelecimentos “tio, tem tampinha hoje?” E assim, eu me motivava a juntar a pontuação necessária e trocar, com frio na barriga, pelas embalagens promocionais.

Outra forma de resistência, mas que penso não afetar na aquisição/consumo do produto, é quanto às regras estabelecidas pelos jogos contidos nos objetos - os quais, por sua vez, também podem ser brinquedos – não são utilizadas. Vamos aos exemplos... Se observarmos as Figuras 30, 32, 36, 38 e 77, veremos as coleções dos Futgudes e Gelo-Cósmicos, onde foram estabelecidas regras, muito provavelmente, visando tornar o produto com um caráter pedagógico, já que “*o jogo possui regras pré-estabelecidas, comandando a atividade e definindo o objeto, tendo seu valor indiscutível como instrumento de aprendizagem*” (PEDROSO *et al*, s/ano). Não me utilizei dessas regras para jogar, me utilizei dos objetos no sentido de brincar e, principalmente, colecionar.

A natureza multifacetária do brinquedo imprime-lhe um caráter mais que material: a simbologia deste instrumento de brincar atravessa da fronteira do físico em direção ao espiritual e faz dele instrumento que promove interação, diálogo,

aproximação com o lúdico, reforço de habilidades cognitivas e de relação de sociabilidade. (ALMEIDA, 2006:544)

As práticas relacionadas a atos de colecionar estão circunscritas às mais diferentes motivações, propósitos, sentidos e discursividades. Colecionar, segregar, juntar, sistematizar, escolher, manter, resgatar, descartar, codificar e outros critérios norteadores da constituição de coleções são vivenciados/experimentados tanto por arqueólogos quanto por colecionadores particulares. Narrativas de diferentes teores são construídas; no entanto, os objetos – “as coisas” – são as substâncias materiais que se inscrevem como suportes quando da constituição dos sentidos... Sentidos e diálogos são instituídos – arqueólogos e colecionadores particulares afirmam, em suas construções narrativas, tanto nos objetos quanto nas palavras – a comunicação. (HILBERT; MARQUES, 2011:68)

Por fim, também podemos citar como exemplo, as Figuras 50, 52, 58, 61, 64, 67, 70 e 80. Nessas imagens, podemos visualizar objetos destinados a funções específicas, além do colecionismo: ursos polares destinados a serem borrachas de lápis, pingentes que podem ser usados conforme “a sua criatividade”, seja nos chaveiros ou para enfeitar mochilas, também vemos nas imagens, tatuagens, adesivos, imãs de geladeira e porta-retrato, enfim. São objetos que certamente não utilizei para nenhuma dessas funções, nem mesmo os repetidos. Podemos perceber em todas essas “multi-funcionalidades” dos objetos funções que as empresas inferem ao produto para que possa também agradar tanto quem quer colecionar, como quem quer utilizar os objetos para enfeite, brincar, enfim, é uma maneira de agradar diferentes gostos e espalhar a marca por todo lugar, seja na escola com a borracha de lápis *Coca-Cola*, com o pingente *Coca-Cola* “no zíper da mochila” ou, até mesmo, com a “tatuagem *Coca-Cola* no braço”. Obviamente, as campanhas da marca não paravam por aí, são mais e mais slogans como: “*Sempre Coca-Cola*”, “*Gostoso é Viver*”, “*Abra a Felicidade*”, “*O Lado Coca-Cola da Vida*”. Juntamente a esses, e a outras dezenas de slogans, está associado à musicalidade, imagens de casais passeando felizes, bebendo coca-cola. Assim, como diz o próprio site da marca:

Asa G. Candler, um vendedor nato, transformou a Coca-Cola de invenção a uma empresa. Ele sabia que as pessoas tinham sede e encontrou maneiras brilhantes e inovadoras de apresentar essa interessante e nova bebida a elas. Candler disponibilizou cupons para degustações de Coca-Cola e distribuiu aos

farmacêuticos relógios, urnas, calendários e balanças farmacêuticas com a marca da Coca-Cola. As pessoas viam Coca-Cola em todos os locais e a campanha agressiva funcionou.³⁰

Quanto às surpresas oriundas do Kinder Ovo e, até mesmo dos brinquedos em geral, aqui presentes, podemos levantar rapidamente uma discussão a respeito de gênero. PEARSON; MULLINS (1999) e LIMA (2012) são exemplos, citados neste trabalho, de como os brinquedos podem representar inúmeros significados atribuídos pela sociedade em si e por nós mesmos, que muitas vezes, geramos nosso pensamento em torno de questões já estabelecidas pela sociedade, sem nem mesmo nos darmos conta.

