

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo- PUC/SP
COGEAE

Cristiane Richter

Resgate da boneca de pano:
Tecendo o imaginário infantil

Trabalho apresentado ao COGEAE
PUC-SP para a obtenção do
Certificado de Especialização na
Abordagem Junguiana: Leitura da
Realidade e Metodologia de
Trabalho.

Orientadora: Prof. Dra. Maria Ruth
Gonçalves Pereira.

São Paulo
2010

RESUMO

Com base nos fundamentos da Psicologia Analítica o presente trabalho enfoca tanto a importância do brincar no desenvolvimento infantil como a de estimular a imaginação e a fantasia da criança ao brincar, garantindo desta forma uma infância saudável e um adulto íntegro, que frente as imposições do contexto externo e das regras sociais mantém o contato com suas imagens internas e subjetividade.

A partir da própria experiência da pesquisadora, que se coloca como sujeita desta pesquisa, foi confeccionada uma boneca de pano considerando a importância atual da reciclagem e promovendo a manifestação da espontaneidade e da fantasia, priorizando as imagens do inconsciente e a experiência, propondo o resgate do trabalho artesanal, da capacidade criativa e de realização da própria criança se tornando ativa na construção de seu brinquedo, reforçando o vínculo entre a criança e o objeto-brinquedo e da criança e seus pais uma vez que estes são estimulados a participar do processo.

Palavras-chave: boneca, boneca de pano, brinquedo, brincar, imaginação, fantasia, infância, arquétipo da criança.

Sumário

| | |
|--|----|
| 1. Introdução | 05 |
| 2. Resgatando a boneca | 16 |
| 3. Fundamentos da Psicologia Analítica | 25 |
| 4. É brincando que a criança se desenvolve | 47 |
| 5. Infância, brinquedos e brincadeiras | 58 |
| 6. Tecendo o imaginário | 76 |
| 7. Consideração Finais | 89 |
| Referências Bibliográficas | 91 |

*Aos meus ancestrais
e antepassados
À psicologia e à minha terapeuta
que comigo circulanda para
alcançarmos meu centro.
Ao mestre Jung
e à todos que pesquisam
e se dedicam nesse longo
caminho.
Aos amigos, familiares
e à todos os momentos.
À minha orientadora, guia
de tantos caminhos tortuosos.
À todos aqueles que me
acompanham,
e às gerações futuras,
para todo o sempre.*

1. Introdução

*“E falam de negócio.
De escrituras demandas hipotecas
de apólices federais
de vacas paridas
de éguas barganhadas
de café tipo 4 e tipo 7*

*Incessantemente falam de negócio.
Contos, contos , contos de réis saem das
bocas
circulam pela sala em revoada,
forram as paredes, turvam céu claro,
perturbando meu brinquedo de pedrinhas
que vale muito mais.”
(Os Grandes – Carlos Drummond de
Andrade)*

Nossa biografia lúdica começa a ser escrita no útero materno, quando ainda, enquanto fetos, brincamos com o corpo chupando o polegar e chutando em resposta às carícias da mãe. A partir do nascimento a brincadeira continua através dos sentidos e dos exercícios motores espontâneos. Fazendo os primeiros movimentos, apreendemos o corpo, olhamos ao redor, e assim despertamos de curiosidade para nós mesmos e para o ambiente que nos cerca. Partindo dos reflexos e da imitação, estabelecemos vínculos, sociabilizamos-nos.

O seio oferecido, o olhar, o contato com a face da mãe, são os primeiros brinquedos do bebê, depois ele percebe suas mãos, pés e nariz, despertando os sentidos para um mundo de descobertas. Trata-se da aventura de explorar-se e explorar o mundo.

“No ciclo da vida sempre há de ser assim. No começo, a criança é seu próprio brinquedo, a mãe é seu brinquedo, o espaço que a cerca, tudo é brinquedo, tudo é brincadeira.” (PRIORE, p.231).

O ato de brincar tanto como os brinquedos são originários da natureza, do corpo e do meio ambiente. O rosto, as mãos, os pés, a folha, a borboleta, a árvore, o rio, as pedrinhas e os animais, por exemplo, são os primeiros objetos-brinquedos da criança. Posteriormente, os primeiros objetos-brinquedos manufaturados pelo homem, como a boneca por exemplo, também se originaram da natureza, pois eram construídos de barro, argila, ossos, madeiras e outros elementos naturais.

[...]as condições em que é possível brincar são aquelas em que o indivíduo que brinca é sujeito da brincadeira, e não mero expectador, passivo, como também é provocado, desafiado. A rigor, nenhum brinquedo ou jogo pode ser assim designado sem a ação de quem brinca. Está condenado a ser apenas um objeto qualquer enquanto não for 'jogado'. O que faz um brinquedo ser brinquedo é a ação de quem brinca. (FORTUNA, 2004, p. 03).

Quando brincamos, aprendemos a nos relacionar com nós mesmos, a entender nossos potenciais, emoções, possibilidades e limites. Brincando, estimulamos memória e raciocínio, motivando o auto-aperfeiçoamento, aprendemos com os erros, desenvolvemos a linguagem e a coordenação motora, nutrimos a imaginação. E quando imaginamos um mundo criado pelas mais ricas fantasias do inconsciente, como também representamos o mundo concreto, real e objetivo, e desta forma treinamos para nele atuar.

Para Friedmann (2005, p.88) o brincar resgata a alma da criança, pois brincando o ser humano se mostra em sua essência, envolvendo toque, cooperação, afeto, competição, ganhos e perdas. Ao brincar a criança se emociona, ri, chora, vibra, perde a paciência, se irrita, fica nervosa e ansiosa, aliviada e feliz. Ao brincar, imita, sonha, fantasia, imagina, fazendo com que medos e desejos se tornem realidade e sejam representados de maneira segura. Enuncia assim, a autora com propriedade: *“O brincar descortina um mundo possível e imaginário para os brincantes. O brincar convida a ser eu mesmo.”*

O brincar, assim como a arte, o movimento, a expressão plástica, verbal ou musical, pode ser considerado como uma linguagem, através da qual as crianças se comunicam, entre si e com os adultos. O brincar é um sistema de signos que representa, de forma inconsciente, a vida real, sob o olhar daquele que brinca (o jogo simbólico, por exemplo); o brinquedo ou os objetos utilizados no jogo

representam uma ponte, um meio de comunicação, a partir do qual designa-se uma realidade mais complexa. (Ibid., p.88).

Brincar é não exigir nada da vida além do que o momento pode oferecer, acalma e diverte, sendo que a criança o faz pelo seu impulso interno para o desenvolvimento, ela brinca como uma resposta às suas necessidades, logo saber e brincar são complementares, pois na medida em que brinca a criança apreende tanto seu mundo interno, como o externo.

Brincar é importante para a criança porque constitui uma linguagem, com a mesma relevância que a língua falada tem para nós, adultos. É além disso, também por meio da brincadeira a criança pode desenvolver suas habilidades físicas e exercitar a coordenação motora. É também um dos modos como ela pode elaborar seus conflitos emocionais. (CAMPOS, 2007, p.51).

O brincar é universal e tão antigo quanto a própria humanidade, talvez até Deus tenha brincado quando criou o mundo, pois na medida em que criava via que era bom e seguia criando, gostando e se inspirando até criar o homem à sua imagem e semelhança, tornando-nos como se fossemos bonecos de Deus. Posteriormente, o próprio homem, em aproximadamente 2.500 a.c, também à sua imagem e semelhança criou os bonecos. Atualmente, conservam-se bonecas miscenianas, cretenses, egípcias e astecas. Ambos, Deus e homem, usaram argila e ossos para suas criaturas.

“Dar movimento a um boneco, num palco ou em uma procissão ou desfile, é criar vida, soprar espírito em um objeto, dar-lhe alma (anima) – representar ou imitar o criador.” (CARVALHO, 2003, p.52).

Brincadeiras são uma forma de integrar a criança ao mundo, modificando-se e modificando seu meio, pois *“[...] brincar é uma prática intrínseca ao ser criança, que revela caracteres do momento histórico que se insere e da cultura de um povo. O lúdico pode ser percebido como uma das formas de representação de uma sociedade em um determinado período, além de ser um meio de sociabilização e desenvolvimento da criança”.* (ALMEIDA et. tal., p.01).

Brinquedos e brincadeiras foram se modificando como um resultado da transformação das necessidades socioculturais, e assim os brinquedos atuais tem inúmeros recursos de materiais e formas sofisticadas, como por exemplo os brinquedos eletro-eletrônicos que transbordam de informações e estímulos, incentivando as crianças para a aquisição de competências. Logo, embora as crianças de hoje continuem a brincar, a maioria dos brinquedos atuais não prioriza a imaginação e a fantasia como um recurso de importante no processo do desenvolvimento infantil.

Atualmente os brinquedos parecem brincar por si só, limitam ao que propõem oferecer, ou seja, “a priori” bem definidos, não ampliam e tampouco convidam à criança para o mundo do faz-de-conta. Na era do objeto-brinquedo-mercadoria, muitos são mal acabados e de pouca qualidade, sugerindo sua fugacidade e seu caráter substituível, outros são de materiais cada vez mais sofisticados representando objetos de consumo que despertam na criança os sentimentos de posse e o desejo de tê-los, dificultando e desmotivando o prazer do ato de brincar em si-mesmo, desconstituindo a relação primal entre o brinquedo e o brincar.

Neste ambiente, parece-me que aqueles brinquedos mais tradicionais e folclóricos, ou seja aqueles transmitidos ao longo das gerações; os artesanais feitos individualmente e aqueles que visam objetivamente estimular a imaginação e o desenvolvimento cognitivo, motor e social, foram todos categorizados como brinquedos educativos. Ora os brinquedos, em sua origem são educativos por excelência, pois oferecem à criança a oportunidade de aprender e de se expressar, não necessitando de uma estruturação tão direcionada. “[...] *todo jogo realizado pela criança, é intrinsecamente inteligente. Porque consiste em um jogo funcional. A criança se interessa em descobrir como o mundo funciona.*” (CAMPOS, 2007, p.50).

Ao longo da história social o conceito sobre infância foi se construindo e modificando, aderindo às novas perspectivas, organizando a sociedade, as idéias que nela circulam e assim interferindo na produção dos brinquedos como instrumentos às crianças direcionadas, buscando, desta forma, orientar suas atividades: “[...] *o brinquedo na história como um produto da indústria cultural, como um instrumento dirigido, datado e de indeterminada influência no fazer e controle infantil, utilizado tanto pela sociedade, como pela família e pela escola.*” (LIRA, 2007, p.261).

Qualquer conhecimento que fica a serviço de um controle, que artificializa, é ruim. Então, também é preciso pensar se a criança está tendo liberdade para realizar seu próprio aprendizado ou se o adulto está muito ansioso para estar à frente neste processo. (CAMPOS, op. cit. ,p.51).

A preocupação com a criança, sob um ponto de vista social, alterou seu desenvolvimento e consequente educação. *“A concepção educativa do final do século XVIII e início do século XIX compreendia a necessidade de preparar a criança para a vida adulta, por meio de uma disciplina constante e rigorosa conseguida mais facilmente nas instituições.”* (LIRA, 2007, p.261).

Desta forma, a sociedade foi ditando regras, contextualizando o ideal de construção de saberes na infância, oferecendo os estímulos necessários para moldá-las em representações sociais almejadas, como uma parte de um processo que se encerra em seu fim, afastando as crianças de si mesmas e as construindo como um ideal de criança pensado pelo adulto, enquadrando-as em uma única categoria.

Submetidas a intervenções continuadas, o futuro idealizado e prometido às crianças seria alcançado; idéias de uma infância saudável e moralizada são associadas às idéias de progresso futuro. Como máximo problema social a infância deveria ser ajudada, corrigida, guiada, por meio de esforços combinados (casa, asilos, escolas-incubadoras do amanhã). Assim, a proteção e o cuidado à infância no início do século XX representaram um investimento para gerar/produzir sujeitos que pudessem integrar-se produtivamente ao mundo do trabalho. (GONDRA, apud LIRA, 2007, p.262).

O desenvolvimento de uma cultura que passou a valorizar os potenciais de uma criança como o futuro de uma nação, permitiram o controle da infância e desta forma o brincar e as orientações de como brincar são potentes instrumentos que interferem no imaginário infantil e na sua subjetividade, pois a prioridade passou a ser a aquisição de habilidades e competências e o desenvolvimento da inteligência e não o estímulo da fantasia e da imaginação.

“Como saberes, tais idéias tornaram-se fundamentais para governar as crianças ao agir sobre a subjetividade de forma indireta, orientando escolhas, desejos e conduta dos indivíduos.” (LIRA, 2007, p.263).

Considerando que o brincar é essencialmente espontâneo, promovendo na criança sua autonomia de escolha e interação entre pares, tornando-a agente de sua própria experiência, e ainda levando em conta que os saberes atuais sobre a infância agregam o lúdico na prática pedagógica como um rico instrumento de desenvolvimento da criança, principalmente na educação infantil dos zero aos seis anos, é importante frisar, que a educação não deve apropriar-se deste brincar de forma a estruturá-lo rigidamente, regrandando e delimitando espaços, horários e materiais que devem ser usados como brinquedos, porque desta forma distancia a criança de sua essência mais profunda, privando-a da liberdade e da autenticidade que o brincar confere.

A capacidade de brincar está na base do desenvolvimento do pensamento lógico e, na verdade, na base de todo desenvolvimento humano. Mas afinal, quais são as brincadeiras mais adequadas ao desenvolvimento infantil? ‘Eu costumo dizer que se os pais não atrapalharem, a criança brinca com qualquer coisa’, afirma a psicóloga. ‘É só permitir que haja espaço e tempo para a criança brincar.’ (CERES ARAÚJO apud CAMPOS, 2007, p.50).

Desta perspectiva, tanto a infância como os estímulos direcionados ao brincar são criações da sociedade, sujeitos a mudar todas as vezes que surgem transformações sociais mais amplas, correndo o risco de não mais ser uma ação livre, imprevisível, simbólica espontânea, para se tornar determinada, fixada e controlada conforme os parâmetros culturais.

Neste sentido, Weil (2004 apud FRIEDMANN, 2005, p.19) nos introduz um conceito bastante interessante, denominado *normose*, ou seja: “[...] conjunto de normas, conceitos, valores, estereótipos, hábitos de pensar e agir, que são aprovados por consenso ou pela maioria em uma determinada sociedade e que provocam sofrimento, doença e morte.”

Portanto, o desafio da sociedade atual compreende em: “[...] superar a ‘normose, o comodismo, a estagnação evolutiva e a perda do sagrado e dos valores perenes’ para caminhar para uma fase de ‘consciência, amor e solidariedade’(Crema). O dom de cada ser humano é o que nos torna, a cada um, nós mesmos, únicos, dando sentido à nossa existência.” (FRIEDMANN, 2005, p. 19).

Devemos estimular as crianças para a plenitude se modo que se tornem seres humanos íntegros , ou seja: “[...] em pleno alcance de todo o seu potencial, da sua liberdade e da consciência total.” (WEIL apud FRIEDMANN, 2005, p. 19).

É importante olhar para a criança como uma semente que carrega em si todo potencial de tornar-se àquilo no qual se destina, e assim preservar aquilo que já existe, incentivando a autenticidade e a espontaneidade de cada um ser o que é em sua essência. Para tanto, deve-se estimular o contato com as imagens internas e com a subjetividade, reconhecendo e respeitando potenciais e limites, diferente de como acontece na sociedade atual, que as substituem por imagens externas de como deveria ser, desconsiderando particularidades e diferenças de cada ser humano, massificando, mecanizando e automatizando.

Vivemos uma crise de confiança, uma profunda crise de valores, uma carência de raízes que dêem significado às nossas vidas: é necessário uma re-conexão com nossos sinais internos. Com relação às *crianças* , a nossa sociedade, a nossa cultura está abafando o seu ser, a sua alma, tirando-lhes a oportunidade de serem elas mesmas. (op. cit., p. 23).

Lembro-me de minha infância em muitos momentos bastante diferenciados, lembro-me das broncas por tirar notas baixas, da ansiedade das provas, do medo do primeiro dia de aula, das saudades dos amigos nas férias, da feirinha no portão para vender meus desenhos, das tardes comendo bolinho de chuva assistindo desenho animado ou ouvindo e acompanhando historinhas em coleções de discos de vinil, mas de todas as memórias, as mais vívidas são das brincadeiras na rua ou na natureza, do meu velho e bom companheiro de muitas aventuras que foi meu cachorro Cordélio (inspirado numa história da Disney chamada Leão Cordélio) e do meu ursinho de pelúcia, único brinquedo que conservo até hoje.

Ele era vivo, e disso eu não tinha dúvida, inflado de minha alma, meu ursinho passeava pelos parques, me levava na escola, dividia comigo as alegrias de um presente ou de uma brincadeira, assim como me apoiava incontestavelmente quando estava triste, insegura ou ansiosa. Recordo-me de tê-lo esquecido por uma semana na casa da praia, que semana lenta e vagarosa, que culpa por tê-lo abandonado e que saudades senti!!!

Hoje, buscando lembranças das minhas bonecas, isto é das bonecas dos anos 70 e 80, recordo-me de como as desejei, de quanto com elas brinquei, eram dos mais variados tipos, tamanhos e roupas. Bonecas bebês que urinavam, choravam e riam, bonecas duras de plástico e molinhas de borracha, bonecas adolescentes e adultas.

As bonecas bebês, em geral, me acionavam o instinto materno, eu cuidava, provavelmente, imitando os cuidados de minha própria mãe e as tratava conforme meus sentimentos, ora com afeto outrora com desafeto, e neste jogo ora eu me sentia mais intensamente no papel da mãe e outrora eu me encontrava submersa no papel da filha-boneca.

As bonecas adolescentes me despertaram o desejo de crescer, me trouxeram novas possibilidades de representações de papéis, lembro-me delas terem me despertado a vaidade. Tinha desejo em roupas, em arrumar o cabelo e passar batom. Já as adultas como a Barbie, por exemplo, tinham o gosto de uma conquista para o futuro, do desejo de como ser quando crescer. Com todas elas vivi muitas aventuras.

Todavia, tenho a impressão de que meu ursinho, tomando a forma de um animal, me permitia ir além das representações fechadas que as bonecas em suas formas humanas me transmitiam, e portanto com ele foi mais fácil atender as infinitas possibilidades através das quais ele me convidava a atuar.

O tempo passou e as brincadeiras deram lugar aos estudos, ao ballet, aos filmes, aos passeios no shopping e meu ursinho passou a morar no fundo de um guarda roupa, talvez sonhando meus sonhos de infância.

O exercício da fantasia é, para a criança, uma possibilidade de liberação para que seus desejos de manifestem e se realizem. Ela se torna ainda mais importante na

medida em que permite às crianças expressar simbolicamente tudo aquilo que foi reprimido, através de um processo fluente; natural e sem culpa. Mais adiante, complementa: “Aos poucos, porém, à medida que as crianças vão crescendo e que a sociedade procura moldá-las à sua imagem – árida, adulta e limitada -, muito se perde da sensibilidade e da riqueza expressiva. Os sentidos atrofiam-se, são abafados pela sociedade, e, com eles inibi-se a imaginação. (OLIVEIRA, 1984, p.79).

Muito tempo depois, talvez apressada para encontrar algum documento, revirando armários e gavetas, meu usinho saltou do guarda-roupa e caiu no meu colo. Novamente, nos encontramos. E neste reencontro, reencontrei minha criança interna. Uma mistura de dor, saudades, estupor e êxtase. Desenterrei minha criança, e com ela veio-me à mente um frescor com aroma de goiabeira das árvores na praia, de me lambuzar em cima do pé de cáqui no sítio à beira da represa, de cheiro de grama cortada e gosto de sorvete.

Jung fez uma fantástica descoberta: percebeu que, ao repetir sua brincadeira favorita de infância, que era construir casinhas com blocos de madeira, pedras e areia, acionava uma enorme fonte de energia e criatividade interna. Enquanto se divertia em montar cidades usando as pecinhas de madeira, idéias brotavam aos borbotões em sua mente. Foi com base nestes expediente que ele elaborou temas importantes dentro de seu sistema de pensamento, como a teoria dos arquétipos, do inconsciente coletivo e outros temas essenciais de seu trabalho. Para completar, escreveu uma tese onde explica a enorme importância de acessar o mundo interno infantil e “regredir” voluntariamente como uma maneira de acessar uma fonte insuspeitada de vitalidade, intuição e abertura. (ALVES, 2008, p.27).

Desta forma, novos horizontes abriram-se à minha frente, e idéias também começaram a brotar, pois em meu lar estava testemunhando a rica transformação da minha mãe com seu encontro com a arte e a costura. Passamos a criar bonecas de panos dos mais variados tipos físicos para trabalhar com crianças em ludoterapia. E que alegria era ver nascer cada uma delas, elaboradas com nossa imaginação e com as mãos habilidosas de minha mãe. Cada uma tinha um olhar, uma roupa, um cabelo, uma boca, cada uma tinha um jeito único, pois fora elaborada individualmente. Eu pude sentir como vibrávamos diante do gerar, do criar e do fazer, propiciando uma atuação mais original e íntima, pois

impregnava-as de fantasia, imaginação, expectativas, sonhos, desejos e criatividade, agregando o prazer de transformar pedaços mortos de tecidos em vivas bonecas.

Apresentávamos para as pessoas e sentíamos o respeito e o afeto que cada um emanava ao entrar em contato com as bonecas. Inevitável a vontade de tocá-las, pois o pano macio em sua essência, parecia despertar o desejo de abraçar. Não se tratavam de bonecas distantes e intocáveis, duras e frias, mas sim próximas e companheiras, proporcionando estímulos aos sentidos táteis por conta de sua textura e temperatura; olfativos uma vez que impregnavam-se de odores e ainda facilitavam a acomodação no corpo humano convidando para o contato.

O homem precisa voltar às suas origens, pessoais e raciais, e aprender de novo as verdades da imaginação. E nessa tarefa seus estranhos instrutores são a criança, que mal entrou no mundo racional do tempo e do espaço, e o louco, que apenas escapou dele. Pois somente esses dois estão, até certo ponto, libertados da prisão desapiadada dos acontecimentos diários, o impacto incessante dos sentidos externos, que oprimem o resto da humanidade. Esse curioso par viaja ligeiro e empreende jornadas distantes e solitárias, às vezes trazendo, ao voltar, um ramo luzente da Floresta de Ouro pela qual vagueou. (MCGLASHAN apud NICHOLS, 2007, p.51).

Todavia, tais bonecas ainda apresentavam-se estereotipadas através de etnias, raças, gêneros, idade e características físicas, me remetendo à representações de papéis e foi neste sentido que o presente trabalho, através da boneca de pano, busca resgatar o brincar genuíno, ou seja, aquele que possa garantir à criança a liberdade de imaginar!

