

aproximaciones a las artesanías

Maria Angélica Madeira

A LINGUAGEM DO ARTESANATO, (O BRINQUEDO) *

Nossa conversa hoje, aqui vai girar em torno do Artesanato, de como esta prática pode ser entendida como linguagem, pois é enquanto linguagem que ela se distingue de todas as outras atividades, com as quais convive, numa mesma sociedade. É ainda como linguagem que o artesanato aponta para uma reflexão sobre a faculdade de simbolização e transformação, significativa da natureza.

Tecerei então em primeiro lugar, algumas considerações de ordem teórica sobre como esta questão tem sido tratada na atualidade.

Para não ficarmos num âmbito muito amplo, falar sobre artesanato em geral nem excessivamente abstrato, resolvi localizar essa notícia sobre um artefato, um objeto culturalmente significativo, que exerce múltiplas funções psicossociais e que vem sendo abordado de modo superficial, à espera de estudos paradoxalmente, mais sérios: o BRINQUEDO, EL JUGUETE.

É preciso também que eu me situe nesse universo. Meu interesse por este assunto data da década de 70. Dediquei minha tese de doutoramento a pensar as questões de Cultura Popular;

* (texto provisório para debate no VII Curso Interamericano de Desenho Artesanal - Brasília, agosto de 86)

tenho preparado alguns textos e "papers" para conferências e debates também nesta área. Porém não me dedico exclusivamente a este tema e considero essa, uma oportunidade de enriquecedora e que me dá a alegria de voltar a um assunto que sempre me fascinou.

Dois aspectos me chamaram a atenção logo de início e tenho vontade de explicitá-los antes de entrar no âmago dos problemas que levantarei aqui.

O primeiro é o círculo vicioso de idéias: Os enfoques tradicionais que são usados para tratar de arte popular.

74

Fica-se sempre na trilha batida das idéias pré-concebidas. A tendência folclorizante e nostálgica que (não consegue ver a VITALIDADE do artesanato (não falo de sobrevivência, mais de vitalidade) mesmo numa sociedade informatizada e plena de artefatos tecnológicos. Essa visão folclorizante fixa o artesanato num tempo estático, idealizando o objeto tradicional, como se as relações de produção, não se tivessem modificado, como se a história não existisse.

Outro tipo de enfoque que encontramos nos estudos que se dedicam à arte popular são de caráter sociológico. Embora problematizando o objeto

artesanal no contexto de suas novas condições de existência, se exaure no exame das mutações sócio-econômicas distanciando do estudo do objeto em si: suas formas, seus desenhos, seu sentido cultural.

Enfim, parece que os estudos teóricos, oscilando entre estas duas tendências, não avançaram muito, e parece ser quase impossível um enfoque ancorado na realidade de hoje, na atualidade, sobre uma prática que carrega consigo a força da tradicionalidade.

Quando decidi trabalhar sobre o brinquedo, deparei-me com uma escassez quase que absoluta de bibliografia. Há apenas um sociólogo paulista, Paulo de Sales Oliveira, que se ocupou disto, e depois, ressaltando os curtíssimos, mas sempre superinstigantes textos de Walter Benjamin, só há escritos na área de psicologia, de brinquedos pedagógicos, enfim, enfoques funcionalistas. Daí minha vontade de tratar do assunto.

Essa iniciativa não pretende, de jeito nenhum, preencher esta grande lacuna e não aspira à exaustividade. Estudos sobre brinquedos vêm sendo descurados e estão à espera de atenção dos pesquisadores. Talvez haja muitos pesquisadores anônimos, artesãos, e até

trabalhos conhecidos aos quais não tive acesso.

Pretendo simplesmente trazer uma notícia sobre essa matéria, levantar alguns de seus aspectos que me pareceram os mais importantes, através de subsídios esparsos, coligidos aqui e ali, para o seu esclarecimento.

A roupa é um texto imediatamente legível. Ela tem para além da função de vestir os homens e as mulheres, a função de criar identificações (o caso das grifes e das marcas em geral) e ao mesmo tempo, a de diferenciar e classificar. O consumidor tem uma gama de escolhas possível detectar todo um CODIGO da moda que se presta à seleção e combinação dos usuários.

E um garfo? Como é que um garfo significa?

Em primeiro lugar, o garfo inem sempre existiu. É um objeto historicamente e culturalmente marcado, que se relaciona com outros objetos similares em outras culturas.

