



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Carla Filipa Monteiro Lima

**A Patrimonialização do Brinquedo: o Estudo
de Caso do Museu do Brinquedo Português
de Ponte de Lima**



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Carla Filipa Monteiro Lima

**A Patrimonialização do Brinquedo: o
Estudo de Caso do Museu do Brinquedo
Português de Ponte de Lima**

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Património Cultural

Trabalho efetuado sob a orientação do
Professor Doutor José Manuel Lopes Cordeiro

Direitos De Autor E Condições De Utilização Do Trabalho Por Terceiros

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.



Atribuição-NãoComercial

CC BY-NC

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Agradecimentos

Agradeço, em primeiro lugar, ao Professor José Manuel Lopes Cordeiro, orientador disponível para todos os esclarecimentos e que permitiu ao desenvolvimento do meu trabalho mesmo com as adversidades que se sentiram neste ano tão peculiar.

Agradeço aos meus pais Manuel Lima e Laurinda Lima, e ao meu irmão Filipe Lima, que apesar de todas as dificuldades, estiveram sempre presentes e prontos a facilitar a minha ausência com a sua presença redobrada.

Agradeço a todos os outros familiares que interagem comigo no quotidiano e que não deixaram as adversidades deste tempo tão complicado servirem de barreiras, mantendo-se sempre presentes de outras formas e procurando auxiliar-me nos momentos em que me senti mais em baixo.

Por fim agradeço às minhas amigas, Inês Pereira e Adriana Pereira, que se demonstraram sempre presentes e dispostas a ouvirem as minhas preocupações e que procuraram ajudar a manter convicção e confiança no meu trabalho e desempenho nele colocado.

Declaração De Integridade

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

Resumo

A presente investigação centrou-se na realidade do brinquedo tradicional português, na sua história geral, no seu fabrico e comercialização e, mais tarde, na atribuição de valor do qual foi objeto enquanto bem patrimonial, entendendo-se que o brinquedo expressa valores socioculturais. Nesta dissertação debruçamo-nos também sobre a importância da patrimonialização e musealização para a valorização e salvaguarda do brinquedo. Assim, escolhemos como estudo de caso o Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima e, para melhor compreender a sua ação na atualidade, fizemos uma entrevista à Coordenadora deste Museu, Doutora Ana Carneiro, também com o objetivo de melhor ficar a conhecer os diversos métodos de trabalho levados a cabo no Museu, quais os seus impactos neste património e quais as atividades promovidas junto da comunidade.

Palavras-Chave: Brinquedo; Museu do Brinquedo Português; Património Cultural; Ponte de Lima.

Abstract

The present investigation focused on the reality of the traditional Portuguese toy, on its general history, its manufacture and commercialization and, later on, on the attribution of value of which it was object as a patrimonial asset, when it was believed that toys express sociocultural values. In this dissertation we also look at the importance of toys being considered as cultural heritage and of their musealization for their appreciation and safeguarding. Therefore, we chose the Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima (Portuguese Toy Museum in Ponte de Lima) as a case study and, in order to better understand its action today, we conducted an interview with the Coordinator of this Museum, Doctor Ana Carneiro, to better understand the different working methods carried out at the Museum, what are its impacts on this kind of cultural heritage and what activities does the Museum promote within the community.

Keywords: Cultural Heritage; Toy; Ponte de Lima; Portuguese Toy Museum.

Índice

<i>Direitos De Autor E Condições De Utilização Do Trabalho Por Terceiros</i>	<i>ii</i>
<i>Agradecimentos</i>	<i>iii</i>
<i>Declaração De Integridade</i>	<i>iv</i>
<i>Resumo</i>	<i>v</i>
<i>Abstract</i>	<i>vi</i>
<i>Índice</i>	<i>vii</i>
<i>Lista de Abreviaturas e Siglas</i>	<i>ix</i>
<i>Índice de Tabelas</i>	<i>ix</i>
<i>Introdução</i>	<i>1</i>
Escolha do Tema	<i>3</i>
Objetivos	<i>4</i>
<i>CAPÍTULO 1 - Estado de Arte</i>	<i>5</i>
1.1. Conceito de Brinquedo	<i>5</i>
1.1.1. O brinquedo tradicional versus o brinquedo industrial	<i>8</i>
1.1.2. O brinquedo como elemento social	<i>9</i>
<i>CAPÍTULO 2 – Património Cultural e Memória Coletiva</i>	<i>14</i>
2.1. História do Brinquedo Português	<i>14</i>
2.2. O Brinquedo como Património Cultural	<i>16</i>
2.3. O Brinquedo enquanto Objeto Museal	<i>20</i>
<i>CAPÍTULO 3 – O Fabrico do Brinquedo em Portugal</i>	<i>22</i>
3.1. Fabricantes de brinquedos em território nacional	<i>22</i>
3.2. Os primeiros passos da comercialização de brinquedos	<i>24</i>
3.3. Situação atual do fabrico do brinquedo português	<i>26</i>
<i>CAPÍTULO 4 – Contextualização do Museu do Brinquedo Português</i>	<i>28</i>
4.1. Enquadramento geográfico	<i>28</i>

4.2. História da criação do museu (quando e como nasceu)	29
4.3. O Colecionador e a sua Coleção.....	30
4.4. A coleção no Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima	32
4.5. O Papel do Museu	34
4.5.1. Salvaguarda/ Proteção.....	34
4.5.2. Promoção/ Divulgação.....	35
<i>CAPÍTULO 5 – Patrimonialização e Musealização</i>	<i>36</i>
<i>5. Enquadramento da Metodologia de Investigação</i>	<i>36</i>
5.1. Instrumento de Investigação e Categorização	37
5.2. Processo de Análise de Dados	39
5.3. Análise Interpretativa dos dados recolhidos	40
5.4. Limitações de Estudo e Trabalhos Futuros	49
<i>Conclusão</i>	<i>50</i>
<i>Bibliografia</i>	<i>54</i>
<i>Webgrafia</i>	<i>55</i>
<i>Apêndice</i>	<i>56</i>
Modelo de Autorização para a realização e utilização de respostas de entrevistas.....	56
Guião de Entrevista	57
<i>Anexos</i>	<i>60</i>
<i>Flyer</i> Promocional do Museu do Brinquedo Português	60
Autorização para a realização e utilização de respostas de entrevista	61
Entrevista a Dr. ^a Ana Carneiro (Versão na íntegra)	62

Lista de Abreviaturas e Siglas

CEE – Comunidade Económica Europeia

MATRIZPIX – Matriz do Património Cultural Móvel e Imóvel Nacional)

MBP – Museu do Brinquedo Português

PC – Património Cultural

UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciências e Cultura (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*)

Índice de Tabelas

Tabela 1 Primeira Categoria de Questões "Informação do(a) Entrevistado(a)"	37
Tabela 2 Segunda Categoria de Questões "Processo de Criação do Museu"	37
Tabela 3 Terceira Categoria de Questões "Patrimonialização do Museu"	38
Tabela 4 Quarta Categoria de Questões "Atividades e Agenda do Museu"	38

Introdução

A presença do brinquedo no dia-a-dia de cada indivíduo encontra-se bem presente, no entanto por ser tão óbvia ou a crença de que este objeto é dedicado apenas a um tipo de público, pode causar um sentimento de desvalorização para com o mesmo. A ideia do brinquedo tradicional é semelhante, a de que este património é apenas um objeto que foi indicado para a criança e a etapa da sua infância e acaba por ser esquecido após este uso inicial.

O brinquedo, património material português é, em Portugal, uma das categorias, que tal como muitas outras, se encontra em crescimento em relação à sua presença na Matriz do Património Cultural isto que existe a diferença de um objeto ser património cultural e entre ser um objeto que se encontra num museu. Para além dessa distinção do objeto, a sua presença é ainda trabalhada na Matriz devido aos poucos elementos que sobreviveram à constante passagem do tempo.