Ora, a origem das bonecas está estritamente ligada ao sagrado, remonta à própria origem da civilização sendo ainda a forma mais direta de representação do ser humano, e portanto são propiciadoras de identificação e do faz-de-conta, despertando emoções. “[...] a boneca funciona como um espelho onde a criança reflete a sua identidade em construção e a dos modelos que contribuem para constituir-la.” (CARVALHO, 2003, p. 60)

Nesta direção, proponho as seguintes questões:

- Como resgatar atualmente a fantasia e a imaginação da criança no brincar?
- Como a boneca de pano pode proporcionar esse resgate?

Considerando simultaneamente a pesquisadora como observadora e sujeita desta pesquisa, este trabalho busca novas possibilidades de se criar uma boneca de pano que desperte o interesse da criança contemporânea, aproximando-a autenticamente do genuíno brincar, estimulando a espontânea atuação do imaginário e resgatando a fantasia que aliada ao externo e às regras sociais permite o desenvolvimento de um ser humano mais inteiro.

02. Resgatando a boneca

Boneca é um brinquedo que reproduz as formas humanas, predominantemente infantil e feminina, sendo que, atualmente é considerada um brinquedo direcionado às meninas, as preparando para a maternidade, pois desenvolve relações vinculares e afetivas. Já os bonecos são predominantemente destinados aos meninos e geralmente representam super-heróis e figuras de papéis sociais masculinos.

Brincar com bonecas é um fenômeno generalizado entre meninas das mais diversas culturas e momentos históricos. Mas últimas décadas, nas culturas industrializadas, generalizou-se também a brincadeira de meninos com bonecos, tradicionalmente discriminada como “coisa de mulherzinha”: no rastro de Barbie e outras bonecas “mocinhas”, surgiram os bonecos “heróis”, como Falcon; no rastro de Lego e outros de armar surgiram os bonecos miniatura Playmobil; Comandos em Ação, miniaturas de guerreiros, de suas armas e veículos de guerra, passaram a ser colecionados e a inspirar a fantasia de meninos da infância à pré-adolescência. (CARVALHO, 2003, p.59).

Todavia, sua origem está muito além das representações fechadas de papéis sociais ou de diferenças temáticas entre os gêneros influenciados pelo ambiente ou pela mídia, uma vez que: *“Criar figuras humanas dotadas de movimento (animadas) é um costume antiqüíssimo, possivelmente relacionado em suas origens a sentimentos e rituais religiosos; a partir dessa origem sagrada, os costume se desdobrou ao longo da história e das culturas humanas com diferentes formas e funções, de caráter lúdico, expressivo e de comunicação ou informação.”* (Ibid., p.51).

Brincar com bonecas, independente de sexo e idade, promove na criança benefícios maiores que a reprodução de papéis sociais. Brincar com bonecas desenvolve a atividade sensorial e a linguagem, transmitindo à criança a vivência de seu próprio ser, aprendendo a conviver com o outro no campo da afetividade.

A boneca para a criança é um espelho do seu ser, é uma amiga muito próxima do seu coração, pois sempre o acompanha em todos os momentos, seja nas brincadeiras, nas tristezas e alegrias, na cama ao dormir, por estes motivo a

criança estabelece uma relação de imenso valor com a boneca, e isso não ocorre com outros brinquedos. (<http://proa-turma08.pbworks.com/BONECAS>)

Complementa, Bandet (1973, p.145/146): “A boneca é feita à imagem do homem, o seu rosto, copia fiel do rosto humano, presta-se a todas as interrogações, a todas as confidências. Impassível e muda, não responde nunca, não aprova nem nunca contradiz e no entanto, existe. A sua vacuidade – tal como a do urso – permite tudo: atribuímos-lhe todos sentimentos e todas intenções. Cheia de humanidade, não passa de um objecto que se presta a todas fantasias da imaginação. [...] se a criança se projecta nela, emprestando-lhe os seus próprios sentimentos e inquietações, tem por vezes a obrigação de a ouvir e compreender, mesmo que a boneca não fale[...]”

Simultaneamente, sujeito e objeto, a boneca com seus traços e corpo humano, expressa nossos sentimentos, pensamentos, emoções e fantasias de maneira velada e corporal. Facilita portanto a identificação, o sentimento de participação mística e a projeção.

Viva, é-o, por certo, e a persistência das recordações conservadas até a idade adulta, bem o prova; mas esta boneca, ser humano feito à imagem da criança e do homem, é também um objecto: nesta dupla condição reside toda a sua originalidade. Objectos, essas rudimentares bonecas de pano que as avós punham, dantes, nos berços dos recém-nascidos, esses bonecos de madeira ou argila a que os primitivos votavam um culto religioso, essas efigies a que os homens durante muito tempo emprestaram vida. Espírito e matéria, objecto sagrado e objecto profano: nestas contradições reside a ambigüidade mas também a força secreta de um brinquedo que não pode ser unicamente infantil e que, em todas idades, interessa, surpreende, espanta. (Ibid., p.153)

De acordo com o material, as bonecas transmitem mensagens variadas segundo a faixa etária a que são destinadas, por exemplo, as de pano transmitem para os bebês prazeres táteis e sensoriais, ajudando na tomada de consciência corporal, transmitem também proteção, afetividade e carinho, uma vez que são macias e portanto agradáveis para serem abraçadas. Posteriormente, também servem para a aquisição da coordenação motora, pois é atirada ao chão, sacudida, batida, apertada e puxada, conforme a vontade,

ainda promove a consciência do outro, pois quando a criança é capaz de reconhecer as feições da boneca, surge também o reconhecimento do outro.

A partir dos dois anos, a boneca será pretexto de inúmeras brincadeiras sensomotoras: vesti-la, despi-la, atar, abotoar suas roupas.” [...] “Cedo, por volta dos três anos, a boneca irá tornar-se a companheira da criança: esta apresenta-se frequentemente com a boneca à sua frente, num gesto de protecção. Leva-a para todo lado, de carro, em viagem, por vezes ara a escola, dorme com ela e nunca a deixa. A boneca tornou-se realmente um ser humano. (BANDET, 1973, p.148/149)

Assim, a boneca passa a ser uma companhia para a criança no desenvolvimento de suas capacidades cognitivas, participando do faz-de-conta e da simbolização, tornando-se um espelho onde a criança reflete sua identidade em construção e também a dos modelos que contribuem para construí-la.

Ela tornou-se como que o duplo da criança – o seu “alter-ego”- na altura em que esta começa a tomar consciência da sua personalidade. Frequentemente, graças à boneca, a criança imagina melhor o seu próprio corpo e também as suas próprias acções. Cedo, terá tendência para lhe atribuir as suas próprias culpas: é a boneca que foi má e tem que ser castigada, é ela que não quer dormir, comer, obedecer. Através dessa projecção a criança tomará consciência de si própria. (Ibid., p.150)

Para Estés (1997, p. 116/117): “As bonecas são um dos tesouros simbólicos da natureza instintiva. [...] A boneca representa os *homunculi* simbólicos, a pequena vida. É o símbolo do numinoso e está sufocado no seres humanos. Ela é um fac-símile pequeno e luminoso do Self original. Superficialmente, trata-se apenas de uma boneca. Por outro lado, existe nela um pequeno fragmento da alma que possui todo o conhecimento do Self maior da alma.”

É provável que as bonecas existam desde os tempos das cavernas, embora nunca se encontrou bonecas pré-históricas, talvez por conta dos materiais não duráveis pelos quais eram feitas.

Os museus do mundo inteiro transbordam de ídolos imagens de barro, Madeira e metais. As imagens dos períodos paleolítico e neolítico são bonecas. As galerias de arte estão repletas de bonecas. Na arte moderna, as múmias envoltas em gaze, em tamanho natural, de Segal, são bonecas. Bonecas típicas de cada etnia abarrotam as lojas de *souvenirs* nas estações ferroviárias e nos postos de abastecimento das principais rodovias interestaduais. Entre os reis, as bonecas costumam ser dadas desde o passado remoto como sinais de simpatia. Nas igrejas rústicas pelo mundo inteiro há bonecas-santas. As bonecas-santas não só são limpas com regularidade e vestidas em trajes feitos à mão, mas também são “levadas a passear” para que possam observar as condições dos campos e das pessoas e, portanto, interceder os céus em defesa dos seres humanos. (ESTÉS, 1997, p.116)

As primeiras estatuetas de barro podem ter sido feitas pelo Homo Sapiens há 40 mil anos na África e na Ásia, com propósitos ritualísticos. No Museu de História Natural de Viena, na Áustria, encontra-se uma das mais antigas figuras humanas conhecida, a Vênus de Willendorf (25 mil-20 mil a.c), uma pequena estatueta de formas arredondadas .

As primeiras bonecas de que se tem notícia são datadas de 3.000 a 2.500 a.c no Egito Antigo, durante a época do Médio Império, talhadas de Madeira ou forjadas no barro, eram chamadas de bonecas de remo e tinham o objetivo de acompanhar os faraós na incursão aos mundos dos mortos substituindo os parentes de escravos, para lhes servirem de criadas na outra vida. Algumas eram mais elaboradas com roupas, cabelos humanos, braços e pernas articulados. Em Kahun, um antigo assentamento de construtores de pirâmides próximo a pirâmide de Al Lahun da 12a dinastia de Senusret II, foi encontrado aquilo que se julga ser um atelier de criação de bonecas.

Nos túmulos gregos e romanos dos séculos IV e III a.C , também foram encontradas figuras bastantes parecidas com bonecas, com braços e pernas articuladas, feitas de madeira, barro, marfim ou osso.

Em Herculano, cidade romana destruída com Pompéia na erupção do Vesúvio, em 79 d.c., foi encontrado o corpo de uma menina abraçada a uma boneca, completamente preservado pela lava. Descobrir se ela se agarrava a um simples brinquedo ou a um ídolo como as imagens de santos a que até hoje muitos se

apegam em momentos difíceis é uma missão impossível. A mesma dúvida existe em relação à boneca de marfim encontrada no sarcófago de Maria, mulher de Honorius, um dos últimos imperadores de Roma. Do tamanho da Barbie, toda articulada, ela tinha enxoval e jóias, do mesmo modo que a boneca moderna. Isso em pleno século II de nossa era. (COSTA, 2009)

Até aproximadamente o século XVIII as bonecas eram utilizadas para magia, fantasia, arte e religião. Originalmente, assim como os brinquedos em geral, também não eram destinadas às crianças, mas sim aos adultos exclusivistas como sacerdotes, religiosos e curandeiros, uma vez que se acreditava terem elas o poder da vida e da morte sobre as pessoas. Ainda hoje, sobrevivem tradições que abarcam tal crença como o Vodou, o Cadomblé e a Umbanda, uma vez que manipulam imagens humanas carregadas de misticismo e poderes sobrenaturais.

Aos poucos passaram também a serem destinadas à infância, embora na Grécia e Roma antigas, as crianças com elas brincavam, eram feitas de sacos cheios de grãos ou de terra cozida, servindo simultaneamente à inúmeros rituais de casamentos e preservação dos lares, mantendo sua ambiguidade.

Segundo Friedmann (2005), na civilização grega as bonecas de terra cozida e membros articulados, já eram encontradas nos quartos das crianças. Brincar de boneca era uma atividade relacionada com os ritos da fecundidade e tinham valor de oferenda ao sagrado.

Durante séculos, os seres humanos tiveram a sensação de que das bonecas emanava algo de sagrado e de *maná* – um pressentimento irresistível e impressionante que influencia as pessoas, fazendo com que mudem espiritualmente. (...) Acredita-se que as bonecas sejam impregnadas de vida por quem as criou. Elas são usadas em ritos, rituais, voduns, feitiços de amor e de maldade. Elas são empregadas como símbolos de autoridade e talismãs para lembrar à pessoa da sua própria força. (ESTÉS, 1997, p.116).

Atualmente esta dualidade persiste por exemplo no Japão, onde todo dia 03 de março as meninas reverenciam a casa imperial reunindo suas bonecas prediletas em uma

grande festa, como um chá de bonecas, onde são visitadas e apresentadas às amigas. O dia 05 de maio é destinado aos meninos, cujos bonecos guerreiros simbolizam bravura e força.

Para os japoneses, bonecas tem espírito. E isso é coisa séria, de adulto. Ainda hoje, muitos japoneses acreditam que, colocada no leito de uma criança doente, a boneca pode levar a moléstia embora. Se presenteadas no dia do casamento, são consideradas símbolo de prosperidade e felicidade conjugal para o jovem casal. (COSTA, 2009).

Na Idade Média, as bonecas, carregadas de simbolismo da mitologia Greco-romana, também foram condenadas à fogueira. A partir de então, apenas sobreviveram as bonecas de presépio e os teatros de marionetes que contavam histórias cristãs, desta forma as bonecas voltaram ao universo dos adultos e de forma restrita.

Originalmente, a animação de bonecos serviu principalmente a propósitos rituais: representar convincentemente as entidades sagradas manifestando seu poder. [...] A expansão do Cristianismo na Europa bárbara assimila as antigas tradições ao mesmo tempo que, esporadicamente, procura reprimí-las como manifestações pagãs. Assim, em certas fases, a representação tridimensional da Divindade e dos santos é considerada herética e banida, mas sua utilidade didática é doutrinária acaba prevalecendo. É por meio de imagens pintadas ou esculpidas e, em muitos casos, pelo uso de imagens animadas em representações teatrais nas festividades religiosos, que a doutrina e história religiosa são transmitidas para populações majoritariamente analfabetas. (CARVALHO, 2003, p.52).

Sobrevivendo à perseguição da Igreja Católica, as bonecas ressurgiram no século XIV na França, com as chamadas bonecas Pandoras, feitas de Madeira, em tamanho natural, eram enviadas à corte para exibição dos estilistas parisienses e logo se tornaram presentes trocados entre os nobres.

“ Grande variedade de bonecas apareceu durante o Renascimento (século XIV-XVII), feitas, geralmente, de argila branca comprimida em moldes e cozida.”
(FERREIRA, 1990, p.60)

A partir do Século XVII os bonecos mecânicos chamados de autômatos, ou seja, capazes de andar, falar, tocar instrumentos, escrever ou dançar começaram a ser fabricados por relojoeiros alemães e suíços, alguns tão caros que se pagavam ingressos para vê-los e eram adquiridos por rainhas, certo é que poucos destes exemplares chegaram às mãos das crianças, pois serviam apenas para o deleite dos adultos.

No século XVII, a fabricação de bonecas se desenvolveu bastante com a ampliação das fábricas de brinquedos. E assim como os brinquedos, as bonecas também foram fabricadas em Nuremberg e destinadas aos adultos, representando figuras da corte e da sociedade, apenas a partir do século XVIII passaram novamente a serem destinadas ao mundo infantil.

A partir de então, os materiais começaram a se desenvolver e das rústicas bonecas de madeira da época surgiram as louças da china e posteriormente os biscuits, principalmente para a confecção das cabeças, trata-se da era de ouro da bonecas.

França e Alemanha fabricavam com proeza bonecas biscuits, enquanto a primeira era famosa pelo valor da beleza de seus rostos e roupas, a segunda se tornou recordista mundial na fabricação. Novos materiais passaram a ser testados, papel mache, cera, celulóide, PVC e o plástico e a borracha após a Segunda Guerra Mundial, permitindo a produção em grande escala.

A evolução das bonecas Européias seguiu em ordem inversa à natural, primeiro as madames depois as crianças e finalmente os bebês. Aos poucos a arte de confecção de bonecas foi se aprimorando, olhos com movimento, cílios e dentes foram incluídos.

Em 1905 surgiu um movimento artístico contestador da beleza inatingível das bonecas de porcelana, as chamadas Googlies, ancestrais das bonecas atuais, tinham feição marota e olhos esbugalhados.

Segundo Ferreira (1990), no início do século XX houve uma grande variedade de tipos de bonecas, sendo que os fabricantes passaram a usar um material chamado composto, quase inquebrável, feito a partir da mistura de materiais como resina, serragem, amido e água.

Em 1920, a atriz alemã Kathe Kruse começou a produzir bonecas moldadas em tecido endurecido. Em 1911, o fabricante de brinquedos alemão Albert Schoenhut, residente na Filadélfia, inventou a “boneca toda de madeira e com acabamento perfeito”, toda articulada. Em 1912, a escultora norte-americana Grace Storey Putman criou um tipo de boneca (Bye-Lo-Baby), feita de “biscuit”, celulósido, borracha ou cera, que se tornou muito conhecido. De 1930 em diante, começaram a surgir os bonecos personagens, representando pessoas famosas (como artistas) ou figuras de histórias infantis (tais como Mickey, o Pato Donald, etc.). (FERREIRA, 1900, p.61/62)

Na década de 40, com o advento do plástico, a variedade de bonecas cresceu infinitamente, tornando-a mais popular. A partir da década de 50, bonecas fashionistas começaram a aparecer, mais juvenis e adolescentes, como por exemplo a Lili Alemã de 1958, Barbie Americana de 1959, no Brasil a partir de 1982, e na década de 60 a brasileira Susi.

A boneca Barbie é sucesso absoluto comemorando seus 50 anos, sendo que no ano de seu lançamento, 300.000 bonecas foram vendidas e atualmente a cada dois segundos uma boneca é comprada em algum dos 150 países em que é vendida, já representou mais de 50 nacionalidades e aproximadamente 90% das meninas americanas entre 3 e 10 anos tem uma.

Foi criada pela co-fundadora da fábrica de brinquedos Mattel, inspirada nas bonecas de papéis que trocavam de roupa, uma vez que a maioria das bonecas desde então tinham feições de bebês. Quando foi lançada usava um maiô listrado e foi definida como uma boneca adolescente vestida com a última moda.

Desde então, Barbie acompanha tendências, mudanças culturais e retrata o que acontece na sociedade em que está inserida. Ao longo de sua existência, já representou 100 profissões e retratou aspectos da cultura e da sociedade de sua época, como por exemplo, astronauta (1969), médica cirurgiã (1973), negra (1980) e presidente do EUA (1992).

Virou ícone fashion mundial, muitos estilistas já lhe produziram roupas, tem sua marca na calçada da fama em Hollywood e ao longo das décadas foi representando as

tendências como por exemplo, estilo hippie na década de 70, roqueira nos anos 80, executiva nos anos 90 e assim por diante, vendendo às crianças um sonho, um estilo de vida e um padrão de beleza.

Atualmente os variados materiais usados para confecção de bonecas lhes confere estilos singulares: bonecas de pano geralmente tem os traços pintados à mão e cabelos de fios variados, as mais famosas são da coleção Raggedy Ann & Andy; bonecas de plástico duro foram muito populares entre 1940 e 1950; bonecas de metal como prata, estanho, chumbo e bronze foram produzidas pela Alemanha e estados Unidos na década de 1800; bonecas de porcelana eram produzidas pela queima de argila pura; bonecas de vinil são feitas de um plástico macio produzido em grande escala, abrangendo grande parte das bonecas atuais; bonecas de madeira que remontam aos tempos primitivos; boneca de papel, ou seja, figuras de papéis recortadas com variações de roupas para montar através de papéis recortados; bonecas de papel mache feitas de uma mistura de papel esmigalhado, cola e água conferindo grande durabilidade ao material; bonecas de biscuit feitas de porcelana branca e fosca duas vezes cozida e, por fim, bonecas compostas, ou seja, feitas da mistura de vários materiais como serragem, papel, cola e gessos.

2. Fundamentos da Psicologia Analítica

“Na mais tenra infância, não existe ego ou consciência. Tudo está contido no inconsciente. O ego latente encontra-se completamente identificado ao Si-mesmo. O Si-mesmo nasce, mas o ego é construído; e, no princípio, tudo é Si-mesmo.” (EDINGER, 1972, p.27).

Self (Si-mesmo) é um princípio unificador da psique, trata-se da totalidade original que antecede a formação do ego, compreende em auto-suficiência, harmonia, unicidade, plenitude e perfeição. *“Empiricamente, portanto, o self aparece como um jogo de luz e sombra, embora seja concebido como uma unidade, nas quais os opostos estão unidos.”* (JUNG apud SHARP, 1991, p.142).

Segundo a Psicologia Analítica, em estado fetal e logo nos primeiros anos de vida o ser humano se encontra no princípio matriarcal, ou seja, indiscriminado e absolutamente identificado à própria mãe, numa unidade psíquica, em estado de totalidade (self) que tudo abarca sem polarizar. Não há discriminação uma vez que a criança ainda não tem um ego constituído e portanto todas possibilidades de manifestações são possíveis uma vez que todo o potencial está contido no Si-mesmo.

Desta forma: *“O germe do ego só se faz presente enquanto potencialidade. O ego e o Si-mesmo são um só; isso significa que o ego não existe. Temos aqui o estado total de identidade básica entre o ego e o Si-mesmo.”* (EDINGER, *op.cit*, p.25).

Como o self rege todas potencialidades arquetípicas, a formação do ego é a primeira potencialidade que se manifesta, portanto o ego passa a ser potencial realizado. O ego permite através da consciência o contato com o externo e o concreto discriminando polaridades, é o conhecimento que a pessoa tem de si, sua auto-imagem, imagem corporal, aspectos percebidos, história pessoal e memória, ou seja, os aspectos conhecidos da personalidade.

No princípio matriarcal, a criança se encontra num estado inconsciente onde seu ego se apresenta indiscriminado na própria mãe, que dando à criança continência, funciona

como seu ego. O ego e a consciência começam a formar-se e a estruturar-se através do princípio patriarcal que representa polarização, isto é, ordem, lei, limites e regras. Portanto, é através da frustração que o ego começa a hierarquizar opostos, discriminando-se e separando-se da unidade primária que estabelece com a mãe.

O estado inconsciente de si mesmo, que se estende pelos dois ou três primeiros anos de vida, pode ser comparado ao estado psíquico animal. É o estado em que o indivíduo se acha como que inteiramente fundido com as condições do meio ambiente. Do mesmo modo que a criança, durante a fase embrionária, quase não passa de uma parte do corpo materno, do qual depende completamente, assim também de modo semelhante a psique da primeira infância, até certo ponto, é apenas parte da psique materna, e logo depois, também da psique paterna, em consequência da atuação comum dos pais. (JUNG, 2006, par. 106).

Neumann sugeriu que o Si-mesmo pode ser experimentado, na infância, com relação aos pais – e, no período inicial, com a mãe. Segundo ele: [...]no relacionamento primário, a mãe, na qualidade de fonte de orientação, proteção e nutrição, representa o inconsciente e, na primeira fase, representa também o Si-mesmo [...]. Complementa, mais adiante [...] Isso significa que o Si-mesmo é inevitavelmente experimentado, no início, numa projeção que tem como alvo os pais. (EDINGER, 1972, p.67/68).

