

Brinquedos Auráticos: uma leitura benjaminiana

Jeferson Rosskopf¹

Resumo: O presente artigo tem o objetivo de analisar o brinquedo enquanto um artefato histórico-cultural dentro da ótica do pensamento de Walter Benjamin (1994), para quem a criança não está segregada da sua comunidade e de sua classe. Logo, o brinquedo também não está. Ele contém aquilo que Benjamin conceitua como aura, uma vez que aponta para a questão da memória e da experiência de uma comunidade. A pesquisa também é produzida a partir de referências bibliográficas com o contato teórico em Gandhi Piorski (2016), para investigar como esse passado descontínuo em torno da história cultural do brinquedo se mostra na contemporaneidade. Expondo suas sobrevivências e rupturas, os estudos sugerem que o passado cultural do brinquedo e seu presente estão imbricados.

Palavras-chave: Brinquedo; Aura; Walter Benjamin.

Zusammenfassung: Ziel dieses Artikels ist es, das Spielzeug als historisch-kulturelles Artefakt aus der Perspektive des Denkens von Walter Benjamin (1994) zu analysieren, für den das Kind nicht von seiner Gemeinschaft und Klasse getrennt ist. Daher ist das Spielzeug davon auch nicht getrennt. Es enthält das, was Benjamin als Aura konzeptualisiert, da es auf die Frage der Erinnerung und des Erlebens einer Gemeinschaft hinweist. Die Forschung basiert auf bibliografischen Referenzen mit theoretischem Bezug zu Gandhi Piorski (2016), um zu untersuchen, wie sich diese diskontinuierliche Vergangenheit rund um die Kulturgeschichte des Spielzeugs in der heutigen Zeit zeigt: Es werden ihre Überreste und Brüche aufgedeckt, wie Studien darauf hindeuten, dass das Spielzeug kulturell geprägt ist und seine Vergangenheit und Gegenwart miteinander verflochten sind.

Schlüsselwörter: Spielzeug; Aura; Walter Benjamin.

Introdução

O brincar é uma atividade que está presente nos diferentes tipos de culturas, faz parte das infâncias e é importante para o desenvolvimento tanto psicológico e motor, quanto social, histórico e cultural da criança. O brincar:

É uma dimensão do humano e que muito se faz presente quando se é criança. Podemos dizer, então, que, por meio das brincadeiras, as crianças alicerçam suas fantasias, suas emoções, seus encantamentos, suas descobertas, compreendem o meio social, desenvolvem habilidades, conhecimentos e criatividade, dando ênfase a sua imaginação, revelando o brincar como elemento essencial e peculiarmente formado nas rotinas do brincar das crianças (MARTINS FILHO, 2010, p. 92).

¹ Licenciado em Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB).
jefersonrosskopf@gmail.com.

É preciso compreender que existem diferenças entre as idades, entre o que as crianças buscam nas brincadeiras, que em sua maioria tem uma finalidade, um sentido; a brincadeira se apresenta não somente como forma de divertimento, mas como produção cultural e de desenvolvimento social, bem como criadora de inúmeras realidades por meio da imaginação.

Entre *infância* e *criança*, o termo *criança* será empregado neste escrito, uma vez que a *infância* pode ser vista de forma homogênea, por vezes dissipada pela mídia e pelo senso comum, o que pode induzir a uma noção equivocada de que há, apenas, uma única variedade de *infância*. Tal entendimento produz um olhar simplista e reducionista que oculta os múltiplos marcadores culturais, étnico-raciais, geográficos, de gênero e de classe, visto que, em uma perspectiva histórico-cultural, a *criança* também é um sujeito que interage e transforma o meio em que vive e a si mesma através da linguagem e do brincar (VYGOTSKY, 1991).

Enquanto isso, a definição de brinquedo pode exigir diversas camadas de investigação, uma vez que, na ótica da *criança*, barro, folhas e galhos se tornam uma boneca. E parafusos e porcas são partes mecânicas do concerto de um carro, ou ainda, frascos de perfumes se tornam poções mágicas para curar os animais domésticos, entre outros diversos materiais não convencionais que a *criança* ressignifica e transforma em brinquedo. Por outro lado, para os adultos, ocorre uma virada de olhar mais pragmática com o passar do tempo: para eles os brinquedos de “verdade” estão nas prateleiras das lojas.