No entanto, esta inevitável passagem do tempo e da criação de erosões nestes objetos é contrariada por muitos colecionadores que investem na proteção e salvaguarda deste património para que possa ser reconhecido e admirado por mais gerações. O trabalho de todos os colecionadores é de louvar, porém existem vários e grandes acervos de peças que passam despercebidas por estas serem apenas consideradas coleções privadas que acabam por não ver a luz do dia.

Desta maneira, a presente investigação, que utiliza o Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima como estudo de caso, têm como questão principal perceber qual a importância e prática da patrimonialização e musealização do brinquedo e de que maneira é que este processo pode alterar os bens e também de que maneira é que, ao dar a conhecer este património, a comunidade pode ajudar na sua preservação e aumento de conhecimento.

Dessa forma, o trabalho encontra-se organizado em vários capítulos em que o Capítulo 1 – “Motivação Pessoal e Estado de Arte” contem a abordagem ao conceito de brinquedo, os, os diferentes brinquedos e o brinquedo como um elemento social, que afetou o desenvolvimento de indivíduos e comunidades que contaram com a presença deste elemento.

No Capítulo 2 – “Património Cultural e Memória Coletiva” procura a história do brinquedo, como objeto original, tendo em conta as suas primeiras aparições, para perceber como estava relacionado com os vários aspetos sociais num contexto europeu. Ainda dentro da história geral do brinquedo é elaborada a investigação do desenvolvimento deste bem dentro da sociedade e em que forma a sua história e manuseio afetam na sua musealização e elevação a património nacional.

No Capítulo 3 – “Fabrico do Brinquedo em Portugal”, o enredo da pesquisa procura conhecer a linha do tempo da produção e fabrico do brinquedo em território nacional, os métodos mais

reconhecidos na produção do brinquedo e quais os materiais mais utilizados assim como alguns dos nomes mais importantes na história do fabrico deste fenómeno. Ainda outro tópico levemente abordado neste ponto está relacionado com a atual situação do fabrico do brinquedo em Portugal.

Em seguida, o Capítulo 4 – “Contextualização do Museu do Brinquedo Português”, centra-se na pesquisa e em conhecer o espaço-museu, a sua localização e história, as atividades que disponibiliza, a coleção, o funcionamento, e os métodos utilizados na promoção e divulgação do brinquedo como património.

Relativamente ao estudo de caso realizado com o Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima, no Capítulo 5 – “Patrimonialização e Musealização” a questão inicial está relacionada com a prática da patrimonialização e musealização do brinquedo. No “Enquadramento da Metodologia” é onde se elabora a investigação de natureza qualitativa, recorrendo a uma entrevista, como instrumento de recolha de dados, à Dr.^a Ana Carneiro, coordenadora do Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima. É também neste capítulo realizada a análise da entrevista para o tratamento dos dados e elaboração de uma resposta à pergunta inicial e eventuais questões que eventualmente aparecem no decorrer da investigação e onde são propostos trabalhos futuros no contexto do brinquedo tradicional português e do Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima.

E, para fecho, a “Conclusão” onde estão enumeradas as várias considerações finais que foram possíveis elaborar com esta investigação.

Escolha do Tema

O património cultural é, atualmente, um grande aspeto da vida social de qualquer comunidade, pois os aspetos como a etnia ou até mesmo as várias crenças dos vários membros da sociedade pertencem à categoria do património cultural e esses sempre foram aspetos de grande interesse.

Tendo em conta os vários aspetos do património associados com a vida e história este é um setor que permite a todos algo em comum, a cultura de uma comunidade é o elemento de conexão e familiarização dos membros a que ela pertence.

Contudo, é importante que hajam estudos que ajudem na compreensão desses aspetos culturais, assim como também é importante que tais manifestos ou bens sejam documentados, para permitirem que a sua história e valores possam ser perpetuados num mundo que se encontra em constante evolução e atualização, permitindo ao mesmo tempo que a sua história e cultura possa sempre ser valorizada e salvaguardada em gerações futuras.

Prosseguindo, a escolha deste tema encontra-se relacionada com esse importante aspeto da documentação e perpetuação do brinquedo na comunidade portuguesa, devido à importância que este carrega, não só para os mais jovens, mas também para os adultos que procuram recordar o seu passado e que desejam guardar essas memórias e passá-las para as suas futuras gerações, permitindo a que esses saberes formem uma memória coletiva rica.

Num aspeto mais pessoal, a escolha deste tema está relacionada com a dedicação à valorização e salvaguarda de muitos objetos brinquedos que fizeram parte de uma vasta maioria de crianças que hoje contam as suas histórias aos seus netos e bisnetos.

A preocupação em proteger estes bens, que com o tempo se tornam mais frágeis, é de enaltecer pois atualmente existe um sentimento de negligência em relação aos brinquedos atuais por existirem em grandes variedades e com as mais variadas funções, no entanto estes brinquedos ainda não são possuidores de tantos factos históricos quanto os brinquedos tradicionais. Os brinquedos mais antigos ou populares têm uma conotação histórica muito mais interessante e enriquecedora por terem feito parte de um passado que contou com vários e importantes acontecimentos históricos, porém não implica que brinquedos mais recentes não tenham um valor histórico num futuro mais longínquo, no entanto o brinquedo tradicional requer um trabalho de conservação que precisa de ser feito já para conseguir prolongar este património.

Por conseguinte, a envergadura atribuída a esta ação de proteção de património influenciou a escolha do tema desta dissertação de modo a poder investigar o processo da patrimonialização e musealização do brinquedo, a importância do mesmo tendo em conta a já existente musealização.

Objetivos

No processo de desenvolvimento inicial de dissertação são enumerados alguns objetivos, os quais servirão de linha de raciocínio para auxiliar o desenvolvimento do trabalho de investigação.

Com o tema principal decidido, o Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima, os objetivos gerais em mente, quando na elaboração de um primeiro plano de trabalho são: a recolha de informações e investigação do Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima com intuito de ficar a conhecer a história do museu, o autor da coleção do museu, como começou com o processo da coleção, os motivos e processos que permitiram a elaboração do espaço para essa coleção, para a cuidar e divulgar.

Os objetivos gerais serão pilares de auxílio para a elaboração de uma pergunta inicial “a prática da patrimonialização do brinquedo no Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima.” É também outro objetivo desta investigação a elaboração de uma apreciação dos processos de patrimonialização e musealização do brinquedo.

Após o recolhimento dessas informações e elaborado a devida separação de informações mais pertinentes será realizado um trabalho de investigação inicial relacionado com a recolha de informações sobre o Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima e é nesse momento que entra a decisão na escolha do método de investigação para a recolha de informações mais específicas relacionadas com o museu, a sua criação e a maneira como o mesmo trabalho com o brinquedo no processo de musealização e divulgação.

CAPÍTULO 1 - Estado de Arte

1.1. Conceito de Brinquedo

Em pleno século XXI o brinquedo já não é algo que serve apenas para as crianças brincarem, até porque os brinquedos e jogos surgem como possibilidades de educar as crianças no século XVII, de acordo com *Kishimoto* (1994) (Sousa, 2015).

Acredita-se que a existência do brinquedo é quase tão antiga quanto a do ser humano, (Sommer & Sommer, 2017) os brinquedos eram utilizados com diferentes formas e diferentes leituras tendo em conta as várias necessidades que se faziam sentir durante a evolução da vida Humana.

Atualmente as crianças começam cedo por ganhar interesse por brinquedos tecnológicos e claramente que são mais atraídas pelos novos aparelhos eletrónicos, de cores mais garridas e sons variados, que dão outras opções de entretenimento, não apenas uma função como vários brinquedos tradicionais tem, no entanto isso não desvaloriza o valor do brinquedo tradicional, porque os mesmos começam a adquirir um grande valor por terem feito parte do passado, por conterem nostalgia para os mais velhos que tiveram esses objetos enquanto crianças e por fazerem parte da vida de tantas gerações.