Jung usou o termo *participation mystique*, ou seja, participação mística da antropologia e do estudo da psicologia do primitivo para designar o estado em que há uma conexão indiscriminada da criança de tenra idade com o outro e com o objeto.

[A identidade] é uma característica da mentalidade primitiva e a verdadeira base da *participation mystique*, que nada mais é do que uma relíquia da não-diferenciação original entre sujeito e objeto, e, portanto, do estado inconsciente primordial. É, também, uma característica do estado mental da primeira infância [...] (JUNG apud SHARP, 1991, p.117).

Assim, Jung usou o termo arcaico para se referir a pensamentos, fantasias e sentimentos que não são diferenciados conscientemente. “*A relação de identidade com um objeto ou participation mystique também é arcaica.*” (JUNG apud SHARP, 1991, p. 28).

Para Jung (2006), esta identidade provém do estado de inconsciência em que se encontra a criança pequena e o primitivo, originando uma indiferenciação uma vez que ainda não existe o “eu” claramente diferenciado do resto das coisas e assim os acontecimentos e ocorrências existentes podem ser tanto meu como do outro.

Identidade é portanto a conformidade inconsciente entre sujeito e objeto denotando uma espécie de conexão mística entre estes através da não diferenciação entre ambos que também se dá pela projeção.

“A projeção significa a expulsão de um conteúdo subjetivo para um objeto;” E mais: “A razão geral e psicológica das projeções é sempre um inconsciente ativado que busca expressão.” (JUNG apud SHARP, 1991, p. 126/127).

Num primeiro momento, a criança tende a se identificar com a mãe e posteriormente com o pai, entretanto segundo Jung (2006), no seu processo de desenvolvimento, a criança transfere essa identificação para um objeto.

O desenvolvimento da personalidade tende por natureza a afastar-se dessa ligação inconsciente e infantil, pois não há nada mais prejudicial ao desenvolvimento do que estacionar em um estado inconsciente, que poderíamos chamar de psíquicamente embrionário. Por isso o instinto procura a primeira ocasião para substituir a mãe por outro objeto. (Ibid., par.270).

Apesar de ainda não ter formado o inconsciente pessoal, que depende da discriminação e experimentação do ego e compreende a camada pessoal do inconsciente que contém memórias perdidas, idéias dolorosas reprimidas, percepções subliminares e conteúdos imaturos para a tomada da consciência, a criança já carrega a carga psíquica da história de toda humanidade através do inconsciente coletivo e seus centros imagéticos que são os arquétipos, isto é o *a priori* do indivíduo. Trata-se portanto de uma camada estrutural da psique humana que contém elementos herdados de modelos/padrões comportamentais do homem e vai além da identificação materna e paterna.

“O inconsciente coletivo contém toda herança espiritual da evolução da humanidade, nascida novamente na estrutura cerebral de cada indivíduo.” (JUNG apud SHARP, 1991, p.89).

E mais: A psicologia do estado de “identidade”, que precede à consciência do ‘eu’, mostra que a criança é graças a seus pais. O que constitui, porém, a individualidade distinta da dos pais, isso não será possível explicar pela relação de causalidade com os pais. Na verdade quase seria possível estabelecer a tese de que os verdadeiros geradores das crianças não são seus pais, mas muito mais seus avós e bisavós, enfim toda a sua árvore genealógica. (JUNG, 2006, par.93).

O inconsciente coletivo é formado por arquétipos, que são elementos estruturais e primordiais da psique. *“Arquétipos são sistemas de prontidão para a ação e, ao mesmo tempo, imagens e emoções. São herdados junto com a estrutura cerebral – constituem, de fato, ao seu aspecto psíquico. Representam, de um lado, um poderoso conservadorismo instintivo e são, por outro lado, os meios mais eficazes que se pode imaginar de adaptação instintiva.”* (JUNG apud SHARP, 1991, p.28). Ainda: *“Não...se trata de idéias herdadas, mas de possibilidade herdada de idéias. Não são aquisições individuais, mas, em geral, são comuns a todos os seres humanos, como se depende de [sua] ocorrência universal.”* (JUNG apud SHARP, 1991, p.29).

Os arquétipos são , em si mesmos, irrepresentáveis, passando apenas a ser discerníveis através das imagens que representam na consciência como motivos universais, são padrões de pensamentos ou comportamento comuns a toda humanidade, em todos tempos e lugares.

“[...] a psique individual não é apenas um produto da experiência pessoal. Ela envolve ainda uma dimensão pré-pessoal ou transpessoal, que se manifesta em padrões e imagens universais, tais como os que se podem encontrar em todas mitologias e religiões do mundo.” (EDINGER, 1972, p.21).

O Ego é um instrumento pelo qual o self pode se realizar, pois na medida em que o ser humano gradualmente vai se desenvolvendo a partir da totalidade indiscriminada, vai

formando um centro organizador da consciência que é o ego, relacionando-se com o concreto, uma vez que separa os elementos integrados no self a fim de conhecer e controlar.

É na criança que se dá esse desenvolvimento da consciência. Nos primeiros anos de vida quase não se verifica consciência alguma, apesar de que muito cedo seja evidente a existência de processos psíquicos. Mas esses processos não estão relacionados a nenhum “eu”, não tem um centro e por isso carecem de continuidade, sem a qual é impossível a consciência. Provêm daí o fato da criança também não ter memória no sentido usual, apesar da plasticidade e receptividade para as impressões, de que está dotado de órgão psíquico. Somente quando a criança começa a dizer “eu” é que tem começo a continuidade da consciência, já perceptível, mas por enquanto ainda muitas vezes interrompida. Nestes intervalos se intercalam numerosos períodos de inconsciência. Durante os primeiros anos de vida percebe-se claramente na criança como a consciência vai se formando por um agrupamento gradual de fragmentos. (JUNG, 2006, par. 103).

Desta forma, a consciência individual é uma estrutura que tem por base e se origina do inconsciente. *“A consciência não se cria a si mesma, emana das profundezas desconhecidas. Desperta gradualmente na infância e durante toda a vida desperta, a cada manhã, das profundezas do sono, surgindo de uma condição inconsciente....Não é apenas influenciada pelo inconsciente, mas emerge dele continuamente, sob forma de inumeráveis idéias espontâneas e de repentinos lampejos de pensamento.”* (JUNG apud SHARP, 1991, p.48).

E mais: *“ O inconsciente é a mãe criadora da consciência. A partir do inconsciente é que se desenvolve a consciência durante a infância, tal como ocorreu nas eras longínquas do primitivismo, quando o homem se tornou homem.”* (JUNG, op.cit, par. 207).

Jung (2006) afirma que há duas maneiras pelas quais surge a consciência, a primeira é fruto de uma forte tensão emocional e a segunda através de um estado contemplativo, no qual as representações se movimentam como imagens de um sonho e repentinamente surge uma conexão entre elas, liberando uma tensão latente. A consciência

portanto se produz a partir de uma descarga de uma tensão energética de natureza externa ou interna.

A psique possui dois centros, o da totalidade denominado self, que ao mesmo tempo em que é centro regulador da psique é toda a psique pois abarca toda gama de fenômenos psíquicos do homem e o centro da consciência denominado ego, que é um complexo central no campo da consciência, garantindo a continuidade e compreendendo tudo aquilo que o ser humano sabe de si mesmo, pois é discriminação, polaridade, singularidade, temporalidade, espaço, memória e experiências.

Segundo Edinger (1972), o ser humano nasce em estado de inflação, ou seja atitude e estado que acompanham a identificação do ego ao Si-mesmo, se encontrando além das próprias medidas, pois sendo o ego pequeno, atribui a si qualidades de algo maior. Isto se dá pelo fato do ego ainda não estar formado, e portanto tudo está contido no inconsciente, assim o ego latente está completamente identificado ao Si-mesmo. Logo, o ego se apropria de características que não lhe pertencem, é onipotente, percebendo-se como uma divindade.

“Como Si-mesmo é o centro e a totalidade do ser, o ego- totalmente identificado ao Si-mesmo – percebe-se como divindade.” (Ibid., p. 27).

Nesta fase inicial em que ego e Si-mesmo são um só, ainda não se formou o eixo ego-Si-mesmo que se trata da relação entre ambos centros. Todavia, na medida em que o ego vai se formando a partir do encontro com a realidade e das constantes frustrações decorrentes, vai se separando da totalidade original e conseqüentemente formando o eixo ego-Si-mesmo responsável pelo contato entre estas duas instâncias através da função transcendente, evitando assim a unilateralidade nociva do ego discriminador e integrando consciente e inconsciente através do símbolo.

O eixo ego-Si-mesmo representa a conexão vital entre o ego e o Si-mesmo, a qual deve ficar relativamente intacta se se pretende que o ego suporte as tensões e cresça. Esse eixo é uma passagem ou canal de comunicação entre a personalidade consciente e psique arquetípica. (Ibid., p.67).

Edinger (1972) denominou de Estado de Alienação a atitude em que o ego não se comunica com o self, danificando o eixo e impedindo e destruindo a conexão entre consciente e inconsciente provocando alienação do ego com relação à sua origem e fundamento.

De um lado, vemo-nos expostos aos encontros com a realidade das coisas que a vida oferece; encontros que contradizem, de forma constante, as suposições inconscientes do ego. É por meio deste processo que o ego cresce e se separa de sua identidade inconsciente com o Si-mesmo. Ao mesmo tempo, devemos experimentar uma reunião recorrente entre o ego e o Si-mesmo para que seja mantida a integridade da nossa personalidade total; se isso não ocorrer, há um verdadeiro perigo de que, conforme o ego vai se separando do Si-mesmo, o vínculo vital que os liga seja danificado. Se isso ocorrer de forma ampla, estaremos alienados do nosso próprio íntimo, estando o terreno preparado para o surgimento de enfermidades de caráter psicológico. (Ibid., p.34).

Para Edinger (1972), como o ego provém do self, sendo este sua matriz básica, este contém em si a totalidade originária, sendo fundamental que ambos mantenham contato através do denominado eixo ego-Sí-mesmo para um desenvolvimento psicológico saudável, dando assim, um sentido à vida, pois o potencial criativo do self traz ao ego o inédito, o movimento, o novo, ampliando a consciência.

Portanto, na medida em que o ego vai se estruturando, saindo da identidade básica e separando-se do self original (Si-mesmo) e se representando em estado de total separação, deve haver uma consciência do eixo ego-Si-mesmo, que tem a função de mantê-los integrados, pois embora o ego tenha que se separar da totalidade (self) original para se formar, é importante que ele continue interligado à sua origem, através das imagens arquetípicas consteladas, garantindo a inovação e a auto-regulação da psique, assim sendo: *“Como há dois centros autônomos do ser psíquico, o vínculo existente entre eles assume importância capital.”* (Ibid., p.22).

Segundo o autor, o Estado de Inflação em que a criança se encontra, nos primeiros anos de vida, uma vez que seu ego ainda em formação se encontra identificado com o self original, tem uma conotação dupla, ou seja: primeiramente trata-se de uma conotação

paradisíaca em estado de unicidade com os deuses e a natureza, com o outro e os objetos, mas que no entanto, para os padrões humanos desejáveis ao desenvolvimento do ego e da consciência, trata-se de arrogância e voracidade, pois o ego se considera como completo, absoluto e capaz de todas as coisas, perdendo um conceito realista e responsável frente a vida.

“O problema consiste em manter a integridade do eixo ego-Si-mesmo ao mesmo tempo em que dissolve a identificação do ego ao Si-mesmo.” (Edinger, 1972, p.33).

Daí a necessidade imprescindível de estímulos adequados ao desenvolvimento das crianças, uma vez que, por um lado é necessário dissolver este estado de identificação do ego com o Si-mesmo para que desenvolva um ego pautado na realidade e na responsabilidade, mas simultaneamente é preciso manter o vínculo vivo com a psique arquetípica (self) para manter-se criativo e em constante contato com a fonte original, atendendo a psique como um todo.

A indulgência enfatiza a aceitação e o encorajamento da espontaneidade da criança e alimenta seu contato com a fonte de energia vital em que ela nasce. Mas mantém e encoraja, igualmente, a inflação da criança, que assume uma atitude irrealista para com as exigências da vida exterior. A disciplina rígida, por seu turno, enfatiza limites estritos de comportamento, encoraja a dissolução da identidade ego-Si-mesmo e trata a inflação de modo bastante eficaz; mas, ao mesmo tempo, tende a danificar a conexão vital e necessária entre ego em crescimento e as raízes que ele mantém no inconsciente. (Ibid., p.33).

Sendo a psique um sistema dinâmico que se baseia na harmonia entre opostos, equilibrando polaridades entre consciente e inconsciente, a produção de símbolos que emanam da fantasia ao brincar, exerce uma função compensatória, auto-regulando a psique uma vez que esta se desequilibra pela própria natureza do ego que precisa ser unilateral a fim de fazer escolhas e discriminar para ter conhecimento.

A consciência e o inconsciente raramente se harmonizam em seus conteúdos e tendências. As atividades auto-reguladoras da psique, que se manifestam nos sonhos, nas fantasias e nas experiências sincronísticas, se esforçam para corrigir qualquer desequilíbrio significativo. (SHARP, 1991, p. 24).

Podemos dizer que brincar é como sonhar acordado, sendo que através do rebaixamento da consciência e do estímulo da fantasia damos vazão ao imaginário lidando com sua linguagem e representações simbólicas, típicas do ser humano, abarcando pensamentos, sentimentos, impressões e memória que vão além da simples reação instintiva. Trata-se da realidade interna e subjetiva, transcendendo o externo e concreto através de imagens do mundo subjetivo.

O material com que se deve operar na análise do inconsciente não consta apenas de sonhos. Há também os produtos do inconsciente denominados *fantasias*. Essas fantasias são como uma espécie de sonhos ocorridos durante o estado de vigília, ou como visões e inspirações. (JUNG, 2006, par.193).

Segundo SHARP (1991), fantasia é um complexo de idéias ou de atividade imaginativa que expressam o fluxo de energia psíquica, podendo ser ativa de acordo com Jung (2006), isto é, proveniente da mentalidade criativa e evocadas por uma atitude intuitiva voltada para a percepção de conteúdos inconscientes no qual os elementos que emergem do inconsciente com uma carga de libido são elevados a um nível de evidência e clareza; ou passivas que são manifestações espontâneas e autônomas dos complexos inconscientes na qual uma quota de energia é subtraída da consciência e se apodera do material inconsciente.

A fantasia ativa, por sua vez, enquanto produto de uma atitude consciente que não é oposta ao inconsciente, e enquanto produto de processos inconscientes não opostos mas meramente compensatórios ao inconsciente, não requer crítica e sim compreensão. (JUNG apud SHARP, 1991, p.66).

Segundo Neumann (apud MACHADO, 2001, p.50) a fantasia é um instrumento pelo qual a criança revela sua consciência matriarcal, numa fase em que é guiada pelo prazer e onde as regras são quase inexistentes (paterno).

A fantasia permite ao ego o contato com os conteúdos internos, psíquicos e inconscientes, tornando-os conscientes e transformando-se a partir dos conteúdos que emergem. Todavia, como a criança em idade tenra ainda está mais próxima ao inconsciente do que com uma estruturação egóica definida, a fantasia não necessita de muita energia para

emergir sendo espontânea e sem resistências, possibilitando a manifestação não apenas de conteúdos reprimidos mas também dos conteúdos criativos do inconsciente.

Nesse caso, o ego, embora claramente separado da psique arquetípica, é receptivo aos efeitos das imagens simbólicas. Torna-se possível uma espécie de diálogo consciente entre o ego e os símbolos que emergem. Assim, o símbolo é capaz de realizar sua função própria de liberador e transformador de energia psíquica com plena participação do entendimento consciente. (EDINGER, 1972, p.159).

Para Jung (apud MACHADO, 2001) a fantasia é a ponte entre as exigências inconciliáveis entre a criança e seus conteúdos internos, onde em uma atividade criativa como o brincar é possível a adaptação ao mundo externo sem que seja necessário se desfazer dos conteúdos expressos.

A atividade inconsciente da fantasia segundo JUNG (2008), pertence a duas categorias, uma de caráter pessoal que remonta às experiências pessoais, esquecidas e reprimidas que podem ser acessadas através de uma anamnese, denominada de inconsciente individual; e a segunda de caráter coletivo que não pode ser reduzida às experiências passadas do indivíduo e portanto não foi adquirida individualmente mas sim de um substrato psíquico coletivo no qual denominou inconsciente coletivo.

A fantasia é de importância vital porque estabelece um elo natural entre os processos conscientes e inconscientes, e entre o mundo interior e exterior. A fantasia é produto da atividade lúdica entre os arquétipos do inconsciente coletivo e as circunstâncias da vida do próprio sujeito. (STEVENS apud MACHADO, 2001, p.55).

Para Jung (apud MACHADO, 2001, p.53) a fantasia tem sentido manifesto, de caráter concreto e evidente adquirido pela contemplação direta da imagem fantasiosa mas que devido seu caráter de irrealidade não satisfaz a compreensão da consciência, buscando-se portanto o sentido latente que é dado pela interpretação da fantasia através da simbologia.

No trato com material inconsciente (sonhos, fantasias, etc.) as imagens podem ser interpretadas semioticamente como signos sintomáticos que indicam fatos conhecidos ou cognoscíveis, ou simbolicamente, como expressão de algo essencialmente desconhecido. (SHARP, 1991, p.146).

O ego, enquanto discriminador das polaridades, forma uma tensão entre consciente e inconsciente na psique humana que pode acarretar numa paralização, ou seja, um represamento de energia vital, uma vez que cada oposto tem um contramotivo igualmente poderoso. A função transcendente é uma função mediadora que promove a integração entre os pares de opostos, inconsciente e consciente, fazendo uma ponte de ligação e a partir desta tensão, dá origem a um elemento novo, um terceiro mediador, isto é, o símbolo, criando uma síntese, um movimento para solucionar o conflito.

“A função transcendente é, em sua essência, um aspecto da auto-regulação da psique. Manifesta-se, tipicamente, de modo simbólico, e é experimentada como uma nova atitude em face de si mesmo e da vida.” (Ibid., p. 75).

E mais: “Da atividade do inconsciente, emerge, agora, um novo conteúdo, constelado pela tese e pela antítese em igual medida, e que está em relação compensatória com ambas. Ela forma, assim, um termo médio, no qual os opostos podem se unir.” (JUNG, CW. VI, par.825).

De acordo com Pieri (2002), o termo símbolo deriva do grego *symbollo*, que significa colocar junto. Na Grécia Antiga era comum cortar pela metade algum objeto como moeda ou papel e dar uma parte a uma pessoa querida, tais partes eram conservadas ao longo de gerações, permitindo aos seus descendentes o reconhecimento entre si através da união destas metades. Tal termo portanto significava as duas metades de um objeto partido que uma vez unidos, recompunham o objeto original.

Para a Psicologia Analítica certos elementos presentes na superfície da psique exprimem indiretamente outros elementos presentes na sua profundidade através dos símbolos, sendo estes representações indiretas da psique e um instrumento de ampliação da consciência. “[...] o símbolo é o elemento superficial que se encontra no lugar do elemento situado em profundidade.” (Ibid., p.458).

Assim, o brincar que promove criatividade, fantasia e imaginação, possibilita que a psique através da função transcendente se expresse produzindo símbolos, trazendo à consciência conteúdos inconscientes e mantendo o eixo ego-Sí-mesmo. Desta forma, a fantasia é uma expressão do inconsciente que possibilita a integridade do eixo ego-self, e portanto sua manifestação através do brincar é a linguagem da criança que mostra todo seu imaginário, unindo e discriminando simultaneamente a totalidade e o ego, vivências internas e externas, preparando-se para se tornar um ser humano integral em seu processo de individuação.

Processo de individuação é um constante processo voluntário que tem o objetivo de integrar os elementos da psique, tornando explícito o implícito, conhecido o desconhecido, ampliando a consciência e se diferenciando, trata-se de um impulso para a auto-realização, numa busca constante para a integração dos opostos, uma vez que todo conhecimento parcializa e é transitório.

Segundo Sharp (1991, p. 90/91): “A individuação é um processo informado pelo ideal arquetípico da totalidade, que, por sua vez, depende da relação vital que existe entre o ego e o inconsciente. A meta não é sobrepujar a própria psicologia pessoal, tornar-se perfeito, mas familiarizar-se com ela. Assim, a individuação envolve uma consciência crescente da nossa realidade psicológica única, incluindo as forças e as limitações pessoais, e, ao mesmo tempo, uma apreciação mais ampla da humanidade em geral.”

O símbolo também carrega funções transformadoras no processo cognitivo-afetivo, ou seja, na individuação, formulando assim o conceito de símbolo vivo como uma síntese tensional dos opostos. “[...] Jung, através do conceito função simbólica, procura descrever a vida da psique, que parece desdobrar-se e desenvolver-se mediante um inexaurível jogo de opostos, que justamente a assim chamada “função simbólica” é encarregada de ‘manter junto’.” (PIERI, 2002, p.460).

Desta forma, todo símbolo interpretado conscientemente, de modo abstrato e objetivo, é um símbolo morto, uma alegoria, em que apenas a racionalidade, isto é, a parte consciente da psique conota ao símbolo uma significação já conhecida, um *a priori*. O

símbolo traz a simultaneidade do conhecimento objetivo e subjetivo, envolvendo o organismo psíquico por inteiro, interagindo reciprocamente entre todas as partes.

Para a Psicologia Analítica o símbolo não carrega em si a função de substituição de uma coisa por outra, remetendo a acepção genérica de algo já conhecido e apenas substituído pelo símbolo, mas sim de mutação, ou seja, através do símbolo uma coisa se transforma em outra não determinada e portanto nunca perfeitamente decodificável.

Neste sentido, símbolo é a melhor expressão possível para algo desconhecido: *“Toda expressão psicológica é um símbolo se pressupormos que declara ou significa algo mais e algo diferente dela própria, e que escapa ao nosso conhecimento atual.”* (JUNG apud SHARP, 1991, P. 146).

Símbolo é a manifestação aqui-agora de um arquétipo, pois dá forma a este, materializando-o através da imagem arquetípica que emana, buscando colocar junto as polaridades, unindo inconsciente e consciente e transformando a psique.

Os símbolos são um produto espontâneo da psique arquetípica. Não é possível fabricar um símbolo; só é possível descobri-lo. Os símbolos são portadores de energia psíquica. Eis porque convém considera-los vivos. Eles transmitem ao ego, consciente ou inconscientemente, a energia vital que apóia, orienta e motiva o indivíduo. A psique arquetípica mantém uma incessante atividade de criação de uma corrente estável de imagens simbólicas vivas. Normalmente, essa corrente não é percebida pela consciência, a não ser através dos sonhos ou das fantasias – que surgem quando a pessoa, acordada, tem reduzido seu nível de atenção consciente. (EDINGER, 1972, p.158).