Em seguida o garfo se relaciona com o conjunto de talheres e utensílios afins, que por sua vez se relacionam com os hábitos e as práticas alimentares.

Existem garfos de lata e garfos de prata, garfos "design" de plástico ou de inoxidável. Existem diferentes modos de segurar o

garfo e um montante expressivo de população que nem sequer o utiliza como um objeto integrado em suas práticas cotidianas.

Cada garfo tem um sentido e uma conotação cultural distinta embora todos eles sirvam para compor a etiqueta da alimentação. Quantas perguntas poderiam ser feitas em torno de um único objeto?

O contexto modifica o sentido do objeto. Em cada contexto ele adquire um novo sentido pois o sentido nunca é fixo e depende do uso que é feito o objeto. A utilização feita pela decoração de objetos do passado, a roca, a gamela, os cestos, modifica o sentido. O objeto artesanal, que no concício de outros objetos industriais ou eletrônicos, não sendo mais fabricado segundo o modo de produção principal da sociedade tem seu sentido cultural deslocado, passando a preencher outras funções que antes não lhe eram atribuídas.

E por último, essa introdução já está se alongando muito, gostaria de clarificar minha posição, na medida em que não sou artesã (por lo menos en el sentido estricto, entonces que no puedo hablar de artesanato, como los campesinos hablan de sus caballos, desgraciadamente).

Não gostaria que o mesmo

preconceito que sempre recaiu sobre o trabalho manual, recaísse agora sobre a reflexão teórica, que serve para problematizar uma prática e interagir com ela.

Não pretendo que isso resulte em uma fala competente sobre a matéria alheia. Situo-me mais no lugar de quem se põe a escuta de uma forma de linguagem diferenciada, impressa no modo de transformar as matérias-primas com as mãos, mediada ou não por instrumentos. No meu entender, essa é uma questão fundamental que toca a relação de quem produz e de quem utiliza, com o próprio objeto.

276 Porém, o que é isto, A Linguagem do Artesanato? Que coisa es?

Se a linguagem, no seu sentido ao mesmo tempo mais amplo e mais estrito, é a faculdade humana de simbolização - portanto de manipulação de sistemas de signos - todos os objetos que circulam numa dada sociedade podem ser vistos sob esse ponto de vista: eles exercem várias funções, comunicativas, utilitárias e simbólicas.

Como os objetos podem ser pensados como Linguagem, interagindo com outros sistemas significante?

Que a música, a pintura, a

dança, o cinema possuam uma linguagem parece evidente, porém como um garfo, um carro, um vestido ou um brinquedo podem funcionar como um signo, eis a questão. Quer dizer, em que medida os objetos que exercem uma função primordialmente utilitária, podem ser considerados como linguagem, para além de suas funções utilitárias, exercendo outras funções como a estética e a simbólica? Essas são questões muito complexas e vou explicitá-las através de exemplos.

(A moda por exemplo, como ela significa simbolicamente? Como ela se constitui em linguagem?)

Guardando vínculos estreitos com a tradição, de onde vem o saber técnico e ao mesmo tempo comprometido com o presente, o saber técnico e ao mesmo tempo comprometido com o presente, com o hoje, passa a ser uma atividade específica da maior importância, pelo compromisso que traz tanto com a experiência e a tradição, quanto com a temporaneidade.

Quer dizer, que pesquisas ainda podem ser desenvolvidas sobre motivos, técnicas, formas, que deslindem esse complexo movimento que se articula entre memória e a novidade? Como assim se constrói uma história do artesanato? A história de cada

linguagem, da cerâmica, da madeira das diferentes fibras, etc...

Muito tem sido dito sobre a Estética do Funcional. É lógico que estes critérios diferenciadores (erudito/popular/gratuito/utilitário etc.) foram forjados no âmbito da cultura acadêmica.

Antes da Revolução Industrial no mundo ocidental e no presente de muitas culturas não ocidentais, a arte não existe dissociada de sua função utilitária. O Lúdico e o produtivo caminham juntos e nem existe esse santuário da arte que a cultura burguesa inventou. Os objetos sempre servem para alguma coisa (painéis, balaios, casas, roupas) e ao mesmo tempo são fabricados segundo um padrão de gosto, característico de cada época. A função estética está profundamente incorporada ao uso da fantasia de um grupo humano inteiro, a marca singular do imaginário cultural até hoje registrada sobre certos objetos que se manifesta na similitude de formas e motivos.