O significado de brinquedo no Dicionário de Língua Portuguesa da Porto Editora é definido como “objeto que serve para as crianças brincarem”. No entanto o brinquedo não é apenas um objeto que serve para o simples motivo de brincar, também possibilita proporciona às crianças o seu desenvolvimento psicológico e cultural na fase da infância. (Gonçalves C. A., 2014, p. 7)

O surgimento da palavra brinquedo, assim como mencionado anteriormente, é algo que recente sendo que as primeiras designações para brinquedo ainda não tinham recebido alguma espécie de investimento.

Antes da existência do termo geral, existia apenas o de “*crepundia*” que incluía todos os elementos que faziam parte da vida de uma criança, incluindo as suas roupas, o berço e amuletos utilizados para a proteção da criança nos seus primeiros anos de vida. (Manson, p. 56) Esta dificuldade em atribuir um significado para os objetos de lazer e divertimento das crianças vê-se dificultada pela falta de informação, desconhecimento e falta de desenvolvimento das várias fases da infância então os brinquedos eram “misturados” com outros artigos conhecidos hoje em dia como bugigangas. Essa junção acaba também por ser influenciada pelo facto de, mais tarde, os brinquedos virem a ser comercializados por retroseiros, juntamente com as bugigangas e outros objetos considerados de pouco valor.

É apenas no ano de 1523 que a palavra brinquedo faz a sua primeira aparição num dicionário da autoria de *Robert Estienne*, um impressor de renome da era Renascentista, num texto que vêm a ser muito popular que enumera vários dos cuidados e artigos que futuros pais deviam vir a ter em atenção

aquando da vinda de uma criança. No entanto essa foi uma breve manifestação do termo porque o mesmo autor acaba por dar mais ênfase ao termo de “*crepundia*” num dos seus trabalhos mais tardios como *Manson* (História do Brinquedo e dos Jogos - Brincar através do Tempos, 2002, p. 58) transcreve “Todas as pequeninas coisas com que as crianças folgam e brincam, como bonecas, pequenas espadas, chocalhos, rocas e objetos semelhantes.”

Um aspeto positivo nesta falta de um termo geral para identificação destes objetos é a de que de maneira a compensá-la, os brinquedos recebiam um lugar específico no dicionário o que permitiu conhecer os primeiros brinquedos de maneira facilitada através da consulta destes dicionários.

Existe ainda o conceito de brincadeira e brincar, que são termos que acabam por ser muito mais amplos que o termo brinquedo. Estes dois conceitos acabam por também estarem presentes no primeiro surgimento de brinquedo sendo que “*jué*” era como que um sinónimo para o termo brinquedo e brincar, que na realidade é um conjunto de vários jogos. (Manson, 2002, p. 56)

Para além de poder ser interpretado de várias maneiras existe ainda uma diferenciação entre o ato de brincar e de jogar, ambos termos que ao primeiro olhar podem ser parecidos, mas após serem conhecidos e postos em prática tornam-se conceitos diferentes.

Em relação à criação do brinquedo, é um aspeto muito característico entre regiões, como justificação para tal é o facto de as várias regiões, culturas e comunidades darem diferentes significados aos brinquedos e de também produzirem estes de várias maneiras, de acordo com as suas necessidades e valores.

No caso da Antiga Grécia, eram várias as ocasiões em que as crianças recebiam brinquedos, como exemplo, no dia em que recebiam o seu nome. Mais tarde, esse(s) brinquedo(s) eram oferecidos a um Deus, mas os mais frequentes e indicados pela comunidade, a receberem estas oferendas eram a Deusa Diana e Vénus, deusa da lua e caça e deusa do amor, respetivamente. Essa oferenda representava uma nova fase na vida, principalmente no papel das crianças do sexo feminino porque o significado da sua oferenda aos deuses era a passagem de criança para mulher que estava pronta a se casar e a gerar filhos. (Manson, 2002, p. 23)

Este ritual acaba por ter um grande peso no que toca à presença do brinquedo na vida das crianças porque estes acabam por demarcar as suas etapas na comunidade e ainda ajudam a perceber quais os papéis a que estão destinados, ao mesmo tempo que exercem e fazem entender a valorização do brinquedo enquanto elemento de importância religiosa que salvaguarda os valores e crenças mais destacados para a fertilidade e segurança na criação de uma nova família.

Este é mais um aspeto na história do brinquedo que acaba por dar a perceber que apesar de os brinquedos não terem a mesma conotação ou individualidade que hoje têm já era existente a sua comercialização de maneira a ter em conta estas necessidades para a educação e passagem de valores.

1.1.1. O brinquedo tradicional versus o brinquedo industrial

Para além do brinquedo ser algo facilmente generalizado, independentemente do seu método de fabrico, é importante nesta pesquisa fazer uma diferenciação entre o brinquedo tradicional e o brinquedo industrial. Essa diferenciação será benéfica para a ajuda da definição dos vários métodos de criação e fabrico de brinquedo e também para a simplificação do esclarecimento do termo brinquedo português.

Dessa maneira, o brinquedo tradicional – que por vezes é também referido como brinquedo popular – é, tal como o seu nome indica, um brinquedo originário de métodos de fabrico mais tradicionais, isto é, baseado em conhecimentos hereditários e patrimoniais, muitas das vezes realizados em ambientes familiares e populares. Processos que artesãos criam e aperfeiçoam ao longo do tempo, e que depois passam para os seus filhos e mais tarde netos. Os brinquedos tradicionais e os seus artesãos são um mercado de trabalho mais pequenos em comparação com os fabricantes de diferentes brinquedos.

Ainda no âmbito do brinquedo tradicional, que desde o ano de 2019, um grupo de Alfena, Valongo, trabalha para a criação da Confraria do Brinquedo Tradicional Português para que, através dessa associação, possam ser recordados, salvaguardados e divulgados os brinquedos artesanais que foram criados por muitos dos artesãos da zona de Alfena e outras zonas onde o brinquedo tradicional era – e continua a ser – um elemento importante. (Ramos, 2019)

O brinquedo industrial por sua vez faz parte de um mercado de trabalho com maior oferta devido à facilidade da fabricação dos brinquedos. Este já é definido como o brinquedo que é feito a grande escala, com a utilização de métodos mecanizados, em grandes locais, como fábricas, onde trabalham grandes equipas para a produção de brinquedos em série.

Concluindo, apesar do brinquedo ser uma espécie de linguagem única este tem várias origens, e a sua origem mais popular e tradicional, como o brinquedo tradicional, é mais facilmente visto como o autêntico brinquedo português, por ser feito por artesãos portugueses e com produtos e matérias portuguesas.

1.1.2. O brinquedo como elemento social

Depois dos avanços do ser Humano, o brinquedo também muda o nível de importância no processo para o desenvolvimento da criança, no sentido em que estes objetos só estavam disponíveis para famílias com grande poder económico e político, enquanto as outras crianças de classes sociais mais baixas tinham de trabalhar na realidade fabril, muitas das vezes ao lado dos adultos (Souza, 2006). A exploração de mão-de-obra infantil foi uma realidade, principalmente durante a Revolução Industrial Inglesa em que as crianças trabalhavam em fábricas e eram expostas a repreensões violentas quando estavam cansadas e não correspondiam à produtividade exigida. Eram submetidas a trabalhos forçados, em nada adequados, e não tinham tempo para explorar a sua infância, como as outras crianças tinham, sendo mesmo proibidas do direito da sua educação.

Após o desenvolvimento da psicologia infantil e descoberta a grande importância do tempo de brincadeira de uma criança, juntamente com a consciencialização dos direitos das crianças, os brinquedos foram-se tornando elementos essenciais para o desenvolvimento da criança, a nível educacional e a nível social.

Foi a partir dos finais do século XIX e início do século XX (Wajskop, 2011, p. 28) que a brincadeira foi incluída na vida educacional das crianças como um método para o seu desenvolvimento pedagógico.

Essa dita “adoção” de métodos, algo que mais lúdicos na educação das crianças permitiram que o seu desenvolvimento, de criança para adulto, se tornasse num processo livre, natural e em que o sujeito em questão pudesse tomar as suas decisões ou questionar-se sobre vários aspetos da sua vida na sociedade e dando oportunidade à criança de construir a sua personalidade a partir destas brincadeiras e dos seus brinquedos.