De acordo com Jung (2008, par. 273) em *A psicologia do Arquétipo da Criança* (1940), o motivo da criança não é apenas um vestígio da memória da própria infância, nem a representação da infância esquecida, mas um arquétipo, que pertence à toda humanidade e não apenas à um indivíduo em específico, sugerindo portanto: *“O motivo da criança representa o aspecto pré-consciente da infância da alma coletiva.”*

Talvez não seja supérfluo mencionar um preconceito de caráter leigo, que sempre tende a confundir o motivo da criança com a experiência concreta da

“criança”, como se a criança real fosse o pressuposto causal da existência do motivo da criança. Na realidade psicológica, porém, a representação empírica da “criança” é apenas um meio de expressão (e nem mesmo o único!) para falar de um fato anímico impossível de apreender de outra forma. (JUNG, 2008, par. 273).

Como arquétipo, ou seja, uma energia de natureza ancestral humana representada por imagens, o motivo da criança se assemelha em muito aspectos ao motivo da carta zero do tarô, o louco. Representam a imaginação e o poder criativo , e portanto temos que acioná-los internamente para entrar em contato com o inconsciente de modo saudável. Neste sentido: *“Paradoxalmente , o caminho para a verdadeira sanidade passa através da infantilidade e da loucura.”* (NICHOLS, 2007, p.51).

Jung (2008), considera que o motivo da criança não se reduz à criança real que um dia fomos e esquecemos num passado remoto, mas algo presente, um sistema em funcionamento destinado a compensar ou corrigir as unilateralidades ou extravagâncias inevitáveis da consciência com o objetivo de não romper a conexão com o estado original uma vez que quanto mais a consciência se diferencia, tanto maior é o perigo da sua separação da raiz.

Trata-se portanto do arquétipo que possibilita a consciência do eixo ego-Sí-mesmo e busca integrar opostos, auto-regulando a psique e dando ao ego a possibilidade de entrar em contato com as infinitas possibilidades do self, trazendo o inédito, o desconhecido.

A consciência diferenciada é continuamente ameaçada de desenraizamento, razão pela qual necessita de uma compensação através do estado infantil ainda presente. (Ibid., par. 276). Complementa, mais adiante: Ele [o arquétipo] constrói uma ponte entre a consciência do presente, ameaçada de desenraizamento, e a totalidade natural inconscientemente instintiva dos tempos originários. (Ibid., par.293).

A criança, como uma imagem arquetípica, representa um potencial de energia psíquica contida no inconsciente coletivo apreendendo tanto características globais da criança concreta, como também idéias, símbolos e motivos universais, compreendendo assim na criança interna que cada um de nós carrega, um processo de interiorização na

busca da energia criativa e inovadora que nos possibilita um sentimento de plenitude e totalidade psíquica.

Segundo Jung (2008), o motivo da criança carrega em si um futuro em potencial e, psicologicamente, significa antecipação de desenvolvimentos futuros preparando para uma transformação, para o desenvolvimento saudável da psique como um todo, uma vez que faz ponte entre o consciente e o inconsciente buscando a integração dos opostos através da compensação e ampliando a consciência com a produção de símbolos unificadores.

No processo de individuação antecipa uma figura proveniente da síntese dos elementos conscientes e inconscientes da personalidade. É, portanto, um símbolo de unificação de opostos, um mediador, ou *um portador de salvação*, um propiciador de completude. (Ibid., par.278).

Jung (Ibid., par. 292) também aponta que o arquétipo da criança carrega em si características de hermafroditismo, que direcionam para a união de opostos. *“Essa união remete em primeiro lugar a um estado de espírito primitivo, em cujo estado crepuscular as diferenças e contrastes ainda se encontram indistintos e confusos. Com a clareza crescente da consciência porém os opostos afastam-se de modo distinto e irreconciliável.”*

O hermafroditismo representa tanto uma indiferenciação primitiva original como também uma meta ainda não atingida, ou seja uma união construtiva de opostos, portador de cura e superador de conflitos, tal como a criança. Trata-se tanto do passado original, onde o ego estruturou-se separando-se da totalidade indiscriminada, como também seu objetivo de individuação, isto é, superar as polaridades sem desestruturar-se, buscando recuperar a integração pelo qual se originou.

Na medida em que a cultura se desenvolve, o ser originário bissexual torna-se símbolo da unidade da personalidade do si-mesmo, em que o conflito entre opostos se apazigua. Neste caminho, o ser originário torna-se a *meta* distante da auto-realização do ser humano, sendo que desde o início já fora uma projeção da totalidade inconsciente. A totalidade humana é constituída de uma união da personalidade consciente e inconsciente. Ele constrói uma ponte entre a consciência do presente, ameaçada de desenraizamento, e a totalidade natural inconscientemente instintiva dos tempos originários. (Ibid., par.294).

Geralmente nas histórias mitológicas do motivo da criança, há a descrição de nascimentos miraculosos mas de início insignificante, sendo enjeitada, abandonada e vulnerável, sofrendo perseguições e perigos, demonstrando a *“precariedade da possibilidade da existência psíquica da totalidade, isto é, a enorme dificuldade de atingir este bem supremo.”* Mas também uma vivência psíquica de natureza criativa, cujo objetivo é a emergência de algo novo, desconhecido. Da tensão entre opostos, o inconsciente sempre cria algo novo e desconhecido para a consciência, pois uma vez que esta apenas compreende as polaridades, não alcança o elemento unificador criado pelo inconsciente para a solução do conflito, exercendo sobre si um efeito fascinante. (JUNG, 2008, par.282).

“A nova configuração é o vir a ser de uma totalidade, isto é, está a caminho da totalidade, pelo menos na medida em que ela excede em “inteireza” a consciência dilacerada pelos opostos, superando-a por isso em completitude.” (Ibid., par.285).

A criança mitológica tem aspectos tanto de divindade, como de herói. Ambos tem o nascimento miraculoso e as adversidades em comum. O Deus personifica o inconsciente coletivo ainda não integrado em um ser humano, representa o self, enquanto o herói personifica um ser humano de natureza sobrenatural, ou seja, uma síntese do inconsciente e da consciência, a integração. As adversidades apontam para o processo de individuação que se aproxima da totalidade originária, agora com um ego estruturado.

Desta forma o arquétipo da criança e seu nascimento sempre apontam para um estado psicológico inicial de não reconhecimento, de não diferenciação entre sujeito e objeto, ou seja de identidade inconsciente entre homem e natureza (divindade). Como herói, que tem um curso de desenvolvimento a seguir, ou seja, desenvolver o ego e manter a comunicação entre consciente e inconsciente, buscando o reencontro com a totalidade originária.

A criança vem à luz desde o útero do inconsciente, produzida pelas profundezas da natureza humana, ou melhor, pela própria Natureza viva. Ela é uma personificação das forças vitais que vai muito além do limitado alcance de nossa mente consciente; uma personificação dos meios e possibilidades totalmente ignorados por nossa mente consciente unilateral; uma personificação da

totalidade que abrange as próprias bases estruturais da Natureza. (DOWNING,1991, p.155).

Waite (2004, p.44) esclarece: O louco não se esconde a si mesmo da luz, porque ele é a luz, a luz maravilhosa que brilha em cada criança antes de ver o mundo e ser forçado a construir paredes e barreiras para proteger-se.” E Jung complementa: “Como portadoras de luz, ou seja, amplificadoras da consciência, essas figuras de criança vencem a escuridão, ou seja, o estado inconsciente anterior. (JUNG, 2008, par.288).

O arquétipo da criança, segundo Jung (2008), significa algo que se desenvolve rumo à autonomia, uma vez que não pode tornar-se sem desligar-se da origem, sendo assim, o tema do abandono uma condição necessária.

“O abandono é claramente vivenciado pela criança, pois necessita desligar-se da mãe para ter possibilidade de crescer, assim a criança traz essa questão da luta a fim de desenvolver-se.” (SOUZA, 2000, p.17).

Em histórias mitológicas, ao mesmo tempo em que a criança tem um início insignificante , entregue e indefesa frente aos inimigos poderosos, correndo riscos de extermínio, possui forças que ultrapassam os limites humanos, se impondo inesperadamente, apesar de todos perigos.

Neste sentido: “Representa a ânsia mais intensa e inelutável de todo ser, ou seja, a ânsia de se realizar a si mesma. É, por assim dizer, uma encarnação da *impossibilidade de fazer outra coisa*, equipada com todos poderes da natureza e do instinto, enquanto a mente consciente está sempre detida pela sua suposta habilidade de fazer outra coisa. A ânsia e a compulsão à auto-realização é uma lei da natureza e, nessa medida, de poder invencível [...]” (DOWNING, 1991, p.155).

A ‘criança’ é tanto começo como fim, uma criatura inicial e terminal. A criatura inicial existiu antes que o homem existisse, e a criatura terminal existirá quando o homem deixar de ser. Em termos psicológico, isso significa que a ‘criança’ simboliza a essência pré e pós-consciente do homem. Sua essência pré-

consciente é o estado inconsciente do início da infância; sua essência pós-consciente é uma antecipação por analogia da vida depois da morte. Expressa-se nesta noção a natureza todo-abrangente da totalidade psíquica. (Ibid., p.157).

Como todo arquétipo, a criança também manifesta seu lado negativo, pois significando juventude eterna, é aquele que não quer crescer, não se vincula e não estabelece compromissos.

O *puer aeternus*, no sentido negativo da palavra, é geralmente muito impaciente, recusando totalmente a responsabilidade para qualquer coisa, vive em estado de alheamento, é indisciplinado, desligado do mundo exterior mas, totalmente comprometido com uma vida fantasiosa em seu íntimo. (FLAKS, 2000, p.18).

O arquétipo da criança traz em seu bojo o princípio miraculoso e divino da totalidade indiscriminada como também a impossibilidade de se manter neste estado, já que o ego deve abandonar esta totalidade para surgir a partir desta, possibilitando desta forma o relacionamento com o concreto.

O ego sempre almejará retornar à sua origem, buscando a integração de opostos concomitantemente com sua estruturação egóica, representando assim o processo de individuação. Como arquétipo, aciona em cada um uma energia revitalizadora de contato constante com o self original, mantendo o eixo ego-Si-mesmo, conferindo ao ego a criatividade de todas as possibilidades que emanam do self.

O arquétipo da criança não deve se confundir com a criança em si, como Hillman (apud FLAKS, 2000, p.13) esclarece: *“Mas a criança e a infância não são reais. São apenas termos que usados para designar uma modalidade de existência, de percepção e de emoção, que insistimos ainda hoje em dizer que pertencem a crianças reais; e coerentes com isso construímos para elas um mundo conforme nossa necessidade de situar essa fantasia dentro da realidade. Não sabemos o que as crianças são em si, isto é, ‘não adulteradas’ por nossas necessidades de possuímos encarnações do reino imaginário, personificações de “começos” (isto é, de primitividade, criação) e do arquétipo da criança. Ficaremos sem saber o que as crianças são até que possamos compreender melhor em que*

consiste o trabalho que a criança da fantasia, a criança arquetípica, realiza no interior da psique subjetiva.”

Até o final do século XVI, a criança real e concreta era vista como um pequeno ou jovem adulto e como tal era tratada e se portava, desta forma até o século XVII não era considerada como indivíduo e suas particularidades e necessidades não eram valorizadas pela sociedade.

Etimologicamente *infante*, era adjetivo usado para designar os filhos dos reis de Portugal ou da Espanha, mas não herdeiros da coroa, firmando a idéia de que a infância é um conceito formulado socialmente, pois tratava-se de um determinado grupo social. Do latim *in-fāns-antis*, significa aquele que não fala. Já criança, *creãtor-õris*, significa ser humano de pouca idade, originando-se do verbo criar, ou seja, dar existência a, gerar, formar, derivando para cria, animal que ainda mama, trata-se portanto do que é novo, símbolo de simplicidade natural e de espontaneidade.

Narodowski (2001), em uma investigação sobre a infância do ponto de vista histórico e filosófico, apresenta a mesma como uma construção histórica da modernidade. O autor identifica que do ponto de vista dos historiadores há a identificação da infância como um fenômeno histórico e não natural. Áries (1981), através de análise iconográfica, postula que até o início da época moderna não existia o conceito de infância e que foi só a partir do século XVII que a criança começou a ter maior valor e ser representada sozinha nas obras por ele analisadas. Porém, a aproximação dos pais com os filhos ainda acontecia de forma tênue e indecisa, sendo os últimos considerados por muito tempo como coisas e não pessoas. (LIRA, 2007, p.261).

Segundo Azevedo (apud SOUZA, 2000, p. 05), do século X ao século XIII, a criança era indiscriminada, representadas como adultos em “miniaturas”, não havia sentimentos relacionados à infância esta apenas passou a ser estabelecida a partir do século XV até o século XVII quando começou a surgir roupas próprias para a criança e segundo esta autora, estabelecendo-se a persona da criança. Já no final do século XIX e início do século XX, com a ampliação da educação, surgiu uma maior necessidade de compreender a criança para melhor corrigi-la com o objetivo de tornar-se um adulto que atendesse as

expectativas sociais, estabelecendo a internalização na criança das ordens dos adultos, via sentimento de culpa, desenvolvendo o padrão patriarcal.

Persona significa o “eu” que apresentamos ao mundo exterior para adaptarmos-nos socialmente, a palavra significa originalmente a máscara usada pelos atores para indicar o papel desempenhado.

“Neste nível, é tanto uma capa que protege, quanto uma vantagem no envolvimento com as outras pessoas. As sociedades civilizadas dependem das interações entre as pessoas feitas através da persona.” (SHARP, 1991, p. 119)

Embora a persona seja importante para o ego no convívio social como uma função de relacionamento com o mundo externo estabelecendo papéis, ações e reações, nivelando uma dinâmica aproximada de comportamentos esperados, ela não é a individualidade, mas sim uma identidade social, uma imagem ideal.

A persona é aquilo que na realidade não somos, mas aquilo que tanto nós como os outros pensamos que somos.” (...) “Ela é, como o nome indica, apenas uma máscara da psique coletiva, uma máscara que finge individualidade, fazendo com que nós e os outros acreditemos que somos indivíduos, embora estejamos, simplesmente, desempenhando um papel através do qual a psique coletiva se exprime. (JUNG apud SHARP, 1991, p. 121).

Para Áries (1973) a concepção da criança como um ser diferenciado iniciou-se lentamente no século XIII quando algumas crianças e jovens passaram a ser educados para ajudar nas missas religiosas, entretanto até o século XIV parece que toda atenção de sentimento mais acolhedor para a criança foi representada na figura do menino Jesus. Misturadas aos adultos, as crianças começam a ser notadas despertando algum interesse mais positivo, ampliado ao longo dos séculos.

“A infância era um período de transição, logo ultrapassado, e cuja lembrança também era logo perdida”(ARIÉS apud SOUZA, 2000, p.03).

Atualmente, a criança é supervalorizada, mas não em relação à liberdade de ser ela mesma e sim no sentido de prepará-la para tornar-se um adulto competitivo, eficiente e com todas qualidades exigidas, principalmente para o mercado de trabalho, estimulando o desenvolvimento máximo de todas as potencialidades esperadas e valorizadas pela sociedade, massificando e abafando-a, impedindo-a de desenvolver suas próprias potencialidades e de respeitar suas próprias limitações.

A preocupação primeira no que se refere à educação de crianças e jovens é a de dar-lhes as bases para que sejam autônomos, bons cidadãos e possam contribuir e inserir-se no mercado de trabalho. Mas há um âmbito mais profundo que para alguns tem a ver com valores de vida e que eu aprofundo para a seguinte questão: será que existe consciência da importância de propiciar à criança o desabrochar de sua essência mais profunda, dos seus verdadeiros potenciais, do seu ser mais autêntico, da sua alma? (FRIEDMANN, 2005, p.11).

Fundamentalmente, a persona nada tem de real: na passa de um acordo entre o indivíduo e a sociedade sobre aquilo que um homem deveria parecer ser. Ele adota um nome, ganha um título, desempenha uma função, é isto ou aquilo. Em certo sentido, tudo isso é real; contudo, em relação à individualidade essencial de uma determinada pessoa, é apenas uma realidade secundária, uma formação de compromisso, fato no qual as demais pessoas muitas vezes têm uma parte maior do que a própria pessoa. (JUNG apud SHARP, 1991, p. 120).

Identificados com a persona, nos perdemos de quem realmente somos, negligenciando nossa subjetividade. Entretanto o self, nossa essência, que é a totalidade original através do qual o ego se constitui, se faz presente e busca de alguma forma se impor.

Existe, a final de contas, algo de individual na peculiar escolha e delineamento da persona e, ... a despeito da identidade exclusiva da consciência do ego com a persona, o self inconsciente, nossa real individualidade, está sempre presente e se faz sentir indiretamente, se não diretamente. Embora a consciência do ego seja a princípio idêntica à persona – aquele papel de compromisso que ostentamos diante da comunidade – o self inconsciente jamais pode ser reprimido a ponto de ser extinto. (JUNG apud SHARP, 1991, p. 121).

Segundo Oliveira (1986) devemos relativizar a idéia de que a criança é um ser incompleto, um adulto em formação, pois desta forma, deveríamos considerar o adulto como um ser formado, completo e cristalizado, o que não é verdadeiro, uma vez que enquanto seres humanos, estamos sempre em transformação. Assim, infância e juventude deveriam ser consideradas não como uma preparação para a vida adulta, mas sim uma preparação para as permanentes mudanças da vida.

Não há uma cristalização do adulto, não há pessoas acabadas, mas uma adultificação sem fim, ou seja, uma maturação permeável às mudanças, ao convívio social, no conflito e na divergência, prolongando a experiência infantil e juvenil por toda vida. (OLIVEIRA, 1986, p.64).

4. É brincando que a criança se desenvolve

Brincar não é prerrogativa apenas humana, mas de natureza animal em especial dos mamíferos uma vez que estes não nascem prontos, tendo em vista um longo programa a ser desenvolvido. Sabem-se que diversos animais brincam pelo prazer do ato, brincam como experimentação, para relacionarem-se uns com os outros, brincam para aprender a utilizar seus potenciais e reconhecer suas dificuldades. A mãe loba, por exemplo, em determinado momento de desenvolvimento de seus filhotes brinca com eles de modo extremamente agressivo, incentivando-os a se defenderem, os filhotes brincam entre si aprendendo noções de matilha e desenvolvendo recursos motores, pulam, escondem-se, atacam, mordem, rosnam e brincam de caçar sem compromisso, com um preparo para a vida adulta. Ora, brincando vão se descobrindo e descobrindo o mundo que os cercam.

Segundo o Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa, a palavra brincar significa divertir-se, entreter-se e teve sua primeira ocorrência na língua portuguesa no séc. XVI. Sua origem vem do Latim *vinculum* que significa laço, através das formas *vinclu*, *vincru e vrinco*, evoluindo no séc. XV, para a palavra *brinco*, que significa brincadeira, brinquedo, derivando no séc. XVI para o significado de adorno, enfeite e no séc. XVII para jóia que se usa presa ao lóbulo da orelha ou pendente dela.

Brincar é universal, não depende de tempo e espaço, embora haja uma especificidade das brincadeiras enquanto prática cultural transmitida de geração em geração através de determinado grau de ritualização. *“Brincadeiras são como rituais que se transmitem, repetidos ou recriados, em ambientes socioculturais distintos.”* (CARVALHO e PONTES, 2003, p. 15).

A linguagem do brincar caracteriza-se pela sua universalidade: ela é tão antiga quanto a existência do ser humano, atravessando o tempo e as fronteiras. Uma linguagem que tem se perpetuado na sua forma, apesar de seus conteúdos se transformarem. (FRIEDMANN, 2005, p.88).

Carvalho e Pontes (2003) propõem que o caráter universal de determinadas brincadeiras possuem mecanismos motivacionais humanos básicos da evolução da espécie

com sua expressão precoce na ludicidade, como por exemplo a milenar brincadeira de pipa e o sonho humano de voar simbolizando a vocação para a fantasia e para as motivações exploratórias e desafiantes, já a construção de casinhas e abrigos representa uma necessidade de proteção.

Friedmann (2005) elucida que a ludicidade assume características como: universalidade, eternidade, origem na criação coletiva, ser uma forma de linguagem, constituindo oportunidade de expressão, desenvolvimento e sociabilização; ser espelho da cultura das diferentes sociedades e estar ligada ao sagrado em sua origem pois pertencia às práticas religiosas.

Portanto, além de universal, brincar é uma ação natural e instintiva da criança saudável. Trata-se da sua maneira de expressar-se, é um facilitador de comunicação, de desenvolvimento intelectual e social e de extravasão de conflitos através da criatividade e da imaginação. Desta forma, parece-me que o brincar é um intermediador entre a realidade interior e a exterior, demonstrando a subjetividade da criança.

O ato de brincar traz em si; um passado coletivo e primitivo, não apenas humano, mas de natureza animal, isto é uma estratégia da natureza para o desenvolvimento; um passado individual, pois trata-se de uma elaboração de algumas experiências vividas, traumáticas ou não; um presente, pois encontra sua finalidade em si mesma, desenvolvendo-se através do prazer da ação; e um futuro, preparando a criança para todas implicações de uma vida adulta saudável e sociável.

“A atividade lúdica não só transcende a cultura, mas também é mais antiga do que a mesma, mais antiga do que a própria humanidade.” (STEVENS apud MACHADO, 2001, p. 127).

Na atual chamada “década do cérebro”, é importante frisar pesquisas científicas que apontam um relacionamento entre jogos e brincadeiras com o desenvolvimento do sistema nervoso. Mapeando o cérebro durante o brincar e confrontando com as funções e áreas cerebrais correspondentes, comprovou-se que há o envolvimento de vários planos do sistema nervoso, ou seja: a afetividade (sistema límbico) que se inicia com as brincadeiras mais instintivas, reflexivas e primitivas entre mãe e bebê e que vai se desenvolvendo na

medida em que novos recursos são adquiridos e uma maior relação de troca é efetuada, constituindo os vínculos através das brincadeiras; a disponibilidade para a ação (sistema motor) e a intelectualidade (sistema neocortical).