Neste trabalho, será adotada a ideia de Kishimoto (1998), para quem o brinquedo é um objeto empregado pela *criança* de modo lúdico, que dá suporte à brincadeira. No entanto, o foco deste artigo é analisar o brinquedo como um artefato histórico-cultural dentro da ótica do pensamento de Walter Benjamin, para quem a *criança* não está segregada da sua comunidade e de sua classe. Logo, o brinquedo também não está (BENJAMIN, 1994). E isto só é possível porque o brinquedo, além de tudo, é um objeto preenchido de memória, a saber, de memória coletiva. Ele contém aquilo que Benjamin conceitua como *aura*, uma vez que aponta para a questão da memória e da experiência de uma comunidade. Este conceito será abordado no capítulo seguinte.

No que diz respeito ao presente, há de se pensar a “escavação” arqueológica da história cultural do brinquedo, mostrando suas relações com a cultura popular, no tempo do aqui-e-agora enquanto objeto de análise fora de uma esquematização apoiada por uma origem, pois os estudos sugerem que o passado cultural do brinquedo e seu presente estão imbricados.

Tendo isso em vista, serão abordadas as sobrevivências e rupturas em torno da história cultural do brinquedo na contemporaneidade. Para tal análise, utilizaremos o contato teórico com Gandhi Piorski (2016), em que o autor traz uma etnografia dos brinquedos produzidos pelas crianças nordestinas com elementos da natureza, como terra, galhos, folhas e ossos de animais.

Para esse propósito, a pesquisa se fundamenta em dados bibliográficos (BRENNAND, 2012), utilizando-se para a investigação documentos científicos, como livros, dicionário, periódicos, ensaios críticos e artigos científicos apoiado em autores, como Walter Benjamin (1994) e Gandhi Piorski (2016).

História e Cultura do Brinquedo: rupturas e sobrevivências

A Menina Avoada

*Foi na fazenda de meu pai antigamente
Eu teria dois anos; meu irmão, nove.
Meu irmão pregava no caixote duas rodas de lata de goiabada.
A gente ia viajar.
As rodas ficavam cambaias debaixo do caixote: Uma olhava para a outra.
Na hora de caminhar as rodas se abriam para o lado de fora.
De forma que o carro se arrastava no chão.
Eu ia pousada dentro do caixote com as perninhas encolhidas.
Imitava estar viajando.
Meu irmão puxava o caixote por uma corda de embira. Mas o carro era diz-que puxado
por dois bois. Eu comandava os bois: - Puxa, Maravilha! – Avança, Redomão!
Meu irmão falava que eu tomasse cuidado porque Redomão era coiceiro.
As cigarras derretiam a tarde com seus cantos.
Meu irmão desejava alcançar logo a cidade – Porque ele tinha uma namorada lá.
A namorada do meu irmão dava febre no corpo dele. Isso ele contava.
No caminho, antes, a gente precisava de atravessar um rio inventado.
Na travessia o carro afundou e os bois morreram afogados.
Eu não morri porque o rio era inventado.
Sempre a gente só chegava no fim do quintal
E meu irmão nunca via a namorada dele –
Que diz-que dava febre em seu corpo.*

(BARROS, 2010, n.p.)

Para uma definição conceitual, “o brinquedo é o suporte da brincadeira, quer seja concreto ou ideológico, concebido ou simplesmente utilizado como tal ou mesmo puramente fortuito” (KISHIMOTO, 1998, p. 7). A autora completa que não são apenas os “[...] brinquedos criados pelo mundo adulto, concebidos especialmente para brincadeiras infantis, como os que a própria criança produz a partir de qualquer material ou investe de sentido lúdico” (KISHIMOTO, 1998, p. 7-8).

Enquanto isso, a definição de brincar é “[...] uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário” (KISHIMOTO, 2010, p. 1).