“A invenção e a racionalização de atividades para a infância convergem num movimento que se poderia chamar de ‘institucionalização’ da infância...” (Chamboredon & Prévot, 1986, p. 46) Dita “institucionalização” permite que o brinquedo e a brincadeira seja considerada como elemento importante para o desenvolvimento infantil, o que por consequência, valoriza o ato de brincar para além de uma simples atividade de lazer, mais do que momento de diversão e prazer para a criança, também um momento essencial para o desenvolvimento de várias áreas motoras e mentais das crianças.

De acordo com Maria Clara Silva e Teresa Sarmiento (Maria Clara Silva, 2018, p. 41) “a brincadeira traz vantagens sociais, afetivas e cognitivas para o desenvolvimento da criança, e é através da brincadeiras que as crianças crescem, descobrem o mundo, e ao mesmo tempo, se revelam a si

mesmo.” Neste sentido, o tempo para brincar na fase da infância acaba por ser um grande fator contribuinte para um bom desenvolvimento da criança e que para no futuro essa criança.

...o mundo do brinquedo é onde a criança terá a liberdade para fazer o que ela não pode no mundo real, usando a imaginação e despertando seu lado lúdico. A criança usará este mecanismo para satisfazer as suas curiosidades e desejos, o que a colocará em contacto com certas regras sociais. (Gonçalves C. A., 2014, p. 8)

Para além desses fatores, o brinquedo encontra-se fortemente conectado com o meio social porque é utilizado como um canal de comunicação que permite à criança perceber de maneira mais lúdica de que forma a realidade se passa, ou pode até permitir à criança que esta faça a sua leitura e, com a participação dos brinquedos, elabore uma reprodução à sua medida. Dessa forma, o brinquedo e a brincadeira acabam por ser um grande mediador entre a imaginação da criança e a realidade social em que esta se encontra inserida.

O primeiro contacto das crianças com o brinquedo, era feito com uma motivação educativa e intenção de demonstrar e explicar às crianças através de utensílios agrícolas, utensílios de caça e artigos utilizados para garantir a segurança da comunidade, feitos em tamanho adequado ao seu, como estes eram utilizados pelos membros da comunidade e família velavam pela segurança e bem estar e dessa forma aprenderem as várias atividades comunitárias desde cedo e colocarem estes conhecimentos em prática quando assim chegasse a sua vez de ser um membro ativo. Algumas das crianças chegavam mesmo a produzir os seus próprios brinquedos a partir dos materiais que tinham disponíveis, como por exemplo, pedras, tecidos, ossos e paus. (Amado, Dezembro, 2011, p. 25)

A relação do brinquedo com a criança torna possível que as regras sociais possam ser compreendidas – de maneira mais recreativa – permitindo, através de uma linguagem mais adequada, a sua integração na sociedade. Em termos sociais o brinquedo permite à criança desenvolver a sua imaginação e a exprimir as suas curiosidades. É também o brinquedo que ajuda a criança a realizar alguns dos desejos que não consegue concretizar numa realidade instantânea (Gonçalves C. A., 2014, p. 2). Exemplificando, os brinquedos ajudam a criança a colocarem em prática funções ou atividades que esta vê os adultos a fazer e que acabam por passar despercebidas por serem tão óbvias, como o ato da condução, as brincadeiras com as várias figuras familiares (mãe ou pai), as brincadeiras com profissões, etc...

Este tipo de desejos que são impossíveis de se realizarem de maneira imediata, acabam por se tornar realidade na imaginação e brincadeira feita pela criança. Essa realização “temporária” acaba também por ajudar as crianças a interiorizar várias regras da sociedade em que estão inseridas, o que

permite começar a criar um caminho educativo para o sujeito se relacione com a sociedade e as suas várias regras, deveres e direitos.

De acordo com *Johan Huizinga* (*Homo Ludens: A study of play-element in culture*, 1949, p. 1)¹ Brincar antecede a consciência da cultura, ou daquilo que pode ser visto como aspetos culturais já que o ato de brincar é algo que é inato ao Homem e também no reino animal.

O autor anteriormente citado revela que o ato de brincar é algo que antecede a existência de uma cultura articulada como hoje conhecemos. Os animais adquiriam o ato da brincadeira de maneira inata e faziam-no sem se perguntarem o porquê ou como o fazer e para além desses aspetos também é possível perceber que os animais não tiveram a necessidade da ajuda do Homem para aprenderem o ato de brincar entre a sua comunidade.

Dessa mesma maneira, os seres humanos começaram por brincarem e sentirem a necessidade de alguma espécie de matéria com o fazerem, para responderem a essa necessidade de brincar, tal como os animais, no entanto ainda é difícil de justificar o porquê de esta necessidade.

Huizinga (1949, p. 2)² ainda demonstra que existem várias buscas e justificações do porquê existir este aspeto principalmente durante a infância, para perceber o porquê do brincar e de esta ser uma atividade importante para a constituição da criança, no entanto muitas das hipóteses colocadas em cima da mesa são sempre variadas versões que não se chegam a complementar ou anular, apenas se acumulam.

A entrada do brinquedo no mundo da pedagogia e no conhecimento do desenvolvimento do indivíduo na fase da infância é mais tardia. Apesar do brinquedo ainda ter uma designação frágil, vários aparecem em ensaios em que é dado ênfase às reações dos sujeitos em estudo enquanto estes estão a jogar ou tem intenção de o fazer e que dessa forma conseguem até perceber algumas das características das personalidades e intenções – danosas ou beneméritas – que estariam por de trás dos seus comportamentos. (Manson, 2002, p. 64)

Esse tipo de contacto com os brinquedos permite ajudar as crianças a verem o mundo de forma mais fácil a seu olhar, mas ao mesmo tempo a exercitar a sua imaginação e aprender acerca do ambiente à sua volta.

No contexto da relação do adulto com o brinquedo, os adultos acabam por utilizar o brinquedo como elemento que ajude o seu filho a integrar-se numa sociedade, como por exemplo os andarilhos na

¹ Tradução livre: “Play is older than culture, for culture, however inadequately, defined, always pressures human society, and animals have not waited for man to teach them their playing.”

² Tradução livre: “... numerous attempts to define biological function of play show a striking variation... All these hypotheses have one thing in common they all start from the assumption that it must have some kind of biological purpose...”

aprendizagem da marcha. O brinquedo, nesta situação, acaba por ser um auxiliar, não só para a criança como também para os pais que ajuda os seus filhos a se tornem, desde novos, independentes nas mais básicas atividades.

No ato de aprender a andar, o andarilho ou a aranha, são dos brinquedos que ajudam a criança a dar os seus primeiros passos de forma autónoma. Consequentemente, este brinquedo, para além de realizar o desejo que a criança tem em se movimentar também a ajudou a se relacionar com a sociedade em que está inserida por esta se poder deslocar sem a ajuda dos seus pais.

No entanto, o brinquedo é, para além de algo que serve de entretenimento para uma criança, um objeto de coleção referente a grandes memórias por parte da população adulta, que outrora brincou com esses objetos e por essa razão, hoje em dia existem muitos peritos que, tendo o brinquedo como principal objeto de estudo, criam grandes coleções e realizam grandes estudos, para preservar a história do brinquedo e que, noutros contextos de estudo, também podem ser essenciais para perceber vários aspetos relacionados com a infância e o comportamento humano.

Existe ainda mais uma ligação entre o adulto e o brinquedo. Por sua vez, esta é uma ligação que já não está explicitamente conectada à infância dos seus filhos, mas está mais propriamente associada com as memórias que os brinquedos guardam da sua própria infância. A nostalgia que um brinquedo pode carregar para alguém é dependendo da carga emocional e nostálgica pela presença que o mesmo teve na vida e evolução desse indivíduo.

Enquanto um ser humano na sua tenra idade, o sujeito procura respostas para ter um motivo na sua vida, o que o brinquedo faz nesta etapa da sua vida é dar-lhe alguma espécie de esclarecimento em relação às várias atividades profissionais, a conflitos internos que possa ter relacionados com a sua vida social, vindo a poder retirar várias lições importantes para a sua vida adulta, sem ter que os verbalizar, sendo que essa seja uma tarefa ainda complicada para uma criança.