Fica fácil, pois, concluir o porquê da enorme atração que os jogos exercem sobre as crianças, em especial aquelas que estão em fases importantes do desenvolvimento. Todas estas brincadeiras propiciam prazer, mas a sua finalidade não termina aí: os jogos contribuem para o desenvolvimento integral do sistema nervoso em seus aspectos psicomotores e cognitivo, sendo que isto justifica a compulsão com que as crianças a eles se dedicam. Em muitos deles estão presentes a indução, a imitação, perspicácia, observação, memória, raciocínio. Aspectos verbais e não-verbais, melódicos e harmônicos, automatismos, relaxamento, tempo e espaço, todos eles ajudam na integração do ser e na segurança perante si e perante o outro. (OLIVEIRA, 2000, p. 39)

A oportunidade da criança de expressar-se espontânea e livremente , através do brincar, propicia-lhe recursos para lidar com seu mundo interno (imaginação, fantasias, emoções e sentimentos) e com o mundo externo (representações de papéis sociais, regras e convivência), com ela e com o outro e entre o real e imaginário, desenvolvendo-se como ser humano integral, pois o brincar entrelaça de maneira prazerosa e criativa o desenvolvimento neuropsicológico, afetivo, cognitivo, sensorio-motor e social, fazendo de cada brincadeira uma verdadeira conquista global.

No brincar, casam-se a espontaneidade e a criatividade com a progressiva aceitação das regras sociais e morais. Em outras palavras, é brincando que a criança se humaniza, aprendendo a conciliar de forma efetiva a afirmação de si mesma à criação de vínculos afetivos duradouros. (Ibid., p. 07).

Segundo Friedmann (2006) a teoria piagetiana compreende como a criança apreende o mundo, como ela se apropria dos conhecimentos e como interage com eles e com diferentes objetos e indivíduos, dando maior ênfase ao interacionismo, caracterizando assim o construtivismo e distinguindo três tipos básicos de estruturas que caracterizam o jogo infantil: o exercício, o símbolo e a regra, sendo certo que os jogos denominados de construção constituem a transição entre os três tipos e as condutas adaptadas. Já Vygotsky (apud FRIEDMANN, 2006) parte da análise do social para compreender como o indivíduo

adquire o conhecimento, enfatizando a dimensão interacionista, ou seja, o papel social e cultural, destacando a importância da internalização, uma vez que se permite que uma atividade social externa (função interpsicológica) se torne uma atividade individual interna (função intrapsicológica).

Ao nascer, a criança já conta com seus órgãos sensoriais basicamente em funcionamento, possuindo capacidade de reagir a determinados estímulos de seu ambiente, desta forma, o brincar se impõe na vida do bebê, inicia-se com seu próprio corpo, seus balbucios e frente a discriminação da mãe, com o corpo materno, passa então a se interessar pela visão de objetos coloridos e chamativos, desenvolvendo as funções cognitivas que abrangem o nível sensório-motor, dando assim condições para a vida simbólica.

De fato, são as brincadeiras do bebê com seu corpo, quando rola, engatinha, tira e põe, vezes sem conta, objetos uns dentro dos outros, numa cadência rítmica, que alterna movimentos opostos, como os de abaixar e levantar, puxar e empurrar, abrir e fechar, esconder e achar, que dão condição à passagem da vida ainda muito próxima dos instintos, alicerçada nos reflexos, ao lento, gradual e batalhado ingresso no universo humano propriamente dito, o simbólico. (OLIVEIRA, 2000, p. 16).

A evolução do brincar no entanto só faz sentido quando há o contato íntimo com o outro, não há oportunidade de humanizar-se fora do convívio social e de vínculos afetivos, pois brincadeira e imitação andam de mãos dadas, permitindo o desenvolvimento sócio-afetivo. O riso, como por exemplo é um poderoso instrumento de provocação que atrai os pais para as brincadeiras.

As estruturas mentais orgânicas somente podem se desenvolver se houver oportunidade de expressão e comunicação com o meio, logo o brincar é extremamente necessário para o desenvolvimento da inteligência e do equilíbrio emocional do bebê, contribuindo para sua afirmação pessoal e integração social.

É através dos atos reflexos estabelecidos de maneira autônoma e programada geneticamente que o bebê ativo começa a interagir e responder ao meio, desenvolvendo

desta forma outros recursos e construindo os primeiros esquemas de ação que vão progredindo em suas expressões e manifestações na medida em que se repetem suas experiências sensoriais. Suas capacidades vão se aprimorando na medida que as exercita através das brincadeiras, por exemplo, a visão se desenvolve com a ação do olhar móveis, por exemplo; a audição com a capacidade de ouvir variados sons começando com a capacidade de audição intra-uterina, com a fala da mãe e depois com seu próprio choro; o tato com o toque materno e a manipulação de diversas texturas de objetos e assim por diante. Seus movimentos manuais intencionais derivam dos primeiros atos reflexos e arcaicos e vão evoluindo em uma infinita variedade de movimentos, como pegar, carregar, puxar, engatinhar, sentar e etc.

Posteriormente, a criança começa a fazer com que as coisas aconteçam, estabelecendo as primeiras relações de causa e efeito e de espaço-tempo, passa a usar recursos intermediários até alcançar a representação mental dos objetos e ações.

Assim, o bebê começa sua longa tarefa de tentar controlar seus movimentos e objetos, e sua habilidade aumenta no exercício de apoderar-se daquilo que necessita.” Mais adiante, complementa: “Brincar é a prova mais concreta de que a criança é sempre ativa nas suas relações e assim pode modificar um pouco a sua realidade. (ROHENKOHL, 2002, p.37).

A linguagem também se desenvolve a partir das reações primárias, o bebê vai percebendo que através do seu choro tem atenção e necessidades atendidas e vai reforçando vínculos. Aos poucos, desenvolve outras possibilidades de emissão de som como balbucios, lalações, palavras-chave até atingir uma linguagem coloquial na primeira infância.

O brincar humano tanto promove vinculação afetiva como prepara a criança para lidar com seus temores, ansiedades e angústias deparadas frente seu crescimento, como a separação da mãe e as frustrações decorrentes destes acontecimentos, por exemplo.

Para tanto a criança precisa desenvolver o sentido de confiança básica cujo processo depende da vinculação afetiva estável e regular entre mãe e filho, cumpre portanto àquela estar atenta às necessidades deste, atendendo-o afetuosamente e proporcionando à criança sentimentos de acolhimento que lhe dão confiança para que na

medida da participação da mãe e da cooperação da criança, seja consolidado um vínculo de trocas recíprocas estimulando posteriormente a autonomia.

A criança tem de si mesma uma experiência bem concreta de ser o centro do universo. A mãe, a princípio, responde a essa exigência; conseqüentemente os relacionamentos iniciais tendem a encorajar a criança a pensar que seus desejos constituem uma ordem para o mundo – e é absolutamente necessário que assim seja. Se a dedicação total e constante da mãe à necessidade da criança não for experimentada, esta não poderá desenvolver-se psicologicamente. (EDINGER, 1972, p.33).

Neste processo de independência, a criança vai iniciando a construção de sua própria identidade, uma vez que já não se encontra mais numa relação simbiótica com a mãe, vai se reconhecendo e percebendo suas próprias capacidades e limitações.

Experimentar os sons, as possibilidades dos objetos, as distâncias e as relações espaciais traz um interesse pelo mundo que as impede de contentar-se unicamente com o amor do adulto. Depois são as comidinhas, a tinta e a lama. Sua função também é fazer conhecer o próprio corpo, o dentro e o fora. (ROHENKOHL, 2002, p.37).

Através do brincar a criança descobre seus potenciais para tornar-se um ser autônomo e independente, confia tanto que pode suportar a frustração de separar-se da mãe, como em seu retorno, e assim o prazer do brincar traz relaxamento entre as tensões compensando e reequilibrando o organismo físico e psíquico. Portanto: *“Brincar ajuda na experimentação do que falta, ao mesmo tempo que serve para enganar a falta.”* E assim: *“O lúdico funciona como um regulador da angústia, da separação, do crescer, da autonomia, dos limites, enfim, da constituição de uma criança num determinado mundo.”* (Ibid., p.37).

Para Vygostky (apud ROHENKOL, 2002) o jogo é essencialmente desejo satisfeito que se origina de desejos insatisfeitos que se tornam afetos generalizados da criança e a liberta de situações difíceis através da imaginação, pois o jogo sempre envolverá uma situação imaginária.

Desta forma, a repetição tem razão de ser, repete-se para a elaboração de uma situação difícil. *“Jogar um brinquedo para o adulto pegar incansavelmente serve para experimentar a sensação de perder e recuperar aquilo que lhe interessa.”* (ROHENKOL, 2002, p.37).

Até os 18 meses, a criança organiza sua realidade física, concreta e imediata e a partir daí vai lidar de forma imagética, lúdica e verbal com suas representações, que no primeiro momento abarca a forma mais primitiva do símbolo lúdico, ou seja, a reprodução de um esquema sensório-motor fora do seu contexto e na ausência de seu objeto habitual, como por exemplo, fazer de conta que dorme. Posteriormente, na medida em que desenvolve estrutura mental, cognitiva e emocional, desenvolve também sua imaginação, com características mais fantasiosas e irreais, uma vez que já pode lidar com estas sem desestruturar-se.

Dos 18 aos 36 meses a diferença entre realidade e fantasia ainda está pouco acentuada e a criança habita ambos universos com muita facilidade, trata-se do pensamento mágico e anímico que com características muito auto-referentes e pautadas em seu desejo constrói a realidade a sua volta, à sua imagem, ao seu gosto e prazer.

Aos 24 meses surge o brincar sociodramático com pouca variabilidade e geralmente envolvendo temas cotidianos e domésticos, reproduzindo o que viveu com pequenas alterações buscando construir sua identidade e integrar-se no social. Aos 30 meses, além das ações, a criança já atribui emoções às suas fantasias e entre 04 e 05 anos atribui também experiências cognitivas às suas fantasias.

No desenvolvimento do brincar da criança há uma passagem bastante significativa, ou seja, da atividade lúdica com características perceptivas, ondulatórias e funcionais para o faz de conta, os jogos dramáticos e de narrativa que se pautam na construção da linguagem e na história de imagens lembranças, constituindo a memória e a individualidade, pois aprende a se utilizar das próprias experiências, arriscando-se frente ao novo. A criança passa a representar a realidade do jeito que ela a vê e sente, desta forma: *“[...] por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas.”* (OLIVEIRA, 2000, p. 19).

Assim, de acordo com Piaget (apud OLIVEIRA, 200, p. 106), há uma mudança dos denominados jogos de exercício, que compreendem uma inteligência focada na experimentação do aqui-agora e tem como finalidade o próprio prazer do funcionamento caracterizando a fase do desenvolvimento pré-verbal para a partir dos dois anos de idade o jogo simbólico que abrange uma inteligência interessada em se pensar sobre, que se utiliza das ferramentas simbólicas traduzidas pela linguagem e imagem mental, introduzindo-se no mundo dos adultos. Nesta fase a criança é capaz de imitar na ausência de modelos, sendo certo que *“[...]as representações simbólicas ajudam a criança a aprender a expressar a forma como vê sua realidade, e também como imagina que ela é ou poderia ser.”*

Segundo Oliveira (2000), o brincar de faz-de-conta possibilita e agiliza continuamente a integração e adequação dos desejos, sonhos e fantasias à realidade, mantendo aberto e fluente o acesso a mecanismos menos conscientes, favorece a separação saudável de realidade e fantasia e integra o passado ao presente através das lembranças que carregam consigo os desejos e os sonhos, construindo a memória.

Lillard (apud OLIVEIRA, 200, p.130) complementa que o brincar de faz-de-conta trás dois amplos conceitos: brincar e simular. *“ Brincar é comumente definido como uma atividade que tem como objetivo a diversão e não a sobrevivência, enquanto a simulação envolve uma realidade que se sobrepõe à outra, mantendo uma coisa frente à outra para protegê-la, encobri-la ou disfarçá-la.”*

Nas crianças a princípio as representações são mais ricas gestualmente e posturalmente do que verbalmente e tem pouca duração, logo subvertendo-se em esquemas motores sem intenção. Mas na medida em que vai criando confiança em um ambiente seguro, a criança vai tomando consciência de suas possibilidades de representações e sua capacidade em conectar-se à fantasia e voltar à realidade quando quiser, dando abertura às suas lembranças e desejos que aos poucos passam a ser verbalizados. Passa a brincar, ainda que sozinha, verbalizando mais e adentrado-se ao espírito lúdico onde passa a dialogar com os personagens, dando assim espaço ao outro e reconhecendo-se a partir das suas fantasias e verbalizações.

Para Rohenkohl (2000) neste processo em que o outro é representado por um personagem, a criança começa a entender as diferenças e testar seus limites. Pode amar e odiar seus pais, ser como eles, mas diferente, pesquisar como é ser pai, ter filhos, representar papéis sociais e etc.

Do faz de conta solitário em que a criança exerce inúmeros papéis do seu dia-a-dia, ela já se exercita para brincar com outras crianças experimentando o imenso prazer de brincar com os outros em situações imaginárias e ajudando-a pouco a pouco a se libertar da dependência exagerada da mãe, construindo sua autonomia “[...]aprendendo a ceder e a compartilhar mais tarde, numa brincadeira simbólica coletiva, onde as regras sociais já se esboçam e começam a ser internalizadas.” (OLIVEIRA, 2000, p. 21).

Neste processo, ainda não há o nível de colaboração/competição que se manifestam em jogos de regras, mas inicia-se um processo de sociabilização , pois frente a necessidade de ser aceita no grupo, há tanto a necessidade de olhar o outro e respeitá-lo como de controlar os próprios impulsos, aprendendo a ceder, ser mais maleável e flexível, lidando com as frustrações frente o confronto de seus desejos alheios “[...] o que supõe o deslocar-se cada vez mais de se ver como centro das atenções e colocar-se no lugar do outro, sociabilizando-se.” (Ibid., p. 10).

“O espírito lúdico da convivência prazerosa e criativa, que vinha sendo praticamente desenvolvido desde o nascimento com o próprio corpinho e com a mãe, e depois, no faz-de-conta solitário, passa pouco a pouco a fazer parte do universo social, agora transversal, entre pares, com sua complicada trama de relações, suas regras e acordos, muitas vezes ainda implícitos e velados.” (Ibid., p. 22).

Também desenvolve a capacidade cognitiva, pois a inteligência é essencialmente interativa, isto é, apenas se expande , agiliza e flexibiliza no contato com o outro, pois é aprendendo sobre si mesmo na interação com o outro que cada um pode aprimorar-se, trata-se de um excelente meio de reconhecimento tanto individual como grupal, e portanto de desenvolvimento através de interações recíprocas.

Neste processo de adaptação mútua, o ritual da brincadeira carrega em si um importante papel facilitador e integrador, uma vez que de acordo Oliveira (2000) os ritos são instrumentos de integração grupal, presentes nas sociedades de animais e na formação e desenvolvimento sociocultural humano, preservando a coesão do grupo caracterizando a individualidade perante aos demais e suprimindo as divergências internas.

“A eficácia e validade dos rituais está associada a sua possibilidade de combinar um caráter cerimonial, que obedece a uma tradição, repetindo-se mais ou menos formalmente, segundo determinadas regras, a espontaneidade e originalidade dos participantes no momento. Os ritos conciliam portanto o que se repete (passado) ao atual (presente); o social ao pessoal, a tradição à inovação. Supõem sempre como condição básica os laços de afeto e convívio entre os que dele participam.”
(OLIVEIRA, 2000, p. 25).

Dos 04 aos 06 anos de idade, a brincadeira que se desenvolve é a de encaixe e construção, por não serem objetos totalmente acabados, oferecem várias possibilidades de uso. Brincando com tais objetos passam a obter conhecimento sobre proporções, formas, cores, quantidades e reações físicas de causa e efeito, bem como também desenvolvem capacidades como planejamento, persistência, cooperação e solução de problemas. Tais peças podem ser utilizadas conforme o grau de desenvolvimento da criança, ou seja, pode ser apenas jogos de exercício (funcional), deitar, bater e rolar, como a construção de objetos imaginários como suporte para o mundo da fantasia. O brincar com blocos também começa com construções mais simples e menos elaboradas progredindo a partir dos 05 anos para formas mais sofisticadas. Tal brincadeira é interessante na medida em que suas idéias vão tomando formas concretas.

Neste período os jogos simbólicos começam a declinar, aproximando-se mais do real, perdendo seu caráter de deformação lúdica e parecendo mais uma simples imitação da realidade com maior preocupação com a verossimilhança e adquirindo maior aplicação coletiva, há portanto passagem do egocentrismo inicial para a reciprocidade, com diferenciação e ajustamento de papéis e representações adaptadas.

No período dos 07 aos 11 anos surgem os jogos com regras que segundo Piaget (apud Oliveira, 2000, p. 143) marca a transição do simbolismo lúdico para a atividade

lúdica do ser sociabilizado , pois pressupõem a interação de dois ou mais indivíduos, sendo que as regras funcionam para regular e integrar o grupo social. Podem apresentar os mesmos conteúdos que os jogos de exercício sensório-motor (bolinha de gude , por exemplo) e simbólicos (adivinhações, por exemplo) e também vão evoluindo para jogos com regras das mais simples às mais complexas, apresenta desafios e formas de aprender e reaprender com a experiência anterior, além da competição, podem estimular a cooperação quando em duplas ou time.

Na definição de Piaget, os jogos de regras são combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bolinhas de gude, de bola) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição e cooperação entre indivíduos, regulamentados por um código transmitido de geração a geração ou por acordos momentâneos. (FRIEDMANN, 2006, p. 30).

Segundo Friedmann (2006), os jogos de regras podem ter tido origens em costumes adultos em desuso de origem mágico-religiosa, jogos de exercício sensório-motor que se tornaram coletivos e jogos simbólicos que passaram a ser coletivos esvaziando-se de seu simbolismo.

4. Infância, brinquedos e brincadeiras

Segundo o Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa (1999) brinquedo é uma palavra que serve tanto para designar a ação de brincar quanto o objeto material utilizado nas brincadeiras. Brinquedo é todo objeto usado para as crianças brincarem como também é jogo e brincadeira, divertimento e passatempo.

Trata-se, primeiramente, de um objeto, palpável, finito e materialmente construído, podendo-se constituir segundo formas variadas de criação, desde aquelas artesanais até as inteiramente industrializadas. Assim sendo, o brinquedo separa-se da brincadeira e do jogo, de vez que ambos se expressam muito mais por uma ação do que propriamente por um objeto. Nunca será demais insistir que essa associação do brinquedo ao objeto e do jogo e da brincadeira a ação não é mutuamente excludente; tanto a manipulação de um brinquedo qualquer implica necessariamente uma ação, quanto um jogo ou uma brincadeira socorrem-se de objetos, suportes materiais, para se realizarem. (OLIVEIRA, 1986, p.30).

Ora, brinquedo e brincadeira se misturam e dependem da ação de quem brinca, permitindo fluir a fantasia e a imaginação como canais de expressão. *“Felizmente as crianças fazem do brinquedo uma ponte para o imaginário, um meio pelo qual externam suas criações e emoções.”* (Id., 1984, p.10).

Assim, a criança quando brinca aprende a se expressar no mundo, criando e recriando novos brinquedos e, com eles, participando de novas experiências e aquisições. No convívio com outras crianças trava contato com a sociabilidade espontânea, ensaia movimentos do corpo , experimenta novas sensações. (Ibid., p.49)

Os brinquedos podem ser divididos em materiais; como carro, boneca, trenzinho, bola que se traduz em objetos concretos destinados ao brincar infantil ou imateriais; que são as brincadeiras que não se utilizam de objetos materiais concretos para sua realização, como pega-pega e esconde-esconde. Também podem ser folclóricos; ou seja, passados de

longa datas por gerações, artesanais; feitos por artesões individualmente ou em pequenas escalas, ou ainda mecânicos; que compreendem os atuais brinquedos industrializados.

Segundo Ferreira (1990, p. 29) os brinquedos são classificados em: de imaginação; ou seja aqueles de brincar de faz de conta e simbólicos; de cálculo, como jogos de tabuleiro (xadrez, dama, gamão); de azar e nocivos, como de roleta e cartas que dependem do acaso e de movimentos; como os de esportes.

O material usado nos brinquedos, bem como os tipos de jogos e brincadeiras, variam conforme o tempo e a região, mas o brincar e determinadas brincadeiras são universais, transpassando a história da civilização.

“A linguagem do brincar caracteriza-se pela sua universalidade: ela é tão antiga quanto a existência do ser humano, atravessando o tempo e as fronteiras. Uma linguagem que se tem perpetuado na sua forma, apesar de seus conteúdos se transformarem.” (FRIEDMANN, 2005, p.88)

Muitas brincadeiras tiveram sua origem ligadas ao sagrado como as bonecas encontradas nos túmulos egípcios, na civilização grega brincar de boneca estava ligado aos ritos de fecundidade e tinham valor de uma oferenda, como uma forma de diálogo entre o homem e o invisível, sendo que alguns jogos como o tarô e os dados serviam para predizer o futuro. No Extremo Oriente a pipa representava a alma exterior de seu proprietário, a amarelinha, o labirinto onde o iniciado se perdia e muitos jogos na Grécia e Roma eram consagrados aos deuses.

“A Deusa da fecundidade, Deméter, tinha reservado um lugar de honra: inclinava a ver nesses jogos a luta entre as forças da vida e da morte, um símbolo da evolução do grão que fermenta e que morre. Os dois campos, o vencedor e o vencido, expressavam, desta forma sintética, conflito cósmico e biológico, presidido pela Deusa Deméter que ilustrava o retorno do ciclo das colheitas.”
(Ibid., p.90)

Friedmann (2000) nos lembra que o pau-de-sebo estava ligado aos mitos de conquista do céu, jogos de corda auguravam a preeminência das estações e muitos jogos tinham valor encantatório, sendo que alguns eram considerados ritos de entrada e outros ciência iniciática.

Vários tipos de brinquedos foram encontrados nas ruínas do Egito, da Babilônia, China e Civilização Asteca, os egípcios conheciam jogos de tabuleiro e de bola há 2.500 a.c.

Na civilização egípcia um grande número de bonecas foram encontradas nos túmulos, as crianças brincavam com sacos cheios de grãos e com pequenas bonecas e bichos feitos de terra cozida.

Na civilização grega as bonecas eram feitas de argila cozida com membros articulados e eram encontradas nos quartos das crianças. *“Brincar de boneca era uma atividade relacionada com ritos de fecundidade e tinha valor de uma oferenda – forma de diálogo do homem com o invisível.”* (Id., 2005, p.89).

Sabemos que em 776 a.c já existiam as Olimpíadas Gregas e jogos de argolas, cabo de guerra entre outros, já eram praticados por crianças da antiguidade, estas também já brincavam com piões, chocalhos, pipas, bolas, móveis em miniatura e bonecas articuladas por barbantes.

Na civilização romana, as brincadeiras eram muitos similares às gregas e jogos de bolinhas e a amarelinha estavam em alta. Os jogos também eram consagrados aos Deuses.

Grécia e Roma organizavam seus jogos por ocasião das festas. O jogo aparecia como um *rito social*, que exprimia e reforçava, à maneira de um símbolo, a unidade do grupo, cujas oposições internas se exteriorizavam e se resolviam nessas manifestações lúdicas. (Ibid., p.90).