É importante realçar o aspecto simbólico da matéria-prima escolhida para os brinquedos que reproduzem a figura humana. As bonecas das meninas eram feitas de materiais extremamente frágeis e delicados – porcelana vidrada, grés ou biscuit – evocando a fragilidade e delicadeza esperada da natureza feminina. Os brinquedos equivalente dos meninos – os soldadinhos de chumbo – como McClary (1997) aponta, também deveriam ser considerados bonecos, foram feitos a partir de material rígido e resistente, o que reflete a dureza e resistência esperada da natureza masculina. Esse discurso não-verbal reforçou o modelo do século XIX de feminilidade e masculinidade, estimulando a sua absorção em um nível elevado e implícito. (LIMA, 2012)

Embora a autora se refira aos brinquedos que reproduzem a figura humana, podemos analisar em outros brinquedos questões de gênero. Das linhas de produtos aqui descritas, temos as surpresas do Kinder Ovo. Essas surpresas não se limitavam, explicitamente, a meninos ou meninas. Todos os brinquedos que vinham dentro eram destinados para todas as crianças. Obviamente, vinham, por exemplo, carrinhos, soldadinhos de ferro e aviões, brinquedos os quais sempre foram direcionados aos meninos. Não vejo isso com o uma divisão explícita de gênero, embora pense que quem produziu esses brinquedos, pensou em tornar a surpresa atraente para os meninos. Mas exponho que não consigo ver uma divisão forte quanto a isso. Explico: sei de meninos que ficavam ansiosos esperando que sua surpresa fosse um soldadinho de ferro (Figura 97), eu sendo uma menina, tinha pavor quando a surpresa era um soldadinho de ferro ou

³⁰ Fonte: <http://www.cocacolabrazil.com.br/coca-cola-brasil/historia-da-marca/>

um quebra-cabeça, era tão desestimulante! Até que, no caso do quebra-cabeças, minha mãe passou a montar mini-quadros pra mim, colando as peças do quebra-cabeças em uma cartolina e, no caso dos soldadinhos, tive uma fase em que brinquei constantemente de “fazendinha” e precisava de muitos e muitos soldadinhos para cuidar da fazenda, já que associei à eles a imagem de “guardiões”. Com esses novos sentidos dados aos brinquedos, achei uma nova utilidade para algo que não tinha uma utilidade no *meu universo*. Sendo assim, os soldadinhos e os quebra-cabeças tornaram-se as surpresas que eu mais desejava e coincidentemente ou não, estão entre as coleções que nunca saíram de linha durante a década de 1990. Ressalto que exponho o meu caso como um exemplo, sem generalizações. *“Nossa relação com nossas posses nunca é direta. É uma mescla complexa de ciência e inocência. Os objetos estão longe de serem inocentes, e isso é o que os torna interessante demais para serem ignorados.”* (SUDJIC, 2010:09)

Todas as surpresas eram destinadas a todas as crianças, cabia a cada uma escolher por livre e espontânea vontade brincar ou achar um sentido para os brinquedos. *“Os arqueólogos têm demonstrado que o gênero – como outras expressões de identidade- consiste num processo dinâmico e mutável, que se encontra em constante negociação”* (SALERMO; ZARANKIN, 2010:232). As meninas dificilmente vão a uma loja de brinquedos e pedem aos seus pais um carrinho e os meninos dificilmente vão a uma loja de brinquedos e pedem aos seus pais uma boneca ou escolhem um brinquedo de *traços delicados*. No Kinder Ovo, não vejo essa distinção de forma tão evidente. Por mais que pudesse haver uma mensagem sutil quanto aos brinquedos destinados para meninos ou meninas, essa sutileza permitia com que fosse possível ressignificar esses brinquedos, como foi o caso do meu exemplo quanto aos soldadinhos na minha “fazendinha”. *“A força dos símbolos materiais para comunicar reside, frequentemente, no seu uso ‘fora do contexto’. Isto é, contextos diferentes daqueles os quais a tradição cultural dominante os utiliza”*. (BEAUDRY *et al*, 2007). Curiosamente, agora me veio à mente o fato de eu ressignificar os soldadinhos de ferro como “guardiões”, ou seja, protetores da fazendinha, soldados, homens fortes que passam segurança. Não divaguemos.