São várias as famílias que ainda guardam os brinquedos de geração em geração para que estes possam estar sempre ligados à família. Este anexo com o brinquedo pode ser até visto como a inserção do brinquedo como mais um membro de família, devido às memórias e acontecimentos de que o objeto fez parte.

O brinquedo está também ligado com os grandes conflitos mundiais, como no exemplo da Segunda Guerra Mundial. As campanhas políticas eram muitas vezes acompanhadas por várias estratégias de marketing e propagandas em forma de brinquedos. No documentário da autoria de *Gary H. Grossman* e *Joel Ritzor*, no canal *History Channel*, "*The History Of Toys and Games*" é descrita a

estratégia utilizada, pelos vários movimentos políticos, na influência de crianças através da criação de pequenos bonecos e soldadinhos de chumbo inspirados nos grandes líderes político da altura.

Esses brinquedos hoje em dia são grandes relíquias não apenas a nível económico, mas também na área da história. Os grandes conjuntos e coleções de brinquedos que representavam as tropas de alemão *Adolf Hitler* ou do líder militar francês Napoleão Bonaparte, são elementos que ajudam a perceber, para além dos processos de criação de brinquedos, também esclarecem em relação às estratégias bélicas e a organização das tropas e batalhões.

CAPÍTULO 2 – Património Cultural e Memória Coletiva

2.1. História do Brinquedo Português

O brinquedo português tradicional pode ser facilmente identificado pelos materiais utilizados, como por exemplo, as madeiras e tecidos assim como os métodos de trabalho, que se podem resumir facilmente pelo trabalho artesanal, tanto no trabalho da matéria principal, como por motivos decorativos também realizados “à mão”.

Por outro lado, existe o brinquedo industrial, que por sua vez é uma realidade diferente do brinquedo tradicional devido aos métodos de fabrico, que são muito mais variados e facilitados por grandes máquinas e linhas de produção que se concentram em brinquedos de outra natureza. Os brinquedos industriais evoluíram com o objetivo de criar brinquedos que ajudassem no fator do entretenimento das crianças e ao mesmo tempo para que estas pudessem começar a interiorizar simples e básicos conceitos só que estes são muito mais robotizados.

Noutros tempos, as famílias que moravam em zonas rurais e que não tinham o acesso facilitado de vários materiais para a criação de brinquedos, ou acesso a brinquedos já propriamente ditos, faziam uso daquilo que a natureza lhes dava, como por exemplo os vários ramos e cascos de árvores, arames ou até mesmo órgãos internos de animais que fossem abatidos, um dos exemplos é o das bexigas que provinham das várias matanças em contexto doméstico e que eram utilizadas como um brinquedo, quando cheias de ar, e penduradas por cima do berço da criança para esta a tentar agarrar. Mais tarde, com o crescimento das crianças e após a sua entrada para a escola, estes aprendiam a utilizar o papel para a criação de aviões e barcos, a utilizar as cascas das árvores para fazer barcos entre outros materiais naturais que as crianças tinham acesso facilitado. (Soares, Ermesinde - Memórias da Nossa Gente)

É no ano de 1878 que se marca o início do fabrico dos brinquedos a partir da madeira de acordo com o artigo de Humberta Araújo, intitulado de “Brinquedo Portugueses e a sua História” (2018). A principal zona para o fabrico do brinquedo, em território nacional, foi Ermesinde (Soares, Ermesinde: Memórias da Nossa Gente, p. 114).

Assim como o brinquedo, a prática do artesanato é uma atividade que já vêm de há várias eras a fazer parte da vida do Homem para tornar possível a sua sobrevivência, fosse na criação de armas para caçar, na criação de vestuário... Com o desenvolvimento do Homem também se desenvolveram as práticas do artesanato para o entretenimento social, mais especificamente, na criação de brinquedos.

É em oficinas artesanais, datadas do final do século XIX, com a mão-de-obra de profissionais ligados às áreas da carpintaria, barro e ferro, que procuram a complementação do seu ofício através da

criação de outros projetos mais criativos, seja no aprimoramento de modelos de brinquedos originais ou na representação de modelos estrangeiros através de métodos nacionais, que encontramos o brinquedo popular.

Foi a partir da necessidade destes profissionais de complementarem o seu ofício e a criação dos seus próprios modelos de brinquedos que a procura do brinquedo popular se tornou algo ainda maior. Alguns deles acabaram até por se concentrarem apenas na criação de brinquedos porque a procura do seu produto era muita, a oferta era vantajosa para os fabricantes por isso adotavam apenas a produção do brinquedo nas suas oficinas artesanais.

2.2. O Brinquedo como Património Cultural

De acordo com o Diário da República³ o património cultural é definido como “todos os bens que, sendo testemunhos com valor de civilização ou de cultura portadores de interesse cultural relevante, devam ser objeto de especial proteção e valorização.”

Interpretando essa definição, o PC é o conjunto de todos os bens e manifestações que, para a civilização em diferentes momentos da história, são mensageiros de valores culturais, e por essa razão merecem ser salvaguardados e divulgados para serem valorizados pela sociedade.

Na Convenção para a Proteção dos Bens Culturais em Caso de Conflito Armado (Convenção da Haia⁴), a 14 de Maio de 1954, o património foi definido de acordo com as seguintes categorias:

a) Os bens, móveis ou imóveis, que apresentem uma grande importância para o património cultural dos povos, tais como os monumentos de arquitetura, de arte ou de história, religiosos ou laicos, ou sítios arqueológicos, os conjuntos de construções que apresentem um interesse histórico ou artístico, as obras de arte, os manuscritos, livros e outros objetos de interesse artístico, histórico ou arqueológico, assim como as coleções científicas e as importantes coleções de livros, de arquivos ou de reprodução dos bens acima definidos;

b) Os edifícios cujo objetivo principal e efetivo seja, de conservar ou de expor os bens culturais móveis definidos na alínea a), como são os museus, as grandes bibliotecas, os depósitos de arquivos e ainda os refúgios destinados a abrigar os bens culturais móveis definidos na alínea a) em caso de conflito armado;

c) Os centros que compreendam um número considerável de bens culturais que são definidos nas alíneas a) e b), os chamados «centros monumentais».

Esta convenção foi um dos grandes passos para a salvaguarda do património cultural mundial permitindo através desta, que em caso de guerra, fosse impossível a destruição de património cultural como manobra hostil, de tal modo resguardando os aspetos culturais dos vários países que,

³ Decreto – Lei n.º 107/2001 de 8 de setembro. Diário da República n.º 209/2001, Série I-A Assembleia da República. Lisboa, Portugal. Obtido a 31 de Março de 2020 de Diário da República Eletrónico (<https://dre.pt/pesquisa/-/search/629790/details/maximized>)

⁴ Resolução da Assembleia da República n.º 26/2000 Convenção para a Proteção dos Bens Culturais em Caso de Conflito Armado, adotada na Haia em 14 de maio de 1954 – Capítulo I – Artigo 1.º (alíneas a); b) e c))

eventualmente, entrassem em conflitos poderiam atempadamente guardar ou proteger o seu património outra forma, evitando catástrofes e afrontas aos bens patrimoniais.

Ainda pensando nas características do brinquedo, como sendo objeto móvel, segue também o artigo nº 55 referente à Lei de Bases do Património Cultural⁵, uma definição de bens culturais móveis:

Consideram-se bens culturais móveis integrantes do património cultural aqueles que se [...] constituam obra de autor português ou sejam atribuídos a autor português, hajam sido criados ou produzidos em território nacional, provenham do desmembramento de bens imóveis aí situados, tenham sido encomendados ou distribuídos por entidades nacionais ou hajam sido propriedade sua, representem ou testemunhem vivências ou factos nacionais relevantes a que tenham sido agregados elementos naturais da realidade cultural portuguesa, se encontrem em território português há mais de 50 anos ou que, por motivo diferente dos referidos, apresentem especial interesse para o estudo e compreensão da civilização e cultura portuguesas.