Na idade média, frente as necessidades militares da época, jogos de combate como a luta e o tiro ao alvo com arco eram muito populares.

Na época renascentista, nos séculos XI e XII, casas de bonecas eram dadas como presentes de casamento, utilizadas como enfeite simbolizavam a arrumação interior, a cidade Alemã de Nuremberg já era conhecida por fabricar bonecas e casas de bonecas.

No século XIII também em Nuremberg começou a fabricação de miniaturas reproduzindo objetos utilizados por adultos e a eles dirigidos, como o mobiliário por exemplo, sendo que estes também eram aproveitados pelas crianças.

Desde a antiguidade até o século XIII os brinquedos eram representados por figuras do mundo imaginário extraídos de histórias infantis, feitos de modo artesanal, ou seja individualmente, com materiais da natureza como barro, ossos e madeira, muitas vezes de forma grotesca e primitiva, mas com um importante papel afetivo, pois tal modo de execução favorecia a interação criança-adulto e criança-objeto.

Na segunda metade do século XIX as miniaturas passam a ser substituídas por peças maiores, avançando a industrialização. Nesta época, também começam a aparecer os brinquedos automáticos que passaram a ser construídos em grande escala, talvez em decorrência da descoberta do ferro branco.

Antigamente, a criança era considerada apenas um adulto pequeno, e portanto ter brinquedo e brincar dependiam essencialmente da classe socioeconômica dos pais, assim crianças burguesas tinham belos e caros brinquedos e tempo para brincar, já crianças de operários trabalhavam juntos aos adultos, recebendo apenas brinquedos fabricados pelos pais e sempre relacionado ao trabalho dos mesmos, feitos por artesãos dos mais variados ofícios como confeteiros, marceneiros, comerciantes de velas e assim por diante.

No século XIX, com a revolução industrial, as crianças passaram a trabalhar ainda mais, afetando conseqüentemente o seu brincar, o contraste entre pobres e ricos ficou mais evidente, manifestando-se também na possibilidade de aquisição dos brinquedos.

Os locais de jogos começaram a ser destinados às crianças apenas a partir do século XIX, surgindo posteriormente os parques infantis, passando a valorizar as atividades físicas e de sociabilização para o desenvolvimento da criança.

No século XX, após a Segunda Guerra Mundial parece ter havido uma maior harmonização na distribuição de brinquedos entre as crianças. Surge a idéia de hobby com a diminuição da carga horária de trabalho e os brinquedos passam a ser cada vez mais sofisticados, despertando desejo entre adultos e crianças, os brinquedos passaram a ser substituídos por modelos mecânicos, isto é, feitos em escala industrial.

Desde o século XIV, os maiores centros de fabricação de brinquedos são a Alemanha e posteriormente, Inglaterra, Estados Unidos e Japão. O processo de industrialização trouxe uma gama de variedades incríveis aos brinquedos e a assimilação do plástico no Brasil a partir da década de 50, foi fator importante de artificialização do brinquedo na medida em que os elementos naturais foram quase que totalmente substituídos.

“O plástico, além de seu variado colorido, representa matéria-prima aparentemente mais barata do que outros materiais, como os metais e a madeira.”
(FERREIRA, 1990, p. 56).

Na indústria de brinquedos os primeiros materiais utilizados foram madeira, cera, massa, metais e porcelana (século XIX). Atualmente os brinquedos são enquadrados em cinco grupos: borracha, madeira, tecido, metal e plástico.

Para Carvalho (2003, p. 67), o brinquedo além de sua função utilitária nas brincadeiras, carrega tanto um aspecto simbólico individual com significações específicas como social. *“Essa significações remetem a traços sociais que adquirem expressividade dentro do seu universo cultural. Cada sociedade produz um conjunto de significados que constitui a cultura, expressa pelas idéias, hábitos , valores, modos de vida e também pela produção material de seu meio. Nesse sentido, o brinquedo ao ser produzido não constitui apenas uma replicação de objetos, mas uma expressão de imagens dotadas de significados que traduzem traços culturais peculiares a uma dada sociedade.”*

De acordo com Aurélio (1999), brincar significa divertir-se infantilmente, entreter-se em jogos de crianças, recrear-se, distrair-se, folgar, agir como se estivesse a vivenciar certa situação. Mas, talvez demonstrando a pouca importância socialmente dada ao

brincar, embora de imensa necessidade ao integral desenvolvimento saudável da criança, também pode significar, especialmente para os adultos, zombar e gracejar.

Segundo Oliveira (1984), brinquedo e brincar tomam significados bastante diferentes para a criança e para o adulto. Para o adulto, brincar não é sério, significa amenidades, mentira, fuga do cotidiano e da realidade e muitas vezes relaxamento de tensão e lazer. Já para a criança, é através da brincadeira que ela se insere no mundo, entra em contato com os desafios e amplia seu auto-conhecimento.

Antes de um afastamento, o que ela [a criança] busca é exatamente o contrário: mergulhar no mundo que a rodeia, de corpo e alma, numa atividade séria que lhe envolve por inteiro a personalidade. Em outras palavras, é numa situação de brinquedo, que ela se relaciona com o real, experimentando-o a seu modo. Através do brinquedo, não pretende evadir-se da realidade, mas, ao inverso, procura construir e recriar essa realidade. (Ibid., p.18).

Desta forma, Oliveira (1984) afirma que estas duas maneiras tão distintas de enxergar o brinquedo tem comprometido a relação adulto-criança, permitindo discutir a situação social da criança em relação aos adultos, submetidas através dos brinquedos em várias formas de dominação e ainda testemunhar a riqueza do imaginário infantil enfrentando as barreiras e condicionamentos impostos.

“Para a criança, o aproveitamento dos plásticos em brinquedos veio artificializar as brincadeiras, tanto quanto se artificializaram as relações sociais.” (Ibid., p.31).

Saltier (apud OLIVEIRA, 1986, p. 34) acredita que a urbanização e o direito e dever adquirido pelas mulheres de trabalhar confinou a um espaço reduzido a criação e o desenvolvimento das crianças, limitando seus horizontes de percepção, criação e ação. *“[...]os pequenos cidadãos procuram nos seus brinquedos aquilo que generosamente lhes fornecia a natureza: um campo à sua imaginação.”*

Atualmente, a indústria de brinquedos visa gerar lucros, despertando desejos nas crianças e segmentando classes na medida em que é anunciado a determinado preço, arraigando assim a dominação econômica.

Com a industrialização do brinquedo, aparece sua subordinação ao dinheiro. A bola, a boneca, o carrinho são, a exemplo de outros brinquedos, elementos universais, presentes ao longo do tempo em diferentes culturas. Quando, porém, transformam-se em objetos industrializados e comercializáveis, o uso e a posse do brinquedo passam a depender do fato de se ter ou não dinheiro para comprá-lo. (OLIVEIRA, 1986, p.35).

Levando em consideração a produção industrial num mercado capitalista, o brinquedo se configura como uma mercadoria, e como tal, muito de sua produção envolve baixo custo, com materiais mais baratos e investimento reduzido em criação de novos produtos. Desta forma, investe-se em produtividade, ou seja em pouco tempo produzir grandes quantidades com garantia de lucro, importando tecnologia ou moldes de personagens famosos já vendidos em outros países, agregando valor à mercadoria produzida, pois associados a toda veiculação da cultura imperialista suscitam maior atração, destinando-se muito mais a atender interesses financeiros do que atender às necessidades das crianças.

O brinquedo passa a ser uma mercadoria que interfere na formação da criança e portanto em seus hábitos e modo de ser, agregando-lhe sentimento de propriedade e separando o brincar do brinquedo. *“O sentimento de propriedade irrompe como uma alienação de segundo grau, ao instaurar na criança a sensação utilitarista de que um brinquedo só é <seu> quando ela tem, e dele faz e desfaz a bel-prazer.”* (Ibid., p.49).

O ter passa a ser mais valorizado que o ser, o sentimento de propriedade, status e poder abafam a verdadeira natureza da criança, abala seus sentidos físicos e espirituais, perdendo a espontaneidade do brincar e da coletividade. *“Se ainda persiste na situação de brinquedo a reunião de amigos para um projeto coletivo, ela se acomoda aos ditames da posse do brinquedo, senão de forma exclusiva, pelo menos com grande incidência.”* (Ibid., p.50).

Assim, embora os sentimentos de posse e propriedade não sejam inatos à criança, estes lhe foram incorporados conforme as necessidades sociais no qual está inserida. As indústrias de brinquedo aliadas às propagandas buscam constantemente criar novas necessidades, cada vez mais elaboradas e requintadas, conferindo-lhes sentimentos de status

e poder de decisão diante do grupo uma vez que a capacidade de adquirir determinadas mercadorias significa diferenciação social, isto é, as proprietárias de brinquedo e as excluídas de sua posse.

Oliveira (1986) defende ainda que a questão dos brinquedos não se reduz apenas ao consumo como instrumento de dominação de classe, mas também como instrumento de controle de consciência das crianças que atendem aos interesses dos países dominantes e às classes dominantes dos países dominados, envolvendo a sociedade com um todo. Portanto o brinquedo também é um instrumento de dominação social da cultura imperialista nos países dependentes.

“Nem sempre a discriminação se restringe ao alto custo do brinquedo. Há vezes em que a própria publicidade divulga, insinua, sugere uma espécie de aura que não vem junto com o brinquedo.” (Id., 1984, p.36).

A industrialização dos brinquedos envolve determinações culturais, usados como instrumentos de dominação social na medida em que recriam e cristalizam valores próprios ao estilo de vida das classes dominantes, ajustando-se aqueles que fazem parte da referida classe, se não vejamos: *“São personagens, nomes, equipamentos, gestos, atitudes, valores que são transplantados, sem cerimônia, e divulgados a toda sociedade.”* (Ibid., p.37/38).

Os brinquedos atuais são altamente sofisticados em termos de recursos eletroeletrônicos, sendo que os de origem estrangeira devem pagar taxas denominadas “royalties” para sua comercialização e facilitando a aceitação do consumo, uma vez que são em geral personagens de filmes, séries e desenhos animados.

Cabe considerar, inicialmente, que, na perspectiva de uma cultura colonizada, erigida à sombra de relações imperialistas, o fato de muitos brinquedos terem origem estrangeira equivale a um sinônimo de charme. Pelo status que conferem, diferenciam e distinguem seus possuidores entre os demais possuidores do brinquedo em geral. (id., 1986, p.54).

A partir da década de 70, os brinquedos passaram a representar diversos segmentos da sociedade, portadores de papéis sociais, etnias, profissões e status sociais como mocinhos, policias, índios, bombeiros etc.

Junto com a diversão que lhe é inerente, o brinquedo é portador de idéias, valores e mensagens identificadores dos pilares da cultura capitalista. Desde a racionalidade das conquistas tecnológicas, de que são exemplo os brinquedos mecanizados e eletrônicos, até a reprodução de funções e sensações humanas, como no caso de muitas bonecas, podemos encontrar, na mensagem dos brinquedos, vários ingredientes da ideologia burguesa, que predomina tanto nos países dominantes como nos países subordinados. (OLIVEIRA, 1986, p.53).

Outra forma de dominação atribuída à industrialização dos brinquedos é a etária, que se dá tanto pelo fato dos adultos produzirem os brinquedos para as crianças, como também pelo fato de serem estes geralmente que os compram.

Os brinquedos industrializados são concebidos e fabricados por adultos para crianças. (...) Às grandes indústrias interessa seduzir consumidores e não conhecer e respeitar as peculiaridades das crianças enquanto seres humanos. (Id., 1984, p.39/40).

Neste sentido , há também uma dominação ideológica, ou seja, os adultos como detentores do saber elegem-se como responsáveis pela socialização dos imaturos, buscando deste modo legitimar sua dominação , dando ênfase excessiva na condição imatura, frágil e desprotegida da criança, supondo ser esta incapaz, inerte, vazia e passiva, desconsiderando a capacidade inventiva infantil.

Como a criança, nos primeiros anos de vida, não tem condições de sobreviver autonomamente, sendo portanto dependente da ação dos adultos, há fundamento nas argumentações de ordem biológica e psicológica que mostram a necessidade da presença e da ajuda dos adultos em diferentes aspectos da formação infantil, tais como, no provimento de alimentação e vestuário adequados, no desenvolvimento de relações amistosas permeadas de carinho, nos cuidados médicos básicos, na iniciação da fala e aos primeiros passos, na adequação da idade às variadas experiências cognitivas, etc. O problema está em saber até onde

o concurso dos adultos se estabelece como uma relação cooperativa e até onde ele se transforma em prática de dominação. (OLIVEIRA, 1986, p.62).

Apesar da criança nem sempre se contentar com o significado fechado e explícito do brinquedo, o que se traduz possivelmente no comportamento resistente de dominação da criança frente aos brinquedos, estes são construídos pelos adultos com o objetivo de induzir a criança a utilizá-lo de maneira óbvia e restrita, prevalecendo a dominação, supondo-se que, sob pretexto educacional, a criança tenha que tão-somente receber, uma vez incapaz de produzir. *“Nesses momentos, prevalece a mensagem fechada do brinquedo, preparada pelos adultos para que as crianças reiterem e reproduzam funções, gestos e modos de ser socialmente predominantes.”* (Id., 1984, p.49).

Desta forma, os brinquedos parecem divididos, embora propiciadores de prazer, alguns carregam o objetivo de educar a criança na reprodução de papéis esperados pela sociedade, desconsiderando todo potencial de desenvolvimento global da criança em seu brincar espontâneo e imaginativo, sendo que outros propiciam à criança alguma forma de aprendizagem direcionada chamados de brinquedos educativos, conotando um sentido de maior seriedade aos brinquedos, abolida a inutilidade que muitos enxergam no brinquedo e no brincar em geral, estes ficaram restritos ao nível pedagógico, transmitindo à criança conhecimento conforme seu nível de desenvolvimento, limitando à capacidade de criar da criança, uma vez que já traz um objetivo claro e predeterminado.

[...] o brinquedo educativo se autodefine como agente de transmissão metódica de conhecimentos e habilidades que, antes de seu surgimento, não eram veiculadas às crianças pelos brinquedos. Simboliza, portanto, uma intervenção deliberada no lazer infantil no sentido de oferecer conteúdo pedagógico ao entretenimento da criança. Trata-se, enfim, de imprimir à situação de brinquedo, vista como algo gratuito e sem finalidade imediata, um determinado tipo de aprendizado, que o brinquedo educativo traz intrinsecamente. (Ibid., p.50).

O uso atual do brinquedo está deturpado pelo adulto em sua ânsia de educar suas crianças, prepará-las para um adulto realizado socialmente e inserido no mercado de trabalho, como um modelo ideal a ser perseguido na educação infantil, projetando-se na criança e tendo como objetivo final a imitação. Neste sentido, brinquedos são impositores

de normas, práticas e valores em nome da sociabilização revelando-se como instrumentos de dominação, discriminando as crianças, subestimando seu poder de participação e de criação de seus próprios brinquedos, desprezando justamente o maior tesouro do brincar, a liberdade, a espontaneidade, a auto exploração da criança, suas tentativas, desafios e descobertas.

A riqueza do brinquedo decorre de sua capacidade de instigar a imaginação infantil. E não, como muitos acreditam, da possibilidade de imitação de gestos, informações, atitudes e crenças veiculadas na situação de brinquedo. (OLIVEIRA, 1984, p.67).

E mais: *“A imitação, considerada como meta, representa um sinal de conformismo e de estagnação. Supõe que as crianças devem assimilar nos brinquedos a reprodução da sociedade, adestrando-se assim a geração do amanhã.”* (Ibid., p.69).

Desta forma, os brinquedos são poderosos instrumentos de construção na criança de uma persona social, ou seja, de determinadas características almejadas pela sociedade dominante, pois quando os adultos produzem os brinquedos e selecionam quais disponibilizar à criança com o objetivo de prepará-las para papéis sociais futuros, estão apenas reproduzindo a persona no qual estão identificados, sem priorizar um autêntico e genuíno encontro com o self através da imaginação e das fantasias que são importantes instrumentos para o acesso ao inconsciente e a manutenção do eixo ego-self para o saudável desenvolvimento psíquico.

Segundo Oliveira (1984) o brinquedo industrializado é uma representação do imaginário social uma vez que é uma das formas pela qual a sociedade representa a si mesma, todavia, como a sociedade não é homogênea, apresentando-se em suas particularidades sócio-histórico culturais, o imaginário também não deve ser homogêneo. Tal característica se dá, em razão, da existência de classes sociais dominantes em confronto com a pluralidade de perspectivas nas formas de representação social.

“O brinquedo industrializado é uma mercadoria criada para formar nas crianças modos de agir e de pensar correspondentes aos da ideologia dominante.” (ibid., p.77).

Embora o brinquedo possa ser usado como um instrumento de dominação que busca forjar pessoas em desenvolvimento permitindo uma discussão de como a sociedade capitalista trabalha, forma e educa as crianças, não comporta apenas uma relação unilateral, pois estas encontram nos brinquedos um meio pelo qual externam suas proposições para transformar o mundo ao seu modo, desenvolvendo novos significados, através de uma prática criativa que recusa o universo de coisas prontas, numa ação repetitiva e reprodutora de figuras e sentidos pré estabelecidos. “*Relativiza-se , portanto, a idéia segundo a qual a criança é passiva perante o brinquedo, ficando à mercê o seus significados explícitos.*” (OLIVEIRA, 1986, p.21).

Outra forma clara pela qual a criança se recusa a submeter a dominação é sua recusa referente a determinados brinquedos, que simplesmente são deixados de lado, ignorados ou destruídos.

Os adultos, aparentemente ausentes, deixam-lhes programadas algumas mensagens, só que as crianças não se submetem passivamente ao adestramento. Reinterpretam sentido, atribuem outros usos, nem de longe imagináveis na representação adulta. Vimos como a criança, sentindo-se enganada, negou o brinquedo, abandonando-o; sentindo-se insatisfeita, ratou de aperfeiçoar o brinquedo, adaptando-o ao seu nível de exigência. (*ibid.*, p.92).

As crianças ao brincar usam o brinquedo conforme sua livre vontade, são espontâneas, deixam sua imaginação fluir permitindo que um pedaço de pau vire gente ou uma folha um barco, negando o empirismo comum do adulto, a criança vai além das aparências. Ao manipular seu brinquedo a criança projeta-se no mundo, tratando-se portanto de um movimento de dentro para fora.

“*No brinquedo, o empirismo dos significados óbvios e visíveis não é capaz de contentar as crianças. Elas querem sonhar, exercitar todos sentidos com seus brinquedos e, junto a eles, explorar, sentir, conhecer o mundo.*” (*id.*, 1984, p.11).

Monteiro Lobato nos presenteia neste sentido (2003, p.50) : “Pedrinho armou a mesa da festa debaixo de uma laranjeira do pomar e botou em redor todos os convivas. Lá estavam Dona Benta, tia Anastácia e vários conhecidos e parentes,

todos representados por pedras, tijolos e pedaços de pau. O inspetor de quartirão, um velho amigo de dona Benta que às vezes aparecia pelo sítio, era figurado por um toco de pau com uma dentadura de casca de laranja na boca.”

A criança continua brincando, mas talvez venha desistindo de insistir em utilizar-se dos mais variados objetos para representar os personagens de sua imaginação, influenciada pelas necessidades e prioridades atuais de adquirir competências e habilidades sociais. Com seus brinquedos já prontos, muitas vezes conferindo-lhe status acaba abafando a expressão mais autêntica de seu ser através das fantasias que provém de seu inconsciente, como uma linguagem simbólica que busca a auto-regulação psíquica e a ampliação da consciência.

O desafio portanto compreende no exercício da criatividade na recriação do significado do brinquedo, uma vez que ao contrário do que se dá com os adultos, as crianças não procuram no brinquedo uma forma de evasão, mas sim de inclusão no mundo, explorando e conhecendo melhor o real, criando-o e recriando-o à sua maneira, razão pela qual nem sempre atribuem ao brinquedo o sentido óbvio como fazem os adultos.

Ao criar o brinquedo do seu entretenimento ou ao atribuir novas significações ao brinquedo que recebe pronto, a criança nega as rédeas e as prisões adultas que lhe reservaram. E se renova, liberando seus sentidos, em todos os sentidos.” (OLIVEIRA, 1984, p.80).

Para ilustrar, Monteiro Lobato (2003, p. 50): “Uma tarde Pedrinho zangou-se resolveu substituí-lo por um representante. – Rabicó não vale a pena – disse ele aborrecido. Não sabe brincar, não se comporta. O melhor é isso, querem ver? – e saiu. Foi ao quintal e trouxe um vidro vazio de óleo de rícino que andava jogado por lá. – Está aqui. De agora em diante o noivo será representado por este vidro azul.”

Inicialmente os brinquedos se originaram do artesanato, isto é, eram feitos manualmente, muitas vezes pelas próprias crianças, como as pipas, bolas de crina de cavalo, bonecas de barro ou pano, ou ainda pelos familiares da criança, de acordo com o ofício que exercia, assim o padeiro fazia para seu filho bonecos de pão e o marceneiro fazia carrinhos de madeira, por exemplo.

É certo que – como toda prática artesanal – a atividade de fazer brinquedo com as próprias mãos tem raízes em sociedades agrárias. Assim, quando um artesão hoje faz um brinquedo, tanto como forma de trabalho como em regime de curtição lúdica, ele o faz não só com base na sua experiência prática individual. Além dela, há uma sabedoria acumulada da atividade artesanal, que é fruto do trabalho e do conhecimento prático, deixado pelas gerações que nos precederam. Há portanto, elementos de conexão entre a atividade artesanal e o passado. (OLIVEIRA, 1984, p. 18).

Segundo Oliveira (1984), atualmente há desde o brinquedo feito pelo artesão profissional altamente qualificado com a marca pessoal e valor de sua arte criativa, fazendo de seu trabalho um modo de sustento e de expressão cultural, até outros feitos em escala semi-industrial designado como industriano, isto é, uma produção manufaturada de brinquedos dominada pela uniformidade de cores e modelos, padronização de formas e materiais e repetição para atender a demanda do mercado.

Essencialmente artesanato é o próprio trabalho manual ou produção de um artesão (artesan + ato), ou seja, o artista que exerce uma atividade produtiva de caráter individual.

O artesanato é tradicionalmente a produção de caráter familiar, na qual o produtor (artesão) possui os meios de produção (sendo o proprietário da oficina e das ferramentas) e trabalha com a família em sua própria casa, realizando todas as etapas da produção desde o preparo da matéria-prima até o acabamento final, não havendo divisão do trabalho ou especialização para a confecção de algum produto.

Ora , artesão é um artista, pessoa que se dedica à arte, que de acordo com o Aurélio (1999) é a capacidade que tem o ser humano de pôr em prática uma idéia, valendo-se da faculdade de dominar a matéria bem como a capacidade natural ou adquirida de pôr em prática os meios necessários para obter um determinado resultado.