Muito recentemente, a linha principal do Kinder Ovo tem sido lançada no mercado em duas versões: a embalagem azul com os dizeres “Meninos” e a embalagem rosa com os dizeres “Meninas”. Ao que consta, geralmente, as empresas fazem pesquisa de mercado, visando as preferências dos consumidores ou se determinados produtos que pretendem lançar vai ou não ser atrativo ao consumidor. Muito provavelmente, essas

novas promoções da linha, são frutos dos pedidos dos consumidores, baseados na maneira de pensar já incutidas em suas cabeças, onde menino brinca de carrinho e gosta de azul e menina brinca de brinquedos coloridinhos, delicados e gosta de rosa. *“É a linguagem do design que serve para sugerir o gênero de um objeto, muitas vezes pelo meio menos sutil, pela cor, pela forma, pelo tamanho e por referências visuais”* (SUDJIC, 2010: 50). As questões de gênero são questões culturais, associadas a discursos ideológicos que foram construídos ao redor delas ao longo do tempo.

As identidades de gênero acabam por fazer parte do que chamamos de “senso comum”. Em nossa sociedade, essas atividades encontram-se atravessadas por discursos dominantes sobre a supremacia masculina. Esses modelos distinguem identidades femininas e masculinas, associando-as a atributos e valorações contrapostos. O mundo masculino é associado aos traços ativos, agressivos, fortes, seguros, independentes públicos, racionais; enquanto isso, a esfera feminina é vinculada a traços passivos, delicados, débeis, inseguros, dependentes, privados e emocionais. Este ordenamento binário encontra-se sustentado por idéias machistas e sexistas. (SALERMO; ZARANKIN, 2010:224)

Quanto as Futgudes (Figura 28), não posso considerá-los e generalizá-los como objetos específicos de meninos, mas podemos ver neles questões voltadas muito mais ao universo masculino do que ao feminino, como o próprio futebol, por exemplo. Nesses objetos, podemos ver que estão intimamente ligados com a Copa do Mundo de Futebol de 1998 e podemos perceber também, que sua forma física e sua função, são muito semelhantes às famosas bolinhas de gude, que são brinquedos muito antigos (como podemos ver no capítulo I deste trabalho). Lima (2012) ao comentar sobre os brinquedos procedentes de um sítio arqueológico do Rio de Janeiro do século XIX fala a respeito das bolinhas de gude, no sentido de que em outros países (no caso, Estados Unidos) ela não foi direcionada especificamente ao universo feminino e masculino, mas no Brasil, as meninas não podiam brincar com este tipo de brinquedo:

No Brasil, as bolinhas de gude também são atribuídas aos meninos e aparecem com frequência na maioria dos sítios históricos, embora a literatura americana a relacione com ambos os sexos. Este era um jogo coletivo praticado em céu aberto e exigia habilidades, associado a um tipo de liberdade que, no caso brasileiro, não foi concedido para as meninas. (LIMA, 2012)

É unânime a questão pedagógica presente em todos os brinquedos. As surpresas do *Kinder Ovo*, geralmente, eram de montar e, além disso, a criança poderia brincar com os brinquedos usando seu imaginário, criando situações e também poderia colecionar os objetos. Os *futgudes* também podiam ser colecionáveis e também tinham a função de propor à criança a interação com outras pessoas, através dos jogos e das negociações através do sistema de trocas dos objetos repetidos. Na coleção *minimania* podemos ver inúmeras funções para cada uma das mini-coleções agregadas à promoção. Era possível montar, colecionar, criar funções para determinados objetos e interagir com eles de diversas formas, conforme a imaginação da criança. Nos *geloucos*, podemos ver mais a intenção de colecionar e justamente o que já foi mencionado, e que vale para todas as promoções/coleções, realizar a interação com as outras crianças através do sistema de trocas dos objetos e, até mesmo, torná-los brinquedos através da imaginação, o que não somente vale para as coleções expostas aqui, como também para qualquer objeto. A proposta dos *gelo-cósmico*, assim como os *geloucos*, também era utilizar os objetos para colecionar, trocar e brincar, à essa promoção, também foi agregado o jogo. Os tazos, em minha opinião, são os objetos mais completos, pois agregam todas as questões expostas em todas as coleções, eles servem para: jogar, brincar, colecionar, montar, trocar, ou seja, interagir, usar a criatividade, a imaginação, criando e montando ‘coisas’, aprende a negociar, a perder e a ganhar e por aí vai.