Todavia, neste elo entre o brinquedo, o brincar e a criança, é preciso destacar um ponto fundamental; o poema de Manoel de Barros, do início deste capítulo, nos ajudará na reflexão do “[...] equívoco básico que acreditava ser a brincadeira da criança determinada pelo conteúdo imaginário do brinquedo, quando, na verdade, dá-se o contrário” (BENJAMIN, 2002, p. 93). Ou seja, é a imaginação da Menina Avoada que imita o viajar dentro do caixote feito com rodas de latas de goiabada, que conduz o aspecto lúdico do brinquedo.

Segundo Piorski (2016), o brinquedo está presente desde as civilizações pré-históricas, como mostram os exemplos das crianças esquimós, que brincavam com ossos de focas, e as da Ibéria (atualmente Península Ibérica), que brincavam com bolas produzidas a partir do papo da ave peru — assopravam o couro expandindo-o até formar uma esfera, deixavam que secasse ao sol, extraíam o látex da árvore e envolviam, por fim, o couro seco com o látex, até criarem várias camadas de borracha suficientes para que fosse possível chutar a bola. Outros brinquedos e brincadeiras aparecem em vestígios históricos de diversas culturas do passado, como as bonecas confeccionadas com retalhos de tecido e adornos de costura disponibilizados pelas mães; na estação da primavera, as pétalas das flores, fixadas com saliva para adornar as unhas. Os bois em miniatura criados a partir de ossos de animais mortos, com arreios produzidos em couro e palitos de madeira para as patas, por exemplo, são evidências encontradas em todas as civilizações de cultura pastoril, como as gregas, persas e relatados também em terras brasileiras no estado do Rio Grande do Sul e no sertão do Ceará (PIORSKI, 2016).

Todavia, refletir sobre a história do brinquedo é algo complexo. Por mais que a investigação alcance a Antiguidade, não necessariamente se encontrará a mais antiga revelação e, muito menos, marcas exatas de sua origem e dos personagens que não foram abrilhantados pela história. Este entendimento justifica-se na crítica do estudo cultural do brinquedo enquanto objeto de análise fora de uma esquematização histórico-cultural. O passado cultural do brinquedo, apesar das transformações ocorridas ao longo do tempo, está imbricado nas suas formas contemporâneas. Nesse sentido, os brinquedos produzidos pelas crianças na Antiguidade com recursos da natureza não se restringiram apenas àquele período, mas atravessaram o tempo. As investigações demonstram que os brinquedos construídos por crianças da Antiguidade se assemelham à cultura do brincar de outras crianças na contemporaneidade.

A evidência disto são os brinquedos criados pelas crianças da região Nordeste do Brasil encontrados na pesquisa etnográfica realizada por Gandhi Piorski, denominada **Brinquedos do Chão: a natureza, o imaginário e o brincar**.

A busca da criança pelo íntimo da matéria está expressa, em quase todo seu brincar, pelos quatro elementos da natureza. Entretanto, nos brinquedos de imaginação telúrica, ou seja, da terra, encontramos com maior anseio o ímpeto da criança em colonizar o mundo. O derramar-se da criança na matéria é o desejo daquilo que está por ser revelado ou descoberto (PIORSKI, 2016, p. 67).

Em outros termos, os brinquedos do chão são produzidos com materiais da flora e da fauna, como terra, barro, ossos de animais, folhas e galhos que permitem o imaginário da criança atravessar para o real pela estrutura da natureza com representações das formas da vida social, de casinhas, bonecas, bois, festejos religiosos, rituais de morte e de reproduzir profissões, mas, também criações próprias e que apenas o seu olhar lúdico dá vida a outros artefatos “inexistentes” aos olhos do adulto.

Os brinquedos feitos de flora refletem a vida delicada de frutos e pétalas. Já a flora, feita brinquedo e transmutada no imaginar, refrata na alma o vasto campo da beleza. Tantos animais são recriados dos frutos, das sementes e das flores! Boizinhos de palito do fruto da oitica do melão-de-são-caetano, das mangas verdes, dos maxixes, dos mangarás da bananeira, das cascas do melão e da melancia. Pequeninas galinhas-d'angola provêm das vagens abertas do pereiro (PIORSKI, 2016, p. 73).