Como então entender este conjunto de objetos para além de sua função utilitária? Nada melhor para enveredarmos por estas questões do que nos interrogarmos sobre o destino do brinquedo.

O brinquedo é um objeto. A ambiguidade etimológica e o significado atual da palavra não nos deve confundir, pois brinquedo também pode ser entendido como folguedo, a necessidade lúdica do ser humano, o que levou o filósofo holandês Huizinga a escrever um livro especialmente dedicado ao jogo - HOMO LUDENS - com tanto direito de cidadania quanto o Homo Sapiens ou o Homo Faber.

Seu primeiro argumento é que o jogo é mais antigo que a sociedade pois os animais não esperaram o surgimento do homem para lhes ensinar a brincar. O jogo, o lúdico, parece corresponder a uma necessidade básica, instintiva, pré-cultural, da qual participa também o animal.

Se isso é uma verdade, se podemos afirmar a anterioridade do jogo em relação à cultura, o mesmo não podemos dizer do brinquedo. O brinquedo, como artefato, como objeto construído, data da própria irrupção da cultura, do homem como ser simbólico. É ao mesmo tempo como Homo Sapiens, Homo Faber, Homo Ludens, Homo Loquens, que o sujeito emerge da natureza à cultura.

Cada brinquedo, com sua matéria, sua forma, sua cor, seus detalhes, é um signo cuja função primordial é de dialogar com o

imaginário e com a fantasia. O
É importantíssimo, no meu
entender, lembrar que a criança
brinca, que tudo pode lhe servir
de brinquedo. O seu corpo lhe
serve de primeiro objeto de jogo,
e em seguida, pela sua capacidade
de improvisação e de mimetismo,
sua imaginação ainda não
controlada e dirigida lhe permite
transformar, transfigurar,
produzir mesmo o real; tamancos
viram carrinhos, laranjas viram
animais, pauzinhos viram frotas
de caminhão. Assim o jogo
parece fazer mesmo parte do
processo fisiológico, intelectual e
afetivo da criança.

78

Nas culturas tradicionais do
Ocidente ele surge da própria
atividade produtiva e inicialmente
não constitui um setor
especializado da produção.

Integrado num universo de
costumes e valores, o brinquedo
era buscado nas oficinas dos
entalhadores, dos fundidores, dos
ceramistas, de onde surgia como
objeto de uso cotidiano
miniaturizado: pequenos animais,
bonecos, etc. Nestas culturas o
brinquedo terá um objeto
integrador no segmento do
processo produtivo e um iniciador
da criança na vida de sua
sociedade.

Se pensarmos nos brinquedos
mais arcaicos veremos que, em

sua origem, tinham um caráter
ritual. A boneca, a bala, o dardo,
o arco, as pipas e os animais,
piões e piórras, parecem ter sua
origem em rituais animistas, cuja
eficácia mágica era atestada e
garantida. Esses brinquedos mais
tradicionais encontrados em
todas as culturas, suscitam uma
reflexão antropológica sobre o
contrato direto e a transformação
da natureza, dos elementos
naturais em artefatos, em objetos
culturais. Do barro, da terra, da
água, surge a cerâmica, que é
secada no ar ou no forno; do fogo
por sua vez, o elemento
essencialmente transformador,
surgem inumeráveis objetos,
candeias, ferramentas, lâmparinas,
panelas e outros utensílios, que
modelam a forma e o sentido do
gesto.

Permito-me, nesse passo, uma
pequena digressão sobre o gesto,
o que trabalha de matérias e o que
utiliza os objetos já
transformados.

Existe um fragmento curioso
de adorno, um dos maiores
críticos da sociedade tecnizada,
que mostra como essa nova feição
da sociedade e dos objetos
transformaram o sentido do
gesto. As coisas transformaram o
sentido do gesto, retirando delas
toda circunspeção, todo
refinamento. Desaprendeu-se a
fechar portas e janelas sem
ruidos. As portas dos carros e das

geladeiras, você não as fecha, você bate. E esses novos objetos atingem o ser humano em suas inervações mais profundas. Os movimentos são bruscos, o mundo está mais ruidoso, mais cheio de coisas.

As matérias-primas naturais, a madeira, a pedra, ossos, fibras, argila, oferecem muitas possibilidades de invenções e de jogos. Não é por acaso que as culturas oleiras se desenvolvem onde há o bom barro, o massapê, o tauá, a tabatinga, e que a china e o japonês só foram grandes nas artes de suas gravuras, nanquins e desenhos, e requintados no fábrica de seus objetos de uso diário, porque se alimentavam de arroz e a palha era fina, leve e abundante, para a fabricação de sofisticados tipos de papéis, com diferentes texturas para as tintas e lacas que inventavam.