Podemos perceber então que as crianças são instruídas a *negociarem, competirem, ganharem, perderem, negociaram* e a novamente, *competirem, ganharem, perderem...* Essa instrução é, na verdade, um preparo pra vida, uma adaptação para o mundo “de gente grande” que as aguarda.

Vygotsky (1998) assinalou que uma das funções básicas do brincar é permitir que a criança aprenda a elaborar e resolver situações conflitantes que vivencia no seu dia-a-dia; usará capacidades como observação, a imitação e a imaginação. Através dessa imitação representativa, a criança vai também aprendendo a lidar com regras e normas sociais. Desenvolve a capacidade de interação e aprende a lidar com o limite e para tanto, os jogos com regras são fundamentais. As crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras. (PEDROSO *et al*, s/ano)

A forma física do objeto, e outras questões, o tornam extremamente atraente, facilitando com que o objetivo de quem os produz concretize-se.

E o design passou a ser a linguagem com que se molda esses objetos e confecciona as mensagens que eles carregam. O papel dos designers mais sofisticados, hoje, tanto é ser contadores de histórias, fazer um design que fale de uma forma que transmita essas mensagens, quanto resolver problemas formais e funcionais. Os designers manipulam essa linguagem com mais ou menos habilidade ou encanto, para transmitir o tipo de história que os que eles querem que nós ouçamos. O design, em todas as suas manifestações, é o DNA de uma sociedade industrial – ou pós-industrial, se é isso o que temos hoje. É o código que precisamos explorar se quisermos ter uma chance de entender a natureza do mundo moderno. É um reflexo de nossos sistemas econômicos. E revela a marca da tecnologia com que temos que trabalhar. É um tipo de linguagem, e é reflexo de valores emocionais e culturais.

O que torna essa visão do design realmente atraente é a noção de que há algo a entender sobre os objetos além das questões óbvias de função e finalidade. Isso sugere que há tanto a ganhar explorando-se o significado dos objetos quanto considerando o que fazem e o visual que têm. O design é a linguagem que uma sociedade usa para criar objetos que reflitam seus objetivos e seus valores. Pode ser usado de formas manipuladoras e mal-intencionadas, ou criativas e ponderadas. (SUDJIC, 2010:49)

Nossa memória e nossas histórias são frágeis. Mas elas são também, e paradoxalmente, fortes. São fortes pelo poder que possuem, por exemplo, para as identidades individuais e coletivas. Mas são frágeis porque são facilmente perdidas. E na materialização dessas memórias e histórias que elas se tornam menos frágeis. Por isso as coleções podem ser entendidas como suportes de histórias a serem contadas.

Para o colecionador, a coleção faz parte de um processo de descoberta de si mesmo. Mas colecionar também tem o significado de reconstrução do passado, através dos significados que atribuímos as nossas coleções.

A arqueologia é mais do que o exercício de uma metodologia científica de colecionar e interpretar cultura material e transformá-las em dados. A lida do arqueólogo com as coisas está relacionada com a história, as pessoas, as suas próprias e as memórias dos outros. (HILBERT, 2011:12)

Colecionar é guardar memórias.

Colecionar é contar histórias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Hoje, já não mais com sete, oito, nove... anos, ainda percebo em mim resquícios da minha relação com os meus brinquedos. Quando criança, recordo-me que colecionava para competir, colecionava para movimentar o meu universo. Colecionava simplesmente por que as sensações que eu tinha em superar as minhas metas e limites eram, digamos, que muito motivadoras. Havia por minha parte - e imagino que para muitos que colecionavam e tinham como “o objetivo maior da vida” completar as coleções – uma imensa ansiedade e objetivo de adquirir toda essa materialidade, era algo gostoso de sentir o tal do “friozinho na barriga”. E era justamente isso que *queriam* que eu fizesse, eu estava seguindo comandos, mordendo a isca.