Nas mãos da criança sertaneja, o barro com auxílio de um graveto, se torna um boizinho (imagem 1). Um galho e um pouco de terra terra, na elástica imaginação infantil, se tornam um túmulo para as brincadeiras de rituais de morte (imagem 2).



Imagem 1. Fonte: PIORSKI, 2016, p. 76.



Imagem 2. Fonte: PIORSKI, 2016, p. 94.

Além dos brinquedos da terra, há o imaginar pela água com brincadeiras de barcos ou da criança se cobrir de lama do manguezal, ou do ar, com pipas e aviõezinhos de papel. E ainda os de fogo, quando as crianças brincam com a fogueira da festa de São João. Estes quatro elementos da natureza, segundo o autor, são um símbolo de expressão da vida imaginária.

O imaginar pela água faz vicejar uma corporeidade fluida, entregue, emocional, saudosa [...]. Imaginar pelo ar é construir uma materialidade das levezas, da suspensão, dos voos, fazer brinquedos expansivos, com

coisas leves [...]. Imaginar pelo fogo é criar imagens e narrativas quentes, calóricas, agitadas, guerreiras, apaixonadas, acolhedoras (PIORSKI, 2016, p. 19-20).

As investigações de Piorski (2016) foram realizadas nos Estados do Norte e Nordeste brasileiro, como Pará, Maranhão, Rio Grande do Norte e Ceará, sendo o Ceará o enfoque da pesquisa do autor. Estes dados etnográficos revelaram uma geografia do brincar das crianças nordestinas: enquanto as litorâneas produzem pequenos barcos para brincar de regatas, nas comunidades do sertão, as crianças constroem casinhas de bonecas feitas com bambu e palha para dar refúgio às brincadeiras de comidinhas de café da manhã. O fruto do melão de São Caetano e palitos de madeira nas mãos da criança sertaneja se tornam um boi; o barro, que é um elemento universal encontrado nas brincadeiras em todas as civilizações, se torna um boneco companheiro da criança que lhe deu vida.

Na ótica de Walter Benjamin, estas particularidades dos brinquedos e das brincadeiras ocorrem porque as crianças fazem parte do povo e da classe a que pertencem. Logo, o brinquedo infantil está diretamente ligado à cultura (BENJAMIN, 1994).

As crianças não constituem nenhuma comunidade separada, mas são partes do povo e da classe a que pertencem. Por isso, o brinquedo infantil não atesta a existência de uma vida autônoma e segregada, mas é um diálogo mudo, baseado em signos, entre a criança e o povo (BENJAMIN, 1994, p. 248).

Isto só é possível porque o brinquedo em sua origem, além de tudo, é um objeto preenchido de memória, a saber, de memória coletiva. Ele contém aquilo que o autor conceitua como aura.

Em suma, o que é a aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho (BENJAMIN, 1994, p. 170).

A explanação benjaminiana sobre o conceito de aura poderia ser entendida a partir do contexto em que ela está inserida². A tese de Benjamin é que a obra de arte, reproduzida em série, no contexto capitalista, perde sua essência, mas não somente.

² O conceito de Aura, de Walter Benjamin, está presente na obra do autor em **Magia e técnica, arte e política: ensaio sobre literatura e história da cultura**. Traduzido por Sérgio Paulo Rouanet.

Aquilo que a obra original carrega [suposta aura], diz mais respeito ao tempo e espaço em que ela foi concebida, e, sobretudo, em seu contexto social. Em suma, a aura é carregada de historicidade de uma comunidade. Assim, os brinquedos produzidos pelas mãos das crianças nordestinas são peças preenchidas de essência, imaginação, memória e história, os tornando objetos únicos.