Assim com os jogos e brinquedos. Os brinquedos arcaicos, a bola, o dardo, as pedrinha, eram conjuntos de possibilidades de criação séries de elementos, que permitiam estabelecer relações, inventar regras, desenvolver a aprendizagem das funções abstratas. O jogo está assim na própria base da cultura, do desenvolvimento de potencialidades intelectuais, ao mesmo tempo em que trabalha todo o universo emocional, na

medida em que representa a busca do sentido do prazer.

Esses brinquedos mais abstratos são também mais ambíguos e é portanto impossível determinar-lhes um sentido fixo. Só o uso é capaz de dotá-los de sentido.

Os brinquedos, em outros momentos de nossa cultura, eram muito mais escassos que em nossas sociedades de abundância e de consumo generalizado. A introdução de brinquedos inventados pelos adultos têm a função precípua de refletir os lemas e padrões de comportamento valores sancionados e conectados com outras práticas e mitos, aspirações e superstições locais. Aqui caberia todo um aprofundamento de caráter psicossocial, que deslindasse o tipo de motivação e o comportamento que subentende a relação criança/adulto/brinquedo, e que prefiro remeter ao debate.

Não conhecemos ainda a história exata de como aqueles brinquedos abstratos foram sendo substituídos por brinquedos miméticos verossímeis, realistas, que imitam os objetos e o universo dos adultos.

Desde o século XVIII, na Europa, com o advento da Revolução Industrial e a afirmação da classe burguesa, que

os hábitos começam a se modificar e os brinquedos passam a ser objetos de uma fabricação especializada e de um comércio específico.

No tempo da Reforma, com a proibição de culto aos santos, os clérigos e líderes religiosos buscaram reorientar o trabalho dos antigos santeiros no sentido de passarem a reproduzir objetos de arte para decoração caseira e brinquedos. Os países que adotaram a reforma, por essa vicissitude histórica e por sua longa tradição artesanal, tornaram-se a pátria dos brinquedos mais refinados, produzidos nos meados do século passado, "a idade de ouro dos quinquedos". Alemanha, Inglaterra, Bélgica, Suíça, Holanda, produziram, numa fabricação industrial requintadíssima, os brinquedos sonoros, os autômatos, as bonecas de porcelana, e que hoje só podem ser encontrados em museus do brinquedo e em antiquários.

Ainda no século passado, enquanto os lares se povoavam de bibelots e toda sorte de miniaturas, os brinquedos começam a se popularizar, tornam-se maiores se esquivam ao controle da família e muitas vezes da própria criança.

Hoje os brinquedos são produzidos em série e em larga

escala. O brinquedo industrial que hoje a criança recebe lhe vem pronto. O gesto da criança urbana é o gesto automatizado de digitação. A verossimilhança não incita á imaginação: o trem que anda sozinho, bonecas dão beijinhos, falam e fazem pipi nas fraldas, assim como as maquininhas, o secador de cabelos e os bobs, assim como o cientista-mirim, os soldadinhos, mediquinhos, todos os inhos e inhas, apenas configuram ou melhor, prefiguram as formas de viver, imitando literalmente a vida adulta. Segundo Barthes, melancolicamente "os adultos preparam-lhe os gestos sem ventura, sem espanto e sem alegria". Estes são os chamados brinquedos vulgares: uma amostragem do universo adulto, reproduções realistas de objetos miniaturizados, o que não esconde a sua concepção da criança como miniatura do ser, o homúnculo, negando-lhe assim sua diferença. Esses brinquedos, na sua maioria, são subprodutos do plástico.

Existe também o famigerado brinquedo pedagógico ou brinquedo inteligente. Não podemos deixar de observar quanta ideologia se escamoteia sob esta expressão. É o B.P. que, setorizando as fases do desenvolvimento infantil, não deixa de criar outras formas de condicionamento e orientação das potencialidades de

imaginação da criança. É um enigma, um problema: a instigação permanente que a natureza propõe, como jogo para o seu próprio conhecimento.

Esses brinquedos pedem à ciência (psicologia) que afirme e valide a sua qualidade. Eles passam então a ser emoldurados de seriedade, tornam-se agentes de transmissão metódica de conhecimentos e habilidades fazendo com que o brinquedo perca assim o essencial do lúdico que é a gratuidade, a inutilidade.