O tempo passou, não colecionei mais esses objetos, eles ficaram todos guardados. Fui crescendo, esquecendo como era ser criança, fui transitando de um universo a outro e virando “gente grande” e quanto mais o tempo passava, mais me lembrava deles, com nostalgia e nada mais (embora *nostalgia* seja uma palavra de significados intensos). Nesses últimos tempos, devido ao intenso contato que voltei a ter com esses meus tão queridos amigos de infância, sinto que algo mudou novamente. É estranho, pois é como se eu realmente tivesse voltado a ter contato com “seres” que foram muito importantes na minha vida, mas não um simples contato físico, é como se eu tivesse voltado no tempo e tornado a ser criança. Eu me transportei novamente para aquele universo de sensações e boas lembranças. É como se nós tivéssemos crescido, um longe do outro, como se eles tivessem ido para longe de mim, e não eu para longe deles, e agora, ao nos reencontrarmos, é como se eles tivessem segredos a me contar e eu, novidades a contar a eles.

Também percebo isso, por incrível que pareça no fato de olhar as crianças com outros olhos, como se pudesse compreendê-las melhor, voltar a falar novamente um idioma há muito não praticado, é como se eu pudesse falar quase que a mesma língua que o universo delas (e meu?) também fala. É como se o meu outro *eu* criança vivesse simultaneamente, não mais superficialmente (porque existir ele sempre existiu), com o meu *eu* “de gente grande”. Isso transparece, a ponto de ter a certeza de que as coleções expostas aqui (e outras mais) não voltarão a ser encaixotadas, já que tenho a pretensão de completá-las novamente e retomar, na prática, as doces sensações da infância.

Talvez eu esteja mordendo a isca novamente, ou não, ao menos não com esses brinquedos. O fato é que os brinquedos nos proporcionam a compreensão de muitas

complexidades que estão por trás do sistema de quem os produziu. Inicialmente, foram levantadas algumas questões a respeito do que os brinquedos podem nos dizer. Com este trabalho, penso que é possível entender a importância que os brinquedos podem ter na sociedade. Não por eles em si, mas por tudo o que eles representam.

Atualmente, ao menos pra mim, a falta de materialidade dos brinquedos, faz com que eu não consiga ver uma trajetória clara destes. Obviamente, não é, por exemplo, porque os tazos agora são online que eles não continuem tendo uma trajetória, muito pelo contrário, é apenas uma nova trajetória, um novo caminho de um ciclo. Mas o fato de eu não poder tocar e sentir fisicamente os objetos faz com que eu não consiga ver neles uma trajetória com significados e sensações, onde somente o cheiro, o toque, o contato poderia proporcionar. Isso, às vezes, me soa estranho, mas como um questionamento também. Quando comecei a fazer este trabalho, **pedi** **perguntei** às pessoas se elas não tinham interesse em trocar, vender ou doar os tazos e componentes de outras coleções expostas aqui. Acabou que ganhei alguns tazos de presente (nenhum deles foi exposto ou contabilizado para este trabalho) e alguns deles eram repetidos e um em específico, estava em um estado de conservação um pouco melhor que o meu. Pois não é que eu não consegui trocar um objeto pelo outro! Foi uma sensação muito estranha, é como se eu trocasse por um novo objeto intruso e o outro (mesmo tendo a mesma imagem, pertencendo ao mesmo número específico da coleção), que me acompanhou durante tanto tempo, percorreu tantos lugares e histórias comigo, é como se eu fosse abandoná-lo, simplesmente substituí-lo, isso me doeu! Pois então pedi desculpas a ele e o deixei lá quietinho... Outra situação que me ocorreu, mas de forma menos intensa e difícil, digamos assim, foi quando tive que lavar os Pega da Figura 56, a consistência e função dos Pega faz com que eles acabem por se sujar muito rapidamente. Esses Pega, extremamente sujos, ficaram guardados por muitos e muitos anos, mesmo sabendo que se eu os mantivesse limpinhos muito provavelmente sua conservação seria mais longa. Quando fui tirar as fotos, acabou que os lavei, para podermos visualizar melhor, mas admito que os lavei com um pouco de tristeza, pois ficava vendo e sentindo a sujeira do Pega como se ela também fizesse parte do meu contexto de infância, mesmo extremamente menos importante. Não sei se aqui é ou não o momento mais adequado pra expor esse tipo de coisa, mas são minhas sensações, sendo “científicas” ou não, elas pertencem ao meu universo e meu universo faz parte da contextualização dos brinquedos analisados aqui. E também penso que elas fazem parte das minhas próprias considerações finais.