O património cultural é visto como uma herança, que com a importante passagem do tempo, é transmitida de geração em geração, sendo dessa forma possível que os bens e manifestações culturais de interesse coletivo sejam protegidos e valorizados por todos.

O património pode até ser considerado como uma transição consciente e deliberada dos bens e da cultura, que por sua vez é processual, que assume diferentes formas, no entanto, não perde o seu conceito.

Sabendo quais os aspetos caracterizantes do património cultural, pode-se afirmar que o brinquedo é considerado património cultural porque é um bem de grande interesse cultural, que fez parte de vários momentos históricos, criados em território português, alguns que não criados em território nacional mas que se encontram em território nacional à mais de 50 anos, e que por sua vez demonstram vários aspetos culturais relacionados com a cultura portuguesa de importância para o estudo da civilização e compreensão da cultura portuguesa.

A palavra memória na língua portuguesa é interpretada como a função de conservar experiências que se manifestam através da realização de tarefas ou hábitos ou quando se é recordado o passado.

No entanto, com o estudo da capacidade humana, foi-se percebendo com o tempo que são vários os tipos de memória a que o cérebro humano tem acesso e diferentes usos que atribuí a cada

⁵ A Lei de Bases do Património Cultural estabelece as leis base sobre qual o regime de proteção e valorização do património cultural nacional (obtido a 04 de abril de 2020 em http://www.pgdlisboa.pt/leis/lei_mostra_articulado.php?nid=844&tabela=leis)

uma dessas memórias, dessa maneira, existindo várias memórias reconhecidas pela psicologia, as mais presentes e de maior interesse neste âmbito da memória coletiva são as memórias semântica e episódica.

A memória geral, é um aspeto de grande importância para a cultura pois estas são fontes de crescimento da tradição e conseqüentemente produzem um património que servirá de referência identitária e do enriquecimento de legado.

Com tudo, a memória social ainda é um conceito relativamente recente e dessa forma o conceito de memória coletiva também o é, não obstante isto não altera a importância da memória como um grande meio para o desenvolvimento da cultura e tradição de uma comunidade.

No campo da memória coletiva, *Maurice Halbwachs* refere no seu livro titulado de “*Memória Coletiva*”, que “No primeiro plano da memória de um grupo se destacam as lembranças dos acontecimentos e das experiências que concernem ao maior número de seus membros...” (1990, p. 45) Tendo em conta que muitos dos acontecimentos históricos acabam por interferir com várias pessoas dentro da mesma comunidade é impossível que muitas dessas memórias não se complementem e se tornem numa memória coletiva. Como auxílio para a compreensão deste fenómeno *Halbwachs* ainda refere que “para confirmar ou recordar uma lembrança (...) os indivíduos presentes sob uma forma material e sensível, não são necessárias.” (Halbwachs, 1990, p. 27; Halbwachs, *Memória Coletiva*, 1990; Halbwachs, *Capítulo I - Memória Coletiva e Memória Histórica*, 1990) Isto é, mesmo que uma situação não conte com a presença física de vários indivíduos a memória desse acontecimento acaba por “incluir” várias pessoas porque as lembranças serão recordadas não apenas por uma pessoa, mas sempre por todas as que sabem da ocorrência do momento em questão.

A memória coletiva pode ainda ser considerada como o conjunto de representações sociais acerca de acontecimentos passados⁶, mas que após uma triagem das mais fiéis aos acontecimentos, cria uma imagem de foro coletivo cultural.

Enquanto comunidade, o património cultural é muitas das vezes constituído por memórias de um acontecimento que afetou uma população de uma maneira instantânea. Dessa forma, existe a memória coletiva, que é o fenómeno da junção das várias memórias individuais, de um momento ou de um objeto que tocou na vida de vários, que se aglomeram, e complementam numa só memória, criando assim a memória coletiva. (Jesus, 2014, p. 102) (Campbell, Labbe, & Shuttleworth, 2000, pp. 1-3)

⁶ Jorge Ribeiro, Património Arqueológico – Mestrado em Património Cultural, Unidade Curricular de Património Arqueológico e Arquitetónico

É com a existência da memória coletiva que o brinquedo acaba por se tornar uma peça essencial, não apenas como simples objeto, mas também por todo o enredo que está por trás da sua criação, as histórias e primeiros passos da sua comercialização, seja a nível nacional ou até internacional.

Por conseguinte, o estudo do brinquedo, como património cultural e presente na memória coletiva, é um aspeto importante que ajuda na descoberta de vários aspetos da vida das gerações anteriores, os seus hábitos e de que forma os brinquedos ajudavam no desenvolvimento das crianças.

Os desenvolvimentos dos conhecimentos relacionados com os aspetos da evolução dos brinquedos também se tornam essenciais para perceber de que maneira as crianças, e as suas correspondentes famílias, lidavam com a falta de recursos para contornar a falta destes elementos. Perceber como eram utilizados os recursos naturais na criação de brinquedos caseiros e como estes brinquedos, sendo simples, ainda continuavam a ser enriquecedores para as crianças.

2.3. O Brinquedo enquanto Objeto Museal

“A noção de património é uma ideia central da museologia” (Lima D. F., 2014, p. 4338) A patrimonialização e musealização são dois conceitos que trabalham o aspeto interpretativo dos bens e valores culturais e por isso estes dois conceitos complementam-se com o objetivo de promover e salvar o património.

O brinquedo, enquanto bem patrimonial, passa por vários processos de maneira a que a sua inserção no contexto de um museu ou lista de Património Cultural seja realizada de maneira a incluir todas as informações que são conhecidas acerca do mesmo.

André Desvallées descreve no livro *Key Concepts of Museology* (2010, p. 50) o processo de musealização como “uma tentativa de extrair, fisicamente ou conceptualmente, algo do seu ambiente natural ou cultural dando ao mesmo um estado de museal”⁷.

Por outras palavras, a musealização, neste caso específico de um brinquedo, é o processo em que o objeto passa por uma separação do seu conceito original, que poderá ser feita através da simples transcrição da função principal do brinquedo para um documento e o brinquedo passa a ser classificado como objeto musealizado e que tem prioridade em receber cuidados relacionados com a sua manutenção, salvaguarda da sua composição e estado, na investigação do seu contexto primários e história e mais tarde na sua exposição e divulgação das informações extraídas desse bem para os visitantes dos museus em que esse bem se encontra musealizado e resguardado.

Dessa forma, os brinquedos que se encontram musealizados passam a ser objetos museais, objetos que outrora foram fiéis aquele que é o seu nome, mas que atualmente são símbolo patrimonial e exemplo de uma produção da realidade passada. Neste sentido, um objeto museológico é definido em si como um produto de uma realidade anterior. (Desvallées & Mairesse, 2010, pp. 61-62)

Isto permite que o brinquedo seja visto como património material por ser um objeto físico e palpável. Devido à relação que este tem com as várias comunidades que o abraçam, existe uma categoria que se dedica apenas aos brinquedos que atualmente já tem inventariadas várias peças na mesma, pertencentes ao Museu dos Biscainhos, Museu Nacional de Etnologia e ao Museu Nacional de Arqueologia.

O brinquedo é considerado como património nacional devido ao seu valor enquanto um bem que nele têm subentendidos vários valores e histórias partilhados em várias gerações, que são

⁷“From a strictly museological point of view, musealisation is the operation of trying to extract, physically or conceptually, something from its natural or cultural environment and giving it a museal status, transforming it into a musealium or ‘museum object’, that is to say, bringing it into the museal field.” (in Desvallées & Mairesse, 2010)

salvaguardados, sejam os valores relacionados com os métodos ou processos de criação, no caso de um artesanato ou no caso do seu uso para uma criança e a sua família.

A patrimonialização do brinquedo ainda é um processo que pode vir a ser enriquecido ao longo do tempo, com a aparição de mais casos para análise divulgação e com o investimento deste processo na Rede de Museus.