A madeira, por exemplo, é considerada um dos melhores materiais para o fabrico de brinquedos. Pela sua resistência, pela sua capacidade de absorver as cores, pela firmeza e brandura do calor no seu contato.

Essa intervenção deliberada no "lazer infantil" fornece um conteúdo pedagógico ao entretenimento, funcionaliza o prazer de brincar e retira ao jogo sua natureza supra-lógica, capacidade de transcender as necessidades imediatas da vida.

... quando a criança a manipula ou bate com ela onde quer que seja a madeira não vibra e não range, podruz um som simultaneamente surdo e nítido; é uma substância familiar e poética, que deixa a criança permanecer numa continuidade de tato com a árvore, a mesa, o soalho. A madeira não magoa, não se estraga também; não se parte gasta-se, pode durar muito tempo, viver com a criança, modificar pouco a pouco as relações entre o objeto e a mão; se morre, é diminuindo, e não inchando como esses brinquedos mecânicos que desaparecem son a hérnia de uma mila quebrada. A madeira faz objetos essenciais, objetos de sempre". Barthes, Mitologia, pag. 42.

Esses jogos -dos sensorio-motores que desenvolvem estímulos táteis, visuais, sonoros aos mais sofisticados e abstratos, têm todavia o valor de ter recuperado um dos materiais básicos do fabrico do brinquedo: a matéria, a madeira, perderam o sentido do lúdico, do gratuito, mas salvaram a madeira.

Pois a matéria-prima tem importância básica, como elemento signficante na configuração formal e no sentido do objeto. Toda uma história do brinquedo pode ser traçada a partir de seus materiais.

Estes brinquedos só são possíveis num no tempo do artesanato.

Toda matéria-prima é um Já o brinquedo de plástico, químico de substância e de cor,

não conduz ao prazer, mas à utilização. São brinquedos que morrem e uma vez mortos, perdem todo o seu sentido, não permanecem na memória da criança.

Não quero fazer aqui nenhum tipo de crítica ao plástico enquanto material. O plástico tem inúmeras utilizações valiosíssimas e doméstico. É uma espécie de matéria que prolifera e que tem uma capacidade de transformação infinita, como seu próprio nome indica. Todos os materiais são plásticos porém a matéria plástica possui algo de miraculosidade, pois é num tempo brusco que essa matéria-prima se transforma em objeto de uso.

82 No entanto o plástico possui um som oco e plano. Produz um ruído derrotante, e quanto à cor, segundo Roland Barthes".

... parece poder fixar apenas as mais químicas, do amarelo, do vermelho e do verde só conserva o estado agressivo, utilizando-as somente com um nome, capaz de ostentar apenas conceitos de cores e não prazeres de cores".

Questões para debate:

Com que espírito se pode ir em busca do artesanato? Que tipo de pesquisas ele suscita do ponto de vista técnico, formal, de motivos, etc? Que exercício de

paciência ele exige, pois que o artesanato supõe uma outra relação com o tempo de onde lhe advem o seu valor. Vivemos num tempo em que odiamos perder tempo e raramente nos entregamos a tarefas que não podem ser abreviadas. Nessa relação com o tempo está o cerne de parte importante do valor do artesanato.

No quadro de nossa sociedade atual, o artesanato e especialmente o brinquedo não pode se colocar numa relação de luta e disputa com o objeto industrial. Caso contrário esses artesãos, cuja tendência é a de se diferenciarem cada vez menos do artista, será sempre um ressentido, mal-humorado bradando como cavalheiro da fé da sociedade pré-industrial e pré-capitalista. O sentido deve ser outro.

O Estado de espírito deve ser outro.

Estes dois aspectos finais apontam para uma postura-política consequente por parte dos artesãos, através de suas formas de organização, de associações, das de comercialização de seus produtos.

A possibilidade do artesão ser um sujeito ativo na História, reinterpretando na atualidade a sua tradição. Como tantos valores poderiam ser resgatados na

compreensão dessa característica humana profundo que é o gosto do prazer.

Basear o valor de seus produtos nas transformações legítimas que se processam sobre as matérias-primas; o sofisticado

trabalho técnico com as mãos, os olhos, os pés no tempo lento de tradição e a mente no presente, na atualidade.

Todo esse imenso valor garante a vitalidade do trabalho artesanal. ●