De acordo com o Cunha (2007), artesão é o indivíduo que exerce em geral por conta própria uma arte, um ofício manual, sendo que a palavra originou-se do latim *artificium*, do vocábulo artífice, que significa processo ou meio para se obter um artefato ou um objeto artístico.

O sentido de arte pode ser descrito como: “Atividade que supõe a criação de sensações ou se estados de espírito de caráter estético, carregados de vivência pessoal e profunda, podendo suscitar em outrem o desejo de prolongamento ou renovação; A capacidade criadora do artista de expressar ou transmitir tais sensações ou sentimentos.” (AURÉLIO, 1999, p.204)

Desta forma, o artesanato está estritamente ligado ao ato da arte e fazer arte está ligada à criatividade. Ser criativo é estar conectado com seu potencial, é escutar o coração e realizar feitos que sejam inspiradores, que fazem sentido a cada um e que proporcione uma forma diferente de olhar a vida.

As crianças mais conectadas ao self e com um ego ainda estruturando-se sem padrões pré-determinados, são mais abertas ao inconsciente, às fantasias e ao imaginário, e portanto mais criativas. Conectadas ao novo e ao inédito, estão próximas de suas verdades interiores.

“[...] quando nascemos, temos um potencial quase ilimitado de talentos. Crianças, podemos experimentar de tudo, da música à matemática, da invenção de objetos às histórias fantásticas. Tudo parece original, novinho em folha. Até os 5 anos, a criança não foi devidamente formada pela cultura....Mas a porca torce o rabo a partir dos 7 anos (não por acaso a idade em que grande parte das crianças ingressa na escola). A partir desse momento os destinos dos pequenos ficam cada vez mais ligados às realidades e opções disponíveis em sua sociedade.” (SARMATZ, 2006, p. 33).

Ser criativo significa sentir, olhar e fazer diferente, isto é, fora dos padrões pré-estabelecidos. “*Quando pinto, não sei o que estou fazendo.*” Declarou Pollock, certa vez. (1912-1956). Heráclito, nos contempla: “*Se você não espera o inesperado, não o encontrará, pois a ele não se chega nem por pesquisa nem por trilha.*”

De acordo com Botton (1990), estamos o tempo todo tentando ser quem não somos, pois nascemos espontâneos, agindo conforme nossas necessidades interiores, somos ricos de fantasias e temos muitas idéias dissociadas da realidade, porém na medida em que crescemos, vamos aprendendo sobre a realidade externa, fato extremamente importante para nossa sobrevivência e convívio social, mas na medida em que estas realidades tomam conta

de nós, passam a ser cerceadoras de nossa originalidade e criatividade, pois agimos no automático e bloqueamos a possibilidade de “deixar surgir” de dentro de nós um comportamento novo, pessoal e original. *“As imposições de dentro e de fora de nós mesmos vão os impedindo de liberar espontaneamente nossas fantasias e relaciona-las favoravelmente com a realidade.”*

Embora na atual sociedade capitalista organizada para a produção e para o consumo, os brinquedos industriais parecem exercer maior controle uma vez que dispõem de mais ofertas, melhores preços, facilidades de aquisição, influências internacionais de filmes e personagens, marketing que promove o desejo de possuir, e assim por diante. O brinquedo artesanal resistiu ao tempo, à automação e à informática, merecendo seu valor, pois trata-se de um modo de se expressar no mundo através principalmente da habilidade manual. Neste sentido: *“As mãos humanas são capazes de exprimir o que máquina alguma poderia fazer, isto é, nossa própria identidade.”* (OLIVEIRA, 1984, p. 18).

Os brinquedos artesanais sempre terão espaço muito importante na formação social das pessoas. São insubstituíveis justamente porque concebidos e realizados na sua totalidade por homens (não por máquinas), no ritmo humano, como produto de habilidade manual, da fantasia e da capacidade criadora de cada um. (*ibid.*, p. 14).

O artesanato atual também inovou-se, pois não se trata apenas de repetir brinquedos do passado, mas de incorporar novidades ao seu modo de execução e em seus materiais, atualizando o artesanato com seu mais rico material, a fantasia e a imaginação humana, provindo de uma fonte inesgotável de energia e criatividade que é o self.

Ela pode, isto sim, valer-se de técnicas e de conhecimentos herdados, mas o ato criativo, produto da ação humana, historicamente localizada no tempo presente, não se restringe a reproduzir aquilo que já foi feito. Agrega novos conhecimentos, novas praticas, inventa novas técnicas, introduz novas formas, novos materiais e, por assim dizer, recria a pratica artesanal, ajustando-a a outros tempos e a outras perspectivas. Serve-se da tradição manual não para perpetuá-la ou para cristalizá-la, e sim para renová-la. (*Ibid.*, p. 19).

Embora a sociedade atual exerça através dos brinquedos industrializados controle social, ideológico e cultural, a produção do brinquedo artesanal permite uma reabilitação do artesão frente a produção cultural, abandonando o papel passivo de simples consumidor para ativamente imprimir sua marca pessoal e intransferível no cenário cultural, identificando-se nos objetos-brinquedos de sua criação, construindo a pluralidade e a heterogeneidade das manifestações culturais a partir da expressão manual.

“É importante, então, superar a visão de cultura centrada no produto, na mercadoria consumível, passando a compreendê-la sob uma perspectiva que, sem menosprezar o produto, incorpore também o produtor, o elemento humano que, com o seu fazer, modela, transforma, reelabora e dá nova forma aos materiais e à natureza.” (OLIVEIRA, 1984, p. 21).

Assim, o artesanato reúne características como a humanidade de sua manufatura, isto é, realizado através das limitações, do desejo e da criatividade do artesão, reunindo em si-mesmo, todo rico processo de transformação da natureza no produto final, envolvendo-se em cada etapa, respeitando o ritmo de transformação de cada elemento e formando o todo final sem fragmentar-se, pois se colocou na obra por inteiro, ou seja, em todas as etapas. Trata-se de um processo alquímico em que o externo e o interno se transformam simultaneamente, pois na medida em que o objeto toma forma concreta o artesão vai contatando sentimentos, emoções, inspiração criativa, enfim, toda sua subjetividade que emerge e se materializa em sua obra simbólica.

É pessoal, intransferível, singular pois cada objeto-brinquedo feito manualmente é impregnado pelo seu criador, trazendo impressões de sua subjetividade na escolha do material, das formas, cores, do processo de execução e ainda temperado pelo afeto e pelo prazer da execução em si mesma.

O artesanato trás em si toda história do potencial da civilização em transformar a natureza em objetos-brinquedos e aciona inúmeras gerações de conhecimentos acumulados, reforçando o vínculo tanto na transmissão destes conhecimentos como pelo fato de que é feito especialmente para determinada criança. Também permite a inovação, pois conectado à criatividade, sempre trás o inédito, o novo e as infinitas possibilidades que emanam do self de recriar-se constantemente.

Para Oliveira (1984) o brinquedo artesanal sofre inúmeras discriminações, primeiramente pela sociedade capitalista que dita regras de uniformização cultural, priorizando o saber intelectual ao saber manual reforçado pela educação, que também não prioriza as mais variadas formas de expressão manual frente a concepção acadêmica de ensino.

De um modo geral, nem a família nem a escola aprenderam a importância da expressão manual. Não se deram conta de que toda atividade manual é também atividade intelectual- não há separação. A prática manual também requer conhecimento , habilidade, talento e criatividade. Todos esses elementos estão presentes na criação do brinquedo artesanal, sem falar que o próprio ato criativo torna-se, neste caso, também um ato lúdico. Trabalho e satisfação não estão divorciados. (Ibid., p. 27).

Os brinquedos artesanais prevalecem na sociedade atual somando-se aos brinquedos industriais. Existem uma série de lojas direcionadas aos denominados brinquedos educativos, com oferta bastante variada de brinquedos artesanais, sejam folclóricos, tradicionais ou inovadores.

Os brinquedos artesanais estão presentes em cada pai ou filho que constrói sua própria pipa ou carrinho de rolemã, em cada mãe , tia ou avó que costura a boneca de pano para sua criança, mantendo vivo o espaço dos brinquedos artesanais , a despeito do domínio e do fascínio dos brinquedos industrializados e em cada criança que a partir do material que tem em mãos cria seu próprio brinquedo o convidando para ser parceiro das mais ricas aventuras cheias de fantasias e imaginação que surgem e se transformam ao seu bel prazer.

7. Tecendo o imaginário

Brincar é a linguagem do self e o brinquedo a ponte que o ego caminha para acessá-lo, oferecendo à criança a oportunidade de conectar-se com sua essência mais original e profunda, funcionando como uma bússola que a orienta ao longo de sua jornada sem nunca perder de vista a referência de si mesma.

É interessante verificar que a palavra criativo, do latim *creatus, creare + ivo*, se originou do verbo criar, isto é, gerar, dar existência a, inventar, imaginar e nascer, derivando para as palavras criança e criatividade (cria+atividade) nos remetendo desta forma para a relação da criança com as capacidade de ser e de criar algo novo e inédito. Assim, ser criativo é ser uma criança ativa.

Busquei acionar o arquétipo da criança interior através das lembranças de minha própria infância e da liberdade de brincar, permitindo assim o jorrar de novas idéias e de novas possibilidades.

Na medida em que pesquisava sobre a história das bonecas, fui buscando arquivar as imagens daquelas que mais me agradavam. Da Vênus de Mittendorf às toys arts contemporâneas, entrei em contato com as primeiras bonecas egípcias, com bonecas de várias nacionalidades e materiais, como plástico, tecido, borracha e papel marchê e das mais variadas formas para assim aproveitando e conhecendo o que já existe, obter inspiração para a criação de algo novo, formando desta forma uma coleção de imagens de bonecas que serviram como musas inspiradoras.

Também visitei algumas lojas de brinquedos e procurei observar no meu dia-a-dia crianças passeando na companhia de suas bonecas. Assim, com o intuito de criar algo inédito ampliando e integrando o novo com o antigo foi que pedi à minha mãe todos os retalhos de panos guardados de todas bonecas que já havíamos criado e os espalhei pelo chão sentando à frente e relaxando, buscando ser livre, sem constrangimentos e tampouco premeditação. O que viria?

Uma combinação de tecidos e possibilidades foram surgindo, sem razão, apenas a vontade de usar tal cor e estampa para a cabeça, outra para os braços e pernas, uma terceira para o tronco e assim por diante.

Fui deixando vir imagens de como configuraria minha boneca de tecido, ou melhor de retalhos. E assim foram surgindo idéias para seu cabelos, seus olhos, nariz, boca...e frente tais possibilidades de combinações minha mãe se encaminhou à sua máquina de costura, vibrando com mais uma boneca para dar à luz.

Mas desta vez esta boneca é diferente, não tem roupas, nem sapato, não tem cor de pele humana, tampouco cabelos claros ou escuros, ondulados ou lisos, não possui olhos azuis ou castanhos e a boca não leva cor avermelhada.

Esta boneca, nasceu da minha espontaneidade do momento e dos meus sonhos, leva cabeça vermelha de bolinhas brancas, tronco estampado com formas geométricas e com coloridos corações, braços em estampas alternadas de flores e pernas em estampas alternadas de xadrez. Seu cabelo é uma somatória dos retalhos que sobraram de seu corpo, seus olhos são de fuxico e sua boca de fios de lã.

Assim que a vi pronta, com ela me identifiquei, me vinculei e imediatamente tive vontade de tê-la por perto e leva-la comigo. Ela desperta em mim sentimentos de alegria, de satisfação em fazer algo tão inédito e pessoal, de poder criar e do poder que é criar. Parece que me espelha, reflete minhas imagens internas e por isso é verdadeira e genuína, sendo fiel às possibilidades do momento em que a criei.

Sobre a criação da boneca-de-pano mais famosa do Brasil, Lobato (2003,p.07) descreve: “Emília foi feita por tia Nastácia, com olhos de retrós preto e sombrancelhas tão lá em cima que é ver uma bruxa. Apesar disso Narizinho gosta muito dela; não almoça nem janta sem a ter ao lado, nem se deita sem primeiro acomoda-la numa rendinha entre dois pés de cadeira.”

Foi interessante perceber que no papel simultâneo de observadora, pesquisadora e sujeita do presente trabalho, pude através da minha própria experiência e subjetividade, compreender o real sentido de criar. Pude sentir mais intensamente a pulsação viva do

poder criativo, pois aquela boneca era autenticamente minha, fruto das minhas mais profundas vibrações anímicas. Dei-me conta de que, ao contrário do que imaginava anteriormente, não se tratava de como esta boneca deveria ser, mas sim de como ela pode ser de acordo com a minha natureza mais íntima, seguindo os rastros da capacidade imaginativa inspirando-me no prazer de produzir e deixando a fantasia reinar.

A boneca que projetei e que frente minha atual incapacidade em costurar, minha mãe ajudou a concretiza-la, tornou-se menor e mais dura do que o esperado, isto em razão do molde e do enchimento. Então, no intuito de torna-la mais fiel à minha fantasia, pedi que minha mãe fizesse uma maior e com menos enchimento, acrescentando bolinhas de isopor nos pés e mãos.

Mas, lembrando-me do prazer e da vivacidade que senti ao projetar minha própria boneca e ainda percebendo de como minha mãe se conteve para não se colocar na minha criação, conclui que a primeira boneca, por mais que não tenha sido realizada fielmente ao imaginado era perfeita, pois respeitava a espontaneidade do momento em que foi criada.

Assim, ao invés de pedir à minha mãe que reproduzisse exatamente os mesmos retalhos e configurações da boneca que eu já havia criado, apenas com as alterações técnicas sugeridas, solicitei à ela que deixasse a imaginação dela fluir, para desta forma criar nossa boneca e assim permitir um nascimento e não apenas uma clonagem.

Tê-la realizada com minha mãe, reforçou nosso vínculo, uma vez que ela a fez comigo e para mim. Ao costurar a boneca ela imprimiu suas emoções, seus sonhos e também vibrou na sua realização. Assim, apesar dos retalhos espontaneamente escolhidos com as sobras dos tecidos e da ordem imposta pela minha imaginação na composição da boneca, esta somente pode ser confeccionada com a ajuda de minha mãe e a ela serei eternamente grata.

Boneca pronta percebi que realmente a prefiro maior, com menos enchimento e com bolinhas de isopor nas pontas das mãos e dos pés, sugerindo texturas diferentes. Entretanto, ficou ainda mais claro que o resultado da junção dos retalhos é consequência da imaginação e da espontaneidade de cada um, liberando a fantasia para criar sua própria boneca. Portanto, penso que apesar de ter um molde básico pré-determinado em que o

tamanho me parece mais ideal para o abraço, o resultado de sua aparência não deve ser fixo, e assim cada um poderá construir sua boneca à seu bel prazer, tornado-a única, como uma espécie de reflexo lúdico de sua essência mais profunda.

Percebi que mais importante do que o resultado final, é o ato de criar. Foi o momento em que me sentei frente os retalhos de panos numa presença absoluta e permiti que o inédito viesse.

Trata-se de um momento único, vivido em toda sua grandeza, pois promove a presença total, envolvendo a totalidade psíquica, aproximando funções do ego como sentimento, pensamento, sensação e intuição, como também consciência, inconsciente, fantasias, imaginação e a ativação do arquétipo da criança interna.

O tecido tem um impacto ancestral na psique humana, pois se deu com o desenvolvimento do ser enquanto humano, principalmente, em sua capacidade de transformar os recursos da natureza à seu favor. Costurar significa unir pedaços, ligar elementos, arrematar ou seja concluir e finalizar, sendo certo que trata-se de uma ferramenta bastante utilizada pelo psiquismo que une elementos, integra opostos e faz surgir algo novo, estamos constantemente costurando nossas lembranças do passado com as vivências do presente, os arquétipos com as experiências, sentimentos com pensamentos, intuições com sensações, o externo com o interno, costurando partes das mais variadas formas para formar o todo.

Nossos ancestrais se valiam das peles dos animais para seu próprio aquecimento, no entanto a data exata em que as peles foram substituídas por fibras entrelaçadas, tanto de origem animal como vegetal, ainda não está clara para os estudiosos.

O tecido é considerado como uma segunda pele que protege o homem das intempéries da natureza, garantindo sua sobrevivência. Ora, correlacionando o seu significado de conjunto de células nos remete a características biológicas, assim como o retalho é um termo de uso médico-cirúrgico usado para designar o procedimento de retirada de pedaço de pele de parte do corpo para ser transplantado em outra região, unindo sua irrigação sanguínea.

Assim, tecido e pele se aproximam, tornando a boneca de pano ainda mais próxima e íntima ao ser humano, uma vez que é feita de sua segunda pele. O tecido nos traz uma proximidade que se iniciou com nossos ancestrais e é absolutamente atual. Nos vestimos todos os dias, vestimos nossas casas, os bancos de nossos carros, a noite dormimos em camas vestidas e o impacto do tecido sobre a pele é de conforto e proteção, parece que tecido e pele se reconhecem, se complementam, se unem como os retalhos de peles que buscam a sincronia da irrigação, formando o todo através dos pedaços costurados.

A tecelagem é o ato de tecer, entrelaçar fios formando tecidos. Tecer significa fazer teia ou tecidos com fio, é fazer aparecer, produzir, gerar e formar. Segundo Chevalier (2002), o simbolismo do fio é do agente que liga todos os elementos e tecer significa reunir realidades diversas e criar novas formas a partir da própria substância, assim como a aranha tira de si sua própria teia. Através do fio condutor da imaginação e da fantasia vamos criando novos símbolos e tecendo novas significações.

“O trabalho da tecelagem é um trabalho de criação, um parto. Quando o tecido está pronto, o tecelão corta os fios que prendem ao tear e, ao fazê-lo, pronuncia a fórmula de benção que diz a parteira ao cortar o cordão umbilical do recém-nascido. Tudo se passa como se a tecelagem traduzisse em linguagem simples uma anatomia misteriosa do homem.”(Ibid., p.872)

Reclicar, significa reutilizar tecido, isto é, as sobras da indústria têxtil, minimizando a utilização de fontes naturais e a quantidade de resíduos que necessita de tratamento final como aterramento ou incineração, consumindo menos, utilizando melhor os recursos disponíveis e amenizando o impacto do lixo sobre a terra, contribuindo assim para a totalidade que o planeta representa.

É possível reciclar tecido de forma artesanal, isto é, a reutilização dos tecidos onde há o aproveitamento das rebarbas e sobras de empresas têxteis para a execução de outros produtos, reaproveitando o que é resto para a criação de novas possibilidades. Portanto, criando bonecas com retalhos realizamos o novo com as sobras do antigo, dando ao lixo um novo direcionamento e atendendo as demandas atuais do planeta.

“O processo de fabricação dos tecidos consome grandes quantidades de água e energia. A indústria têxtil pode contaminar os afluentes líquidos, pois os tecidos passam por inúmeros processos de tingimento e tratamento com substâncias antifúngicas, por exemplo. Assim, a reciclagem dos resíduos têxteis é importante para a redução da poluição, uma vez que estes resíduos são frequentemente queimados a céu aberto ou depositados em

lixões.”

(<http://www.setorreciclagem.com.br/modules.php?name=News&file=print&sid=794>)

Ora, reciclar permite que a criança tenha a oportunidade de perceber a correspondência do externo em sua própria subjetividade, uma vez que todos os processos psíquicos são absolutamente aproveitados, reutilizados e constantemente transformados.

Constantemente damos novos significados aos fatos antigos, resignificamos, sentimos de maneira diferente em relação ao mesmo fato ou à mesma pessoa, constantemente mudamos, ampliamos a consciência, descobrimos algo de nós mesmo que nos era desconhecido, aprendemos, tomamos conhecimento, esquecemos e relembramos e nos tornamos diferentes a cada instante, nos reaproveitando constantemente.

Outro fator importante referente ao material usado para a criação da boneca de pano são as estampas dos tecidos, sendo que a ornamentação de tecidos é uma arte muito antiga, mas que devido aos materiais utilizados sofreram dificuldades em serem conservadas.

Todo o processo para a confecção de tecido desde a plantação de algodoeiros, o colhimento das fibras, a fiação, a tecelagem e a estamparia é uma mistura entre o artesanal e o industrial, é uma parceria do homem com a natureza, com o tempo e com suas aquisições.

A boneca de pano reúne elementos que revelam em sua confecção toda trajetória do homem enquanto ser humano, integrando sua origem, o sagrado, a arte, o artesanato, a aquisição de conhecimentos e a tecnologia e envolvendo o brincar, o criar, os tecidos e suas estampas.

Todo processo para confecção envolve uma junção do novo e do inédito com a história da civilização em sua trajetória de acumulação de conhecimentos e experiências. Significa estar presente para criar seu próprio brinquedo, reforçando o vínculo entre a criança-objeto e entre o adulto-criança e todos que de alguma forma foram envolvidos no processo. Requer espontaneidade, imaginação e fantasia, proporcionando os estímulos das imagens internas, da subjetividade e o acesso ao inconsciente, agregando ainda o reaproveitamento de materiais com reflexo em todo o coletivo pois abarca simultaneamente os mundos interno e externo.

Seguindo a linguagem imagética do inconsciente, onde as fantasias podem proporcionar ricas visualizações, ofereço as imagens do meu processo de criação e do resultado final das duas bonecas criadas ao longo deste trabalho.

Ainda, a partir da minha própria experiência em criar a boneca de pano e almejando compartilhar a possibilidade de se difundir a realização desta proposta, elaborei um guia de instruções básicas, ilustrado com o molde utilizado, para orientar todos aqueles que quiserem experimentar a magia de criar.

- Seguindo a linguagem imagética -

IMAGEM 01 – Espalhando os retalhos



IMAGEM 02 – Surgindo possibilidades



IMAGEM 03 – Deixando a fantasia reinar



IMAGEM 04 – Definindo a composição



IMAGEM 05 – A primeira boneca de pano



IMAGEM 06 – A segunda boneca de pano



GUIA DE INSTRUÇÕES BÁSICAS PARA CONFECCÃO DA BONECA DE PANO

Para pais e filhos:

Materiais:

1. Recolha retalhos! Se não os possui em casa, é uma boa oportunidade para falar com parentes, amigos, vizinhos. Os panos usados também podem ser aproveitados. Nada fica de fora!
2. Lembre-se que você pode usar uma variedade grande de tecidos: algodão, veludo, feltros, linho e etc. Seda, brim e malhas são mais difíceis de costurar.
3. Lã pode ser útil no seu processo de criação.
4. Para encher: espumas, tecidos, bolinhas de isopor, lã de carneiro, pluma de ganso sintético, manta acrílica e etc.
5. Separe linhas e agulhas. Se tiver uma máquina de costura, melhor. Se não, peça para quem tem, lhe ajudar.
6. Tesouras grande e pequena também são bem-vindas.
7. Cola quente é útil para colar cabelos, olhos e etc.