Contudo, o brinquedo sofreu grandes transformações ao longo do tempo que dissolveram a aura destas peças, sendo a influência do desenvolvimento industrial a partir do século XVIII na Europa uma das mais importantes, pois antes do século XIX a produção de brinquedos não era função da indústria, mas uma criação manual realizada por artesãos. “Originalmente os brinquedos de todos os povos descendem da indústria doméstica. A primitiva riqueza de formas do povo baixo, dos camponeses e artesãos, constitui até os dias de hoje uma base segura para o desenvolvimento do brinquedo infantil” (BENJAMIN, 2002, 127). Devido às restrições da época anterior à industrialização, a produção de brinquedos era apenas possível a partir do que cabia a cada ofício: por exemplo, o marceneiro produzia brinquedos entalhados na madeira e o caldeireiro produzia soldadinhos de chumbo pelo fato de sua matéria-prima estar inserida no seu ramo de trabalho (BENJAMIN, 2002).

Segundo este mesmo autor, antes do século XIX, os brinquedos antigos, como bonecas realistas com rosto de porcelana, eram impostos para a criança pela cultura do adulto; por este motivo, as bonecas vestiam roupas de adulto e eram maquiadas, algo comum nesta época, porque era o mundo do adulto que servia de referência às crianças. Sua própria cultura não era levada em consideração na escolha por certos brinquedos e materiais; mas felizmente, apesar da imposição da miniaturização do mundo, a imaginação da criança sempre foi capaz de olhar de outra forma para estes objetos e os ressignificar.

Um exemplo da imposição da cultura do adulto sobre a cultura da criança é relatado por Benjamin sobre o chocalho dado a recém-nascidos com o propósito de estimular a audição.

[...] explicar o chocalho de recém-nascido com a afirmação de que “via de regra a audição é o primeiro sentido a ser exercitado”. Pois desde os tempos mais remotos o chocalho é um instrumento para afastar os maus espíritos, que deve ser dado justamente aos recém-nascidos (BENJAMIN, 1994, p. 250).

Assim, a ótica do adulto exclui a ancestralidade do chocalho e impõe uma função mais racional ao objeto.

Com o passar do tempo, é deixada de lado a produção artesanal com auxílio de ferramentas manufaturadas com materiais duradouros em madeira e metal, surgindo, em decorrência do capitalismo crescente, a esteira fabril sob a demanda do mercado e a ótica do adulto. O problema disso é que “[...] quanto mais a industrialização avança, tanto mais decididamente o brinquedo se subtrai ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só às crianças, mas também aos pais” (BENJAMIN, 2002, p. 91).

Além disso, outro aspecto relevante é que o brinquedo produzido pela indústria, por mais atrativo que seja, direciona e limita a paisagem interna da criança. Por mais que seu imaginário elástico dê novas funções e histórias ao brinquedo, ele já está pronto, a narrativa já está dada. “Mas há algo que não pode ser esquecido: jamais são os adultos que executam a correção mais eficaz dos brinquedos – sejam eles pedagogos, fabricantes ou literatos –, mas as crianças mesmas, no próprio ato de brincar” (BENJAMIN, 2002, p. 87).

Uma outra transformação significativa, ocorrida a partir da metade do século XX, foi a capitalização da indústria global sobre a produção em escala de brinquedos como *Lego*, *Kinder Ovo* e bonecos associados a personagens de desenhos animados televisivos, como os *Pokemóns* (MESOMO LIRA, 2009). Vale apontar que o plástico é o recurso mais utilizado para a fabricação destes brinquedos, sendo um dos materiais que mais tem agravado os problemas ambientais devido ao seu descarte em rios e oceanos e pelo longo tempo de decomposição de suas substâncias sintéticas, segundo alguns dos estudos divulgados em 2021 pelo Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente (PNUMA).

Esta transformação sobre o brinquedo também,

[...] traz embutida uma série de questões de mercado, lucro e publicidade. O importante é encontrar adeptos, ganhar consumidores, conquistar pais, crianças e também escolas. Neste jogo, ganha destaque também o discurso de que alguns dos brinquedos seriam mais educativos do que outros (MESOMO LIRA, 2009, p. 513).

Em relação à produção da indústria de brinquedos e a outros itens direcionados ao público infantil, observamos, claramente, a prioridade sobre a dimensão econômica e o aspecto lúdico do objeto, passando pelo crivo do adulto.