No caso do processo de musealização do brinquedo, este já é um processo que mais facilmente se encontra no quotidiano da vida museológica. Existem vários artefactos e histórias sobre os mesmos que ajudam no enriquecimento da vida do brinquedo enquanto objeto museológico e que são de grande interesse para consumidores de cultura e história.

No entanto, o processo da patrimonialização de um bem é feito com uma triagem das várias informações básicas para o preenchimento de uma ficha técnica, para que após uma avaliação este objeto museal possa ser elevado a património nacional e dessa forma incluída na MatrizPIX. As informações básicas necessárias para este processo são desde a origem geográfica do bem desde as suas dimensões e a sua função original até aos tipos de materiais identificáveis.

O processamento da patrimonialização, no caso do brinquedo, acaba por enriquecer o campo da história devido às informações que estão contidas, até mesmo como a história do objeto auxilia na exibição de novas informações acerca de alguns aspetos da antiga vida cotidiana. Dessa forma, o aspeto cultural do brinquedo acaba por ser portador de alguns dos hábitos e aspetos do processo da educação das várias crianças e das possíveis maneiras que os brinquedos viriam a ajudar no desenvolvimento da infância de uma criança.

Num outro aspeto, a patrimonialização do brinquedo acaba por trazer várias vantagens para a prosperidade cultural e económica do país porque a elevação de um bem a património inspira numa maior valorização e protagonização da cultura do brinquedo português. Esses aspetos, na cultura portuguesa, influenciam à prosperidade da cultura do brinquedo português e do restante comércio envolvente e respetivos setores económicos, com a atração de interessados da história e cultura do brinquedo.

CAPÍTULO 3 – O Fabrico do Brinquedo em Portugal

3.1. Fabricantes de brinquedos em território nacional

Os primeiros vestígios, datados de 1905, do fabrico do brinquedo em Portugal foram possíveis serem reconhecidos devido aos anúncios documentados em vários guias e anuários da autoria de várias fábricas de brinquedos em território português (Miranda, 2019, p. 134).

Os fabricantes de brinquedos mais conhecidos e com mais abertura em território nacional eram vários. Muitas das firmas portuguesas tinham filiações com nomes europeus devido à busca de novas formas de fabrico assim como também procuravam inspiração noutras cidades, para além das cidades portuguesas.

Desde o início de 1900 foi possível assistir, em Lisboa e outras grandes cidades portuguesas, ao nascimento de firmas que se dedicavam ao fabrico de brinquedos.

Mais tarde, a partir da associação de Leon Petit e dos irmãos Henriques – Afonso, Artur e Manuel) na zona do Campos dos Mártires da Pátria, estes criam uma marca sobre o nome PENCUDO. No entanto, esta afiliação não tem grande duração porque os irmãos Henriques acabam por se separar de Leon Petit. Os irmãos Portugueses criam a sua marca – Luso Celuloide (1931) – e mais tarde, Artur Henriques procura também criar a sua marca pelo nome de Hércules, que foi inspirada numa marca americana de fornecedor de celuloide.

É com estas duas marcas que a produção de brinquedos feitos a partir de plástico trazem a prosperidade para o fabrico de brinquedos portugueses de plástico. (Miranda, 2018, p. 138)

Outra marca de grande relevo pelo seu trabalho na área de produção de brinquedos industriais é ARLO – Mircomodel. A sua fundação foi apenas possível devido a Arnaldo Luizello da Rocha-Brito no ano de 1939. ARLO é reconhecida pela sua produção de miniaturas em Kit durante o período da Segunda Guerra Mundial. Até o ano de 1964 o principal foco de produção desta empresa concentrava-se em kits miniatura de comboios, barcos e outros objetos. Atualmente a produção da ARLO encontra-se mais concentrada na criação de modelos kit em miniatura de comboios e também dá apoio na criação de outros projetos em escalas reduzidas⁸.

Apesar de toda a prosperidade do fabrico do brinquedo, este era ainda difícil de adquirir por famílias que tivessem uma situação económica menos vantajosa, e com a ajuda do fator de que as crianças preferiam brincar ao ar livre, estas adotavam outros brinquedos e brincadeiras mais acessíveis, como por exemplo os peões de madeira, o jogo da cabra-cega, as escondidinhas, etc...

⁸ (Página oficial da ARLO-Micromodel - <http://www.arlo-micromodel.com/index.html>)

Atualmente é ainda pouca a informação relacionada com o fabrico de brinquedo em Portugal derivado ao facto de esta estar apenas disponível entre os familiares que foram – e são – responsáveis pelas empresas de produção dos ditos objetos brinquedos. As poucas informações existentes encontram-se no poder dos colecionadores e peritos e estes mantêm ditas informações reservadas.

3.2. Os primeiros passos da comercialização de brinquedos

A comercialização de brinquedos em território nacional começou por ser algo secundário nas firmas que produziam, em primeira linha, artigos dedicados a tarefas e necessidades do dia-a-dia, produtos dedicados à higiene pessoal, por exemplo pentes e outros tipos de bugigangas e bijuterias.

Nos primeiros passos da comercialização do brinquedo, as bugigangas também estavam presentes, o que foi possível perceber através de vestígios deixados por antepassados, de que estas transições eram feitas por retroseiros. Estes eram os tradicionais vendedores ambulantes, que em 1690 foram definidos por Antoine Furetière, no Dicionário Universal como “aquele que traz ao peito um tabuleiro com mercadorias ou que as carrega num fardo transportado às costas, para as vender pelas ruas e no campo” (Manson, 2002, p. 99).

É então que se dá uma das primeiras aparições do brinquedo em forma de uma gravura da autoria de *Pieter Van der Heyden*, denominada de “O Retroseiro Pilhado pelos Macacos” datada de 1562, obra esta que foi inspirada num quadro de *Pieter Brueghel*. (Manson, 2002, p. 97) Esta gravura acaba por ter grande reconhecimento, sendo replicada várias vezes, talvez devido ao carácter cómico em que é caracterizado um retroseiro, que ao descansar de uma das suas muitas viagens, é furtado por um grupo de macacos que acabam por brincar com os vários brinquedos e bugigangas, levando estes objetos para as árvores, pendurando-os em ramos e brincando com eles de maneira semelhantes ao de uma criança.

Mais tarde, o brinquedo ainda continuava a ser comercializado de maneira parecida como a que era feita pelos retroseiros pelo motivo de que a matéria prima utilizadas nas várias firmas que fabricavam objetos de plásticos podiam desconcentrar a sua produção de um só produto e poderiam utilizar a mesma matéria prima para realizar brinquedos, que até à altura ainda continuavam em segundo plano. As matérias primas mais conhecidas eram o plástico, celuloide, borracha ou o PVC (policloreto de vinilo ou mais conhecido apenas por vinil).

Como os materiais utilizados no fabrico dos objetos já eram familiares, os métodos de trabalho acabam por ser o que os fabricantes têm de adotar de diferentes. Esses métodos de produção, maior parte das vezes, contavam com moldes que podiam ser adquiridos no estrangeiro ou eram feitos investimentos para a criação de novos moldes para a criação de peças novas e de origem autêntica.

Com a ajuda dos moldes, a fabricação em massa dos brinquedos acabou por se tornar mais facilitada, no entanto com a renovação dos vários métodos de trabalho e matérias para a criação de brinquedos, a comercialização do brinquedo acabou por sofrer várias quedas e picos durante as décadas do século XX.

Portanto, a comercialização do brinquedo começou por ser, de maneira inconsciente, uma fonte de rendimentos secundária para empresas que fabricavam outros produtos como fonte primária das empresas.

3.3. Situação atual do fabrico do brinquedo português

Atualmente, a produção e comercialização do brinquedo tornaram-se num grande mercado, em que os brinquedos procuram educar e/ou divertir crianças de todas as faixas etárias e de entre as maneiras mais variadas, com o recurso a novas tecnologias, permitindo que o brinquedo se mantenha sempre atualizado de acordo com as evoluções tecnológicas de produção.