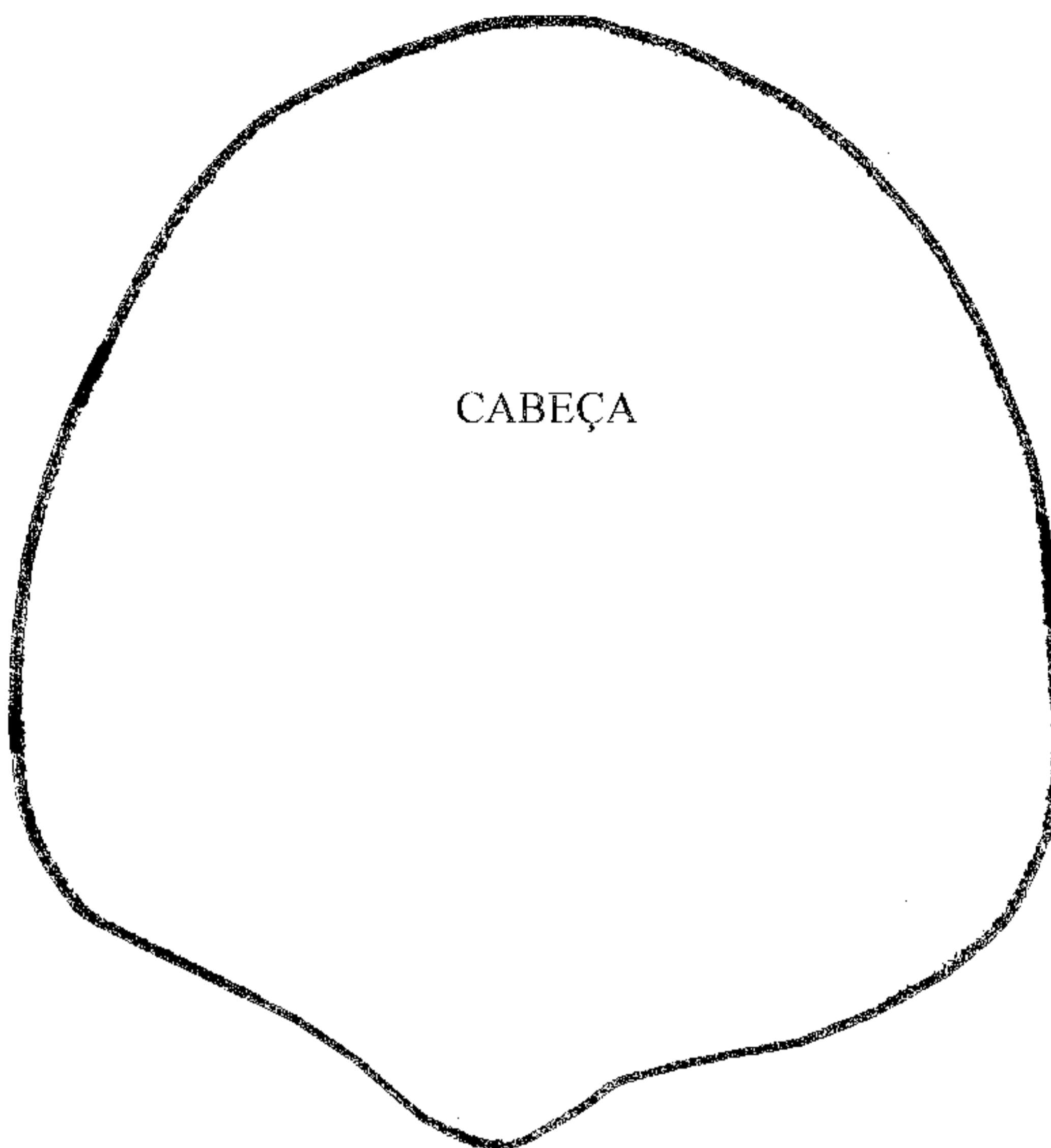
Especialmente, para os filhos:

1. Espere o momento certo para fazer, isto é, aquele em que você está com vontade!
2. Escolha um lugar especial e se prepare, está chegando a hora de deixar sua imaginação fluir!
3. Junte todos os retalhos, coloque-os à sua frente de modo a enxergar todas as possibilidades.
4. Relaxe e solte-se. Feche os olhos por alguns instantes, se preferir.
5. Permita que as possibilidades se apresentem.
6. Seguindo o molde você pode brincar com frente e verso e as partes da cabeça, tronco, pernas e braços!
7. Você pode aproveitar os retalhos do corpo para fazer os cabelos. Separe tiras de aproximadamente 20 cm de comprimento e 05 cm de largura, dobre ao meio e alinhave. Faça pique ao longo de toda a tira, mas cuidado para não cortar a linha! Ao final, puxe a mesma para franzir e você terá um chumacinho de cabelo!
8. Olhos, boca e nariz podem ser de tecidos, lãs, pontos de linhas, feltros, canetinha, fuxicos....
9. Pronto? Agora é só costurar e encher.
10. Que tal? Sua boneca está pronta para lhe acompanhar em muitas aventuras!
11. BOA VIAGEM!

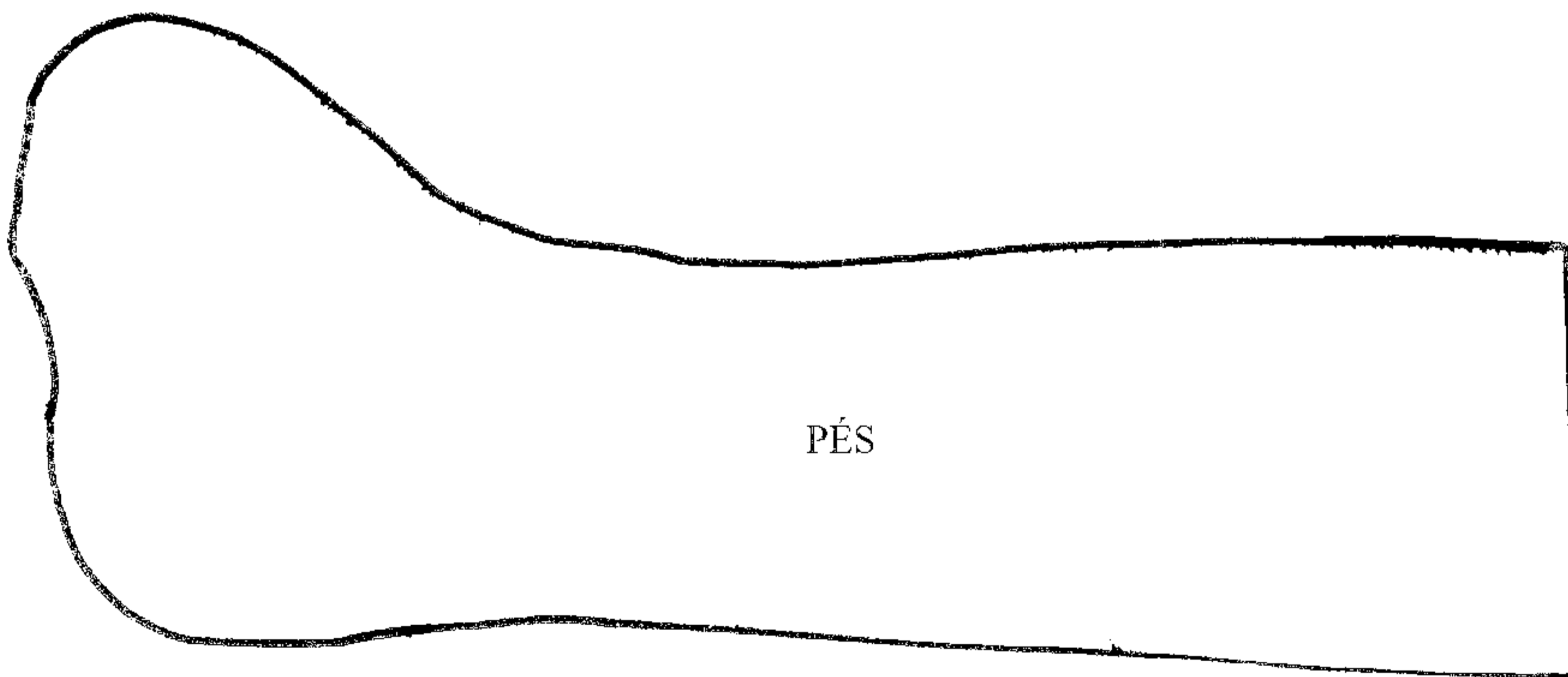
Especialmente, para os pais:

1. Ajude seu filho no que ele precisar, mas deixe-o livre para criar!
2. Caso seja irresistível interferir, peça sempre a permissão.
3. Se sua interferência for muita, aconselho a criar sua própria boneca, é uma delícia!
4. Viu como vocês podem criar juntos,?
5. PARABÉNS!!!

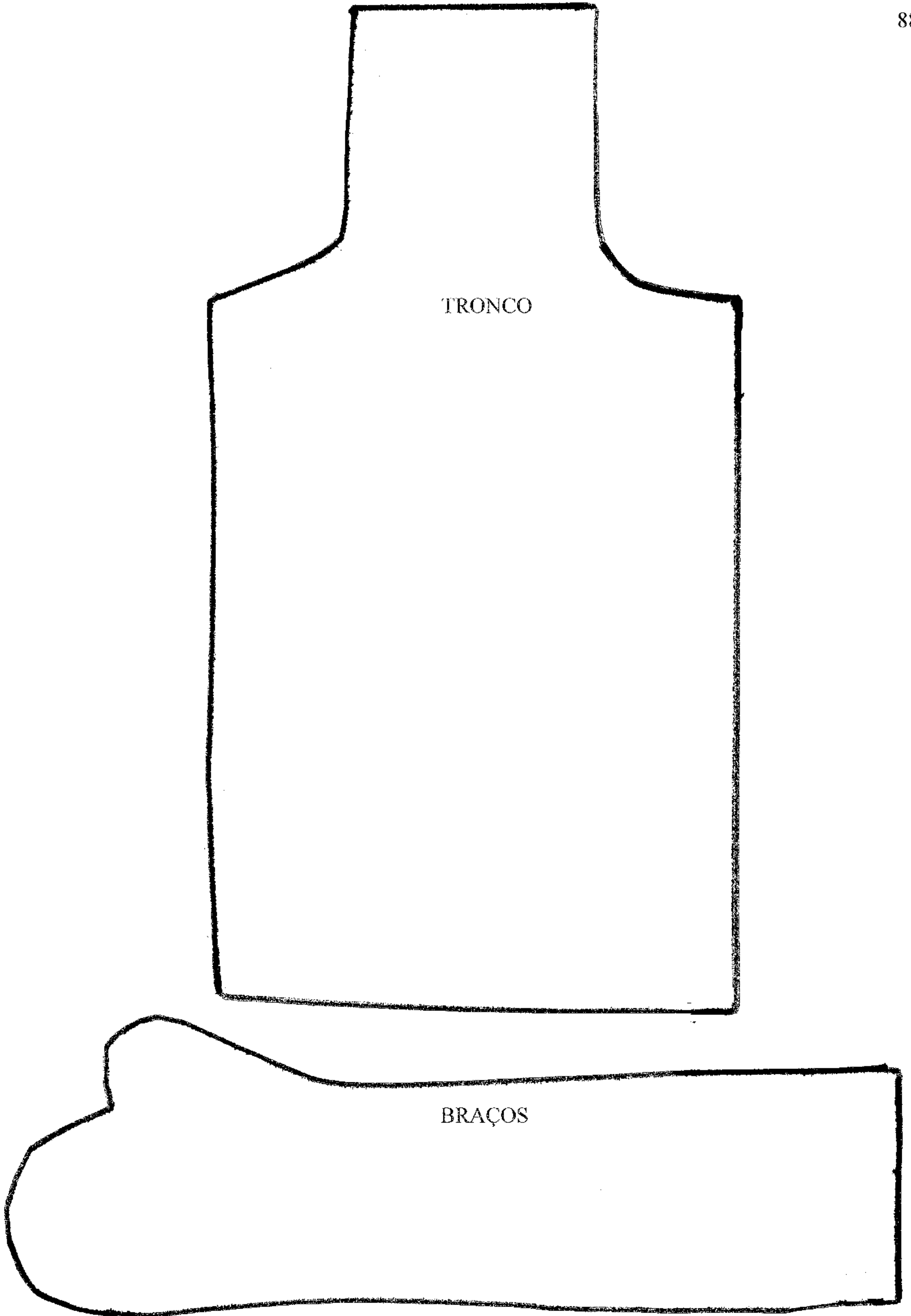
MOLDE



CABEÇA



PÉS



TRONCO

BRAÇOS

Considerações finais

Percorrer o caminho de uma monografia é percorrer o caminho de uma vida. Inicia-se com muitas possibilidades e incertezas onde ter uma questão que sirva de direção já é um bom ponto de partida! A ansiedade de não saber, a expectativa em definir um tema e depois conseguir delimitá-lo. Muitas questões e poucas respostas. Rodeada de bonecas de pano cochichando ao pé de meu ouvido lindas histórias e canções, a única certeza era que o presente trabalho as teria como musas inspiradoras....mas qual seria o foco? Sob qual lente deveria enxergá-las e qual dimensão deveria abarcá-las?

O segundo passo foi sentir a atmosfera das bibliotecas, percorrer estantes, abrir livros, olhar temas e começar a delimitar o assunto. Ludoterapia, ludo, lúdico, criança, infância, desenvolvimento, brincar, brinquedos, brincadeiras e bonecas...muitas regiões foram visitadas e revisitadas. E no contato com cada tema uma afinidade especial com determinado autor, selecionado com a mente e o coração as obras que me serviram de base para o presente trabalho determinando o fundo musical que acompanharia na jornada, qual canção entoaria manuseando meu tear.

Mãos à obra, era hora de introjetar informações. Ler, ler e ler para assim construir o próprio texto, tecer a trama e desenhar o próprio molde. Semeando os campos de algodoeiro, aguardando o tempo para germinar, adubando e permitindo que o tempo e a natureza se encarreguem da vida a vingar.

A cada instante uma nova idéia, fiando, costurando retalhos, tecendo a própria teia. Transformando-se e transformando. Não tinha hora demarcada para com os fios das palavras, dos sentimentos, das intuições, dos insights e das idéias irem tecendo o texto. Tomou minha vida e qualquer hora era hora para olhar o que já estava feito, aperfeiçoar, transformar, reciclar, costurar ou estampar. Aliás, geralmente as idéias vinham como intuições ou sopros inconscientes em momentos de lazer e descontração, dialogando comigo mesma, visualizando possibilidades descendo em fluxos da imaginação para no momento certo, sentar à frente da tela em branco e preenche-la com minha alma, trabalhar em meu tear.

E assim segui semeando e colhendo, fiando e tecendo, criando e estampando, costurando e arrematando até chegar o momento de criar algo novo, de trazer o inédito. E ele surgiu sem esforço, surgiu espontaneamente, num breve e eterno instante.

Sua realização só foi possível com uma integração, isto é, a junção do conhecimento teórico com as vivências, as histórias do passado com a abertura para o novo, o contato com a origem e o momento atual, a validação da minha própria história, do meu interesse, das minhas experiências com a do outro, fundamentações teóricas e subjetividade, unindo pensamento e sentimento, sensação e intuição, muitas gerações que se encontraram e se somaram.

Esta jornada pode ser trilhada a partir da ação de caminhar, passo a passo, sem saber bem onde chegar, pois o caminho foi sendo construído na medida em que foi sendo descoberto, criando-me e recriando-me constantemente. Bastava seguir brincando de mão dadas à minha criança interna.

E assim, com hematomas de tocos trombados, arranhões de mata fechada, pés enlameados de escorregões, alguma bolha, suor correndo a face, pude sentir o cheiro da relva, olhar o verde da mata fresca, ouvir o canto dos pássaros, das cigarras e dos grilos, beber água pura da cachoeira e sentar no cume, no topo de uma pedra, cravando minha bandeira em mandala de retalhos e olhando a dimensão do mundo que me cerca por todos os lados, acima e abaixo, com a humildade de saber ser apenas mais um caminho entre tantos, mas com o orgulho de tê-lo percorrido.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Gizela Bastos da Mota (Org.). **A infância: a sociabilização e o brincar da criança.** Disponível em:

<http://www.fmb.edu.br/revista/edicoes/vol_3_num_1/A_INFANCIA_A_SOCIALIZACAO_%20E_O_BRINCAR_DA_CRIANCA.pdf.
http://www.fmb.edu.br/revista/edicoes/vol_3_num_1/A_INFANCIA_A_SOCIALIZACAO_%20E_O_BRINCAR_DA_CRIANCA.pdf>.

Acesso em: 15 de out. 2009.

ALVES, Liane. Desperte sua energia: você quer uma vida com mais vigor, alegria e criatividade? É só entra em contato com seu lado criança (e nós vamos ensinar direitinho como fazer isso). Oba! **Vida Simples**, São Paulo, Edição 69, p.22-29, agos.2008.

BANDET, Jeanne ; SARAZANAS, Réjane. **A criança e os brinquedos.** Tradução por: Maria Manuel Tinoco. Lisboa: Editorial Estampa, 1973. Título original: L'Enfant et les jouets

BOTTON, Maria Teresa; SAVIANI, Iraci. Devemos libertar nossa Criatividade: É preciso reaprender a entrar em contato com idéias que surgem dentro de nós. **Empresas**, 08/08/1990.

CAMPOS, Rose. Brincar é aprender: após uma série de teorias sobre o desenvolvimento da inteligência infantil, ressurgem autores defendendo que o melhor a fazer para estimular o raciocínio da criança é deixa-la brincar. **Psique Ciência & Vida**, São Paulo, Ano II, n. 19, p.46-53, 2007.

CARVALHO, Ana. M. A, et al. (Org). **Brincadeira e Cultura: viajando pelo Brasil que brinca: o Brasil que brinca, Volume I.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

_____ et al. (Org). **Brincadeira e Cultura: viajando pelo Brasil que brinca. Volume: brincadeiras de todos os tempos, Volume II.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CHEVALIER, Jean; CHEERBRAMT, Alain. **Dicionário dos símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números.** Tradução de Vera Costa da Silva , et. al. 17 Edição. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2002. Título original: Dictionnaire des symboles

COSTA, Cristiane (Org.). A magia das bonecas. **Superinteressante**, São Paulo, Edição 59, agosto 1992. Disponível em:
http://super.abril.com.br/superarquivo/1992/conteudo_113149.shtml. Acesso em 15 de out.2009.

CUNHA, Antonio, et.al. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa.** Rio de Janeiro: Lexikon, 2007.

DOWNING, Christine. (Org.). **Espelhos do Self: As Imagens Arquetípicas que Moldam a sua Vida.** Tradução de Maria Silva Mourão Netto. São Paulo:Editora Cultrix, 1991. Título original: Mirror of the Self: Arquetypal Images That Shape Your Life

EDINGER, Edward F. **Ego e Arquétipo.** Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo:Cultrix, 1995. Título original: Ego and Archetype

ESTÉS, Clarisse Pinkole. **Mulheres que correm com os lobos**. Tradução de Waldéia Barcellos. Rio de Janeiro: Rocco, 1997. Título original: Women who run with the wolves

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Aurélio século XXI: o dicionário da Língua Portuguesa**. 3. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FERREIRA, Moacyr Costa. **O brinquedo através da história**. São Paulo: Edicon, 1990.

FLAKS, Mariana Kneese. **A ativação do arquétipo da criança e do arquétipo do herói em vivências de “quase morte”**. 2000. Trabalho de conclusão de curso em psicologia. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2000.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Vida e morte do brincar**. Disponível em: <http://www.escolaoficialudica.com.br/atuacoes/artigos/Jogo%20vida%20e%20morte%20do%20brincar.pdf>. Acesso em: 15 de out. 2009.

FRIEDMANN, Adriana. **O universo simbólico da criança: olhares sensíveis para a infância**. Rio de Janeiro: Vozes, 2005.

_____ **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.

JUNG, Carl Gustav. **O desenvolvimento da personalidade**. Tradução de Frei Valdemar do Amaral. 9. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2006. Título original: Über die Entwicklung der Persönlichkeit

_____ **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução de Maria Luiza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. 6. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2008. Título original: Die Archetypen und das Kollektive

LIRA, Aliandra Cristina Mesomo. **Infância e brinquedo na história: buscando aproximações**. Disponível em: http://www.pec.uem.br/pec_uem/revistas/arqmudi/volume_11/suplemento_02/artigos/044.pdf. Acesso em: 15 de out. 2009.

LOBATO, Monteiro. **Reinações de Narizinho**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2003.

MACHADO, Erika Alexandrino. **A importância do brincar no desenvolvimento: o que a psicologia analítica tem a dizer**. 2001. Trabalho de conclusão de curso em psicologia. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2001.

NICHOLS, Sallie. **Jung e o tarô: uma jornada arquetípica**. Tradução de Octavio Mendes Cajado. São Paulo: Cultrix, 2007. Título Original: Jung and Tarot – An Archetypal Journey.

OLIVEIRA, Paulo Salles. **Brinquedo e indústria cultural**. Rio de Janeiro: Vozes, 1986.

_____ **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

OLIVEIRA, Vera Bastos (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2000.

PIERI, Paolo Francesco (Org.). **Dicionário junguiano**. Tradução de Ivo Storniolo. São Paulo: Editora Paulus, 2002. Título original: Dizionario junghiano

ROHENKOHL, Cláudia M. F. Brincar para evoluir : se a criança fecha os olhos e o mundo some a sua volta ou se faz de conta tudo é brincadeira, e isso a ajuda a eliminar angústias e a crescer. **Viver Psicologia**, São Paulo, setembro 2002.

SHARP, Daryl. Léxico Junguiano: Dicionário de Termos e Conceitos. Tradução de Raul Milanez. São Paulo: Cultrix, 1991. Título original: C. G. Jung Lexicon. A Primer of Terms & Concepts

SOUZA, Fabiana Junqueira. **A constelação do arquétipo da criança na consciência coletiva ocidental**: reflexões através de representações artísticas da imagem da criança. 2000. Trabalho de conclusão de curso em psicologia. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2000.

WAITE, Edith. **O tarô universal de waite**. São Paulo: Editora Isis, 2004.

Eu amo bonecas. Disponível em <http://proa-turma08.pbworks.com/BONECAS>. Acesso em 15.03.2010. Autor desconhecido.

Setor reciclagem. Disponível em: <http://www.setorreciclagem.com.br/modules.php?name=News&file=print&sid=794>. Acesso em 05.06.2010. Autor desconhecido.