É importante enfatizar que não se trata de saudosismo do adulto proporcionar às crianças brincadeiras na natureza porque na infância pôde ter estas vivências, pois “não se trata de uma regressão maciça à vida infantil quando o adulto se vê tomado por um tal ímpeto de brincar. Não há dúvida que brincar significa sempre libertação” (BENJAMIN, 2002, p. 85).

Considerações Finais

Por vezes, a ótica do adulto sobre o brinquedo tem sido a de uma produção para a criança, no lugar da elaboração da criança. O olhar adulto não reconhece a autenticidade dos brinquedos produzidos pelas mãos da criança, ainda que estas produções sejam preenchidas de essência, memória e história, os tornando uma peça com aura. Todavia, quanto mais autênticos são, menos são percebidos pelo adulto, uma vez que, uma virada de olhar mais pragmática ocorrida ao longo do tempo, condicionou a visão do adulto a ver os brinquedos de “verdade” como aqueles que estão nas prateleiras das lojas. No entanto, o brinquedo industrializado direciona e limita a imaginação da criança, por mais que seu imaginário elástico dê novas funções e histórias ao brinquedo, ele já está pronto, a narrativa já está dada. Num mundo em que o mercado dita o brinquedo da moda, a construção do próprio brinquedo pela criança com elementos da natureza é um ato de subversão à lógica empresarial.

Além disso, os brinquedos apresentados neste trabalho produzidos pelas mãos das crianças no Nordeste do Brasil demonstram a sobrevivência destes artefatos que não se restringiram apenas ao passado. Apesar de todas as transformações ocasionadas pela indústria, o aperfeiçoamento da técnica de produção e o forte marketing sobre os brinquedos, eles resistem.

Por fim, o brinquedo não deveria ser restringido apenas a um dispositivo para propiciar desenvolvimento psíquico, motor e da aprendizagem das crianças, apesar de legítimo e importante nesta fase da vida. É necessário deixar as crianças livres para criarem suas próprias brincadeiras, para expressarem sua cultura e darem vazão artística para que não haja um exagero na pedagogização e psicologização do brincar. Se possível, e de preferência, valorizar o brincar ao ar livre, com brinquedos feitos da flora, como barro, galhos secos, pedras e o que mais a imaginação da criança permitir.

Referências

BARROS, Manoel. Exercícios de ser criança (1999). In: **Poesia completa**. São Paulo: Leya, 2010.

BENJAMIN, Walter. “História cultural do brinquedo”. In: **Magia e técnica, arte e política – Obras escolhidas**; v. 1. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Tradução de Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas Cidades, 2002.

BRENNAND, Eládio José de Góes; MEDEIROS, José Washington de Moraes; FIGUEIREDO, Maria do Amparo Caetano. Metodologia Científica na Educação a Distância. João Pessoa, PB: Editora UFPB, 2012. p. 76.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. In: ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: Currículo em Movimento – perspectivas atuais. Belo Horizonte, nov. 2010.

_____. **O Jogo e a Educação Infantil**. 2º ed. São Paulo: Editora Pioneira, 1998.

MARTINS FILHO, Altino José. Olhares investigativos sobre as crianças: o brincar e a produção das culturas infantis. Rio Grande do Sul: **Momento - Diálogos em Educação**, 2010, p. 89-104.

MESOMO LIRA, Aliandra Cristina. BRINQUEDO: HISTÓRIA, CULTURA, INDÚSTRIA E EDUCAÇÃO. **Atos de Pesquisa em Educação**, p. 507-525, 2010.

ONU. **Relatório da ONU sobre poluição plástica alerta sobre falsas soluções e confirma necessidade de ação global urgente**. 2021. Disponível em: <https://www.unep.org/pt-br/noticias-e-reportagens/comunicado-de-imprensa/relatorio-da-onu-sobre-poluicao-plastica-alerta-sobre> Acesso em: 2 set 2023.

PIORSKI, Gandhi. **Brinquedos de chão: a natureza, o imaginário e o brincar**. São Paulo: Editora Petrópolis, 2016.

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente**. Tradução de José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 4º ed. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1991.