Os brinquedos representam uma materialidade com diversos significados que são inculcados nas crianças, que por sua vez, serão os adultos de amanhã e que talvez continuem, automaticamente, a estabelecer determinadas relações implantadas em uma sociedade por determinadas pessoas. Compreender o que esses brinquedos têm a nos dizer, é poder mudar essa forma “automática” de agir e pensar o mundo ao nosso redor. Os brinquedos não são simplesmente objetos, são portadores de mensagens e guardiões de significados.

Para finalizar, quero dizer que foi exaustivo, mas muito prazeroso e instrutivo dialogar com meus brinquedos. Exaustivo por alguns motivos que não cabe mencionar aqui, instrutivo porque pude ver objetos tão próximos de mim por outro ângulo e, prazeroso simplesmente porque são os *meus* brinquedos. Dialogamos o tempo que pudemos dialogar, mas tenho plena consciência que temos muito mais a conversar ainda. Mas acredito, que com o que conversamos até então, já podemos ter a dimensão do quão importante esse diálogo é e pode ser.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, D. Sobre brinquedos e infância: aspectos da experiência e da cultura do brincar. Educ. Soc. Campinas, volume 27, n. 95, mai-ago 2006.

APPOLINÁRIO, F. Metodologia da Ciência: Filosofia e prática da pesquisa. Segunda edição, São Paulo, 2012

ARIÈS, P. História Social da Criança e da Família. Rio de Janeiro: LTC, 1973.

BEAUDRY, M. C *et al.* Artefatos e Vozes Ativas: cultura material como discurso social. Vestígios – Revista Latino Americana de Arqueologia Histórica. Volume 1, n. 2, jul-dez. 2007.

BELK, R. Collecting as a luxury consumption: effects on individuals and households. Journal of Economic Psychology. 1995

BENJAMIM, W. Magia e técnica, arte e política. Obras escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DORNELLES, L. Infância que nos escapam: da criança na rua à criança cyber. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

LAKATOS, E. M. e MARCONI, M. A. Fundamentos de Metodologia Científica. Sétima edição, São Paulo, Ed. Atlas, 2010.

LIMA, T. A. Cultura Material: a dimensão concreta das relações sociais. Bol. Mus. Para. Emílio Goeldi, Ciências Humanas, Belém. Volume 6, n. 1, jan-abr. 2011

LIMA, T. A. The Dark Side of Toys in Nineteenth-Century Rio de Janeiro, Brazil. In: Historical Archaeology: current research in South American historical archaeology. Guest Editors, Society for Historical Archaeology. Volume 46, n. 3, 2012.

FREYRE, G. Casa-Grande & Senzala. 14 ed. Recife: Imprensa Oficial, 1963.

HILBERT, K; MARQUES, M. Coisas colecionadas: um jeito (conceitual e intuitivo) de lidar com a cultura material. In: Métis: história & cultura. Universidade de Caxias do Sul, Volume 1, n. 1 (2002). Caxias do Sul, RS, Educs, 2011.

HILBERT, K. Diálogos entre substâncias, cultura material e palavras. In: Métis: história & cultura. Universidade de Caxias do Sul, Volume 1, n. 1 (2002). Caxias do Sul, RS, Educs, 2011.

HOMRICH, M; SILVA, D. Brincadeiras e brinquedos na atualidade: breve contribuição articulando a infância e a escola. Revista Reflexão e Ação, Santa Cruz do Sul, volume 18, n. 2, p. 198-2213, jul-dez. 2010.

MEFANO, L. O Design de Brinquedos no Brasil: Uma arqueologia do projeto e suas origens. Dissertação de mestrado. Departamento de Arte e Design, Programa de Pós-Graduação em Design. Rio de Janeiro, 2005.

MENEZES, U. B. Memória e Cultura Material: documentos pessoais no espaço público. Documentos pessoais no espaço público do Seminário Internacional sobre Arquivos Pessoais. Rio/São Paulo, CPDOC/FGV-IEB/USP, 1997.

MILLER, D. Coca-Cola: a Black sweet drink from Trinidad. In: BUCHLI, Vitor (org.). The material culture reader. New York: Berg, 2002.

MULLINS, P; PEARSON, M. Domesticating Barbie: An Archaeology of Barbie Material Culture and Domestic Ideology. International Journal of Historical Archaeology, Vol.3, No. 4, 1999.

PEDROSO, C. *et al.* Papel do brinquedo no desenvolvimento da infância. Faculdades Integradas do Vale do Ribeira. S/ano.

RAHTZ, P. Convite a Arqueologia. Imago, 1989.

RUIBAL, A. Time to destroy. An archaeology of supermodernity. In: Current Anthropology 49 (2): 247-279 (2008).

SALERMO, M; ZARANKIN, A. Sobre bonecas e carrinhos: desconstruindo as categorias 'feminino' e 'masculino' no passado. In: Cadernos de Ciências Humanas-Especiaria. Dossiê Arqueologia Hoje. Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, Bahia, 2010.

SUDJIC, D. A Linguagem das Coisas. Rio de Janeiro, editora Intrínseca, 2010.

THIESEN, B. V. As paisagens da cidade: arqueologia da área central de Porto Alegre do século XIX. Dissertação de mestrado. Programa de pós-graduação em História. PUC/RS. Porto Alegre, 1999.

THIESEN, B. V. Antes da poeira baixar: reflexões sobre uma arqueologia do passado recente. Trabalho apresentado na SAB Sul Curitiba, 2012.

Referências da Internet:

<http://futebol.cocacola.com.br/?gclid=CNOHtvjG17YCFQTd4AodNGsAYA> (acessado em 16/04/2013)

<http://www.kinderovo.com.br/sobre> (acessado em 16/04/2013)

<http://mundodasmarcas.blogspot.com.br/2006/06/kinder-ovo-doce-surpresa.html> (acessado em 16/04/2013)

http://designmuitomais.blogspot.com.br/2013_02_01_archive.html (acessado em 16/04/2013)

<http://comartecultura.files.wordpress.com/2012/04/112.jpg> (acessado em 16/04/2013)

<http://mundodasmarcas.blogspot.com.br/2006/06/elma-chips-impossivel-comer-um-s.html> (acessado em 16/04/2013)

<http://www.youtube.com/watch?v=r7KI4oKCwVE> (acessado em 16/04/2013)

<http://www.youtube.com/watch?v=WNAn7n-WzCo> (acessado em 16/04/2013)

<http://www.youtube.com/watch?v=Bx1foSl0aZc> (acessado em 16/04/2013)

http://www.youtube.com/watch?v=M3N_hPvKrGI (acessado em 16/04/2013)

<http://www.pepsico.com.br/elma-chips-apresenta-a-sua-exclusiva-linha-de-aperitivos/> (acessado em 16/04/2013)

<http://maryannebossolan.blogspot.com.br/2009/11/imagens-das-criancas-do-seculo-xix.html> (acessado em 13/04/2013)

<https://lh4.googleusercontent.com/-ywwXkbS8pUQ/TXoiCwqiTNI/AAAAAAAAAWI/NPcx-nhds1Y/s640/bad-mit-schokolade+anonimo+sec+XVII.png> (acessado em 13/04/2013)

<http://esquizofia.com/2012/04/10/um-curso-desejante-para-van-gogh-211/> (acessado em 16/04/2013)

http://www.passeiweb.com/saiba_mais/arte_cultura/galeria/open_art/1528 (acessado em 13/04/2013)

http://3.bp.blogspot.com/_gbSlIND7bM/TpVoKzTPedI/AAAAAAAAAHU/QWZ6FA_G3Xc/s1600/JantarBrasil.jpg (acessado em 13/04/2013)

<http://chc.cienciahoje.uol.com.br/infancia-de-outros-tempos/> (acessado em 13/04/2013)