Atualmente, a conotação de brinquedo variou a nível emocional devido ao facilitado acesso, que aos olhos de quem os procuram, consigam fazê-lo de maneira mais fácil, tornando-se mais comuns e garantidos. No entanto, quando essa não era a realidade existia um maior laço entre o brinquedo e o seu responsável por a garantia de ter acesso ao mesmo não ser tão assegurada quanto é nos dias atuais. E no caso desses objetos serem fabricados pelas crianças ou seus familiares este enverga uma conotação emocional ainda maior.

Podem ainda existir, no entanto, situações em que o brinquedo tradicional também já não é tão facilmente adquirido na atualidade, mais especificamente no que toca a brinquedos artesanais e genuínos que por muitas vezes são substituídos por outros de mão-obra mais barata e de acesso económico mais facilitado.

Casos do fabrico de brinquedo tradicional em território nacional são raros, no entanto existem ainda empresas que sobrevivem a todo o custo mesmo com o avanço da tecnologia e que não dispensam a mão-de-obra porque os seus métodos de fabrico precisam da essencial atenção e manuseio de moldes, peças e decorações por parte de colaboradores.

O exemplo é PE-PE que produz brinquedos que ficaram famosos nos anos 50, mas que já produzia brinquedos desde a década de 1920. Num artigo da revista “Observador *Lifestyle*”, edição Especial Família, Júlio Penela fala sobre a história da fábrica, que pertence à sua família, dos vários processos de fabrico do brinquedo e os maiores desafios para a fábrica na Alfena.

Foi através desta fábrica e com o trabalho de José Augusto Júnior – JAJ, que foi o primeiro nome da fábrica – que o Carocha foi possível ser visto em escala reduzida, mais facilmente adaptável para as brincadeiras das crianças portuguesas. Após o nome de JAJ vêm o nome de JATO e mais tarde define-se de PE-PE, de Penela e Penela, porque a fábrica passa para a responsabilidade de dois filhos de José Augusto Júnior, pai e tio de Júlio Penela.

“Júlio foi trabalhar para a fábrica aos 16 anos, hoje tem 52 e é a quarta geração à frente de um negócio de família que começou em 1921 e que um século depois continua...” (Ferreira, 2019, p. 103) Os primeiros brinquedos eram fabricados a partir de madeira e folha de flandres, só mais tarde veio o plástico. Um dos primeiros brinquedos mais populares foi o carro brinquedo, inspirado num

modelo da Volkswagen, e em que foi no seu fabrico utilizada a primeira máquina de injeção de plástico, que através de moldes, permitia a criação de réplicas de automóveis, e outros brinquedos, das suas várias peças individuais.

Em 2012, Júlio e o seu filho, Bruno Penela, decidem comprar os ativos dos antecessores, que declararam insolvência no ano anterior – consequências da concorrência de produtores internacionais, as várias crises e o aparecimento das normas da C.E.E. – e criam uma nova fábrica com o nome de *BruPlast*, a partir da qual concentram a sua produção em “qualquer tipo de indústria (automóvel, alimentar, têxtil, elétrica, transformação, vinícola, etc.)”⁹ que representa cerca de “80% das vendas” os restante 20% são os brinquedos clássicos que continuam a ser fabricados por gosto da família que tenta a todo custo evitar o desaparecimentos deste brinquedo.

Atualmente a fábrica produz brinquedos ainda com as várias técnicas manuais e os vários moldes utilizados pelos antecessores, mantendo a marca viva através de encomendas, que podem somar até “três mil brinquedos” anuais, que lojas *vintage* e outros consumidores de interesse procuram. Os brinquedos mais populares nos anos mais recentes são e popular “carrinha pão de forma, o carro dos bombeiros, o táxi, a máquina de costura, a balança, o fogão e a tábua de passar a ferro.” Para além da continua produção de brinquedos, a fábrica ainda mantém a iniciativa de lidar mais diretamente com o seu público e comunidade através de uma “oficina de automóveis e um parque temático para as crianças (onde já têm acontecido *workshops* dos brinquedos tradicionais)”. (Ferreira, 2019, p. 105)

Concluindo, o brinquedo era visto como um objeto de importância devido à relação emocional, pela dificuldade na sua aquisição ou pelo simples facto de esse ter sido manufacturado por um membro da família, e hoje em dia conhecido como um brinquedo tradicional e, atualmente, o fabrico do brinquedo tradicional português não é tão significativa devido à concorrência do brinquedo industrial, que se encontra presente nas grandes superfícies comerciais.

Isto não desvaloriza o brinquedo tradicional como património, mas acaba por tornar a sua presença mais dificultada por o interesse ser mínimo no mercado, não havendo procura, não existe oferta e dessa forma o brinquedo tradicional português é património e a sua produção mais um aspeto histórico da cultura portuguesa. Até lá a perseverança e confiança de fábricas como a *BruPlast*, que ainda se preocupam com este tipo de produções e na persistência da presença das marcas de brinquedos tradicionais portugueses, permitem que as várias linhas de fabrico do brinquedo tradicional português existam e sejam utilizadas, continuando o fabrico e a presença deste património na atualidade.

⁹Informação disponibilizada no site oficial da BruPlast, <http://www.bruplast.pt/sobre/>

CAPÍTULO 4 – Contextualização do Museu do Brinquedo Português

4.1. Enquadramento geográfico

Ponte de Lima, conhecida como a vila mais antiga de Portugal, é onde se encontra edificado o Museu do Brinquedo Português. O museu encontra-se, mais exatamente, logo após a famosa Ponte Medieval e Romana, na margem direita do Rio Lima, freguesia de Arcozelo, na Casa do Arnado.

Os edifícios que se encontram à volta do museu estão muito ligados com o setor turístico e hoteleiro. A Vila e a Ponte são grandes pontos de passagem turística por caminhantes que fazem o percurso com destino a Santiago de Compostela e procuram o Albergue de Peregrinos que se encontra ao lado do museu. Outro local que se encontra perto do MBP são os jardins que servem de área para a realização do Festival Internacional de Jardins. Este festival é de grande dimensão e a participação é proveniente de vários países, o que torna o festival em mais uma das fontes de enriquecimento turístico na vila histórica de Ponte de Lima. De tal forma, esses dois espaços mais perto do MBP acabam por trazer grande mediação para o este espaço.

O MBP é também um local de grande interesse para a comunidade escolar de Ponte de Lima, acaba mesmo por ser um dos locais “*must*” a visitar por muitas turmas das várias escolas do concelho, onde os professores procuram mostrar às crianças a os brinquedos de que tanto ouvem falar por parte dos seus pais e avós. O espaço do MBP funciona com outras comunidades de diferentes faixas etárias e acaba por ser um espaço privilegiado para a promoção do brinquedo e relações entre as várias faixas etárias e, quando o seu trabalho sai fora da sua cede física, procura perpetuar essas relações e dar a conhecer ao espaço e divulgar a contínua importância que é a de manter este brinquedo vivo na memória coletiva.

4.2. História da criação do museu (quando e como nasceu)

O Museu do Brinquedo Português é um dos poucos espaços, a nível nacional, que atualmente, se preocupa com a musealização e divulgação do brinquedo. Muitos espaços que já existiram fecharam portas e as suas coleções estão guardadas em locais aos quais ninguém, para além do proprietário, tem acesso.

Um exemplo disso é o Museu do Brinquedo de Sintra que encerrou no dia 31 de Agosto de 2014.¹⁰

Segundo o Jornal Público, o museu sofreu com a alteração das leis no ano de 2013 que tornaram impossível a continuação do apoio da Câmara Municipal de Sintra, o apoio em questão era de um subsídio de 5 mil euros mensais e o espaço de cede do museu.

Mesmo com os vários planos para solucionar a prosperidade do museu foi impossível continuar com as portas abertas e dessa forma o espaço está atualmente a ser utilizado com um museu sobre a comunicação social – *NewsMuseum*.

No entanto, o Museu do Brinquedo Português é um dos espaços que abre portas com o tema do brinquedo em Ponte de Lima e que tem a missão de exercer as funções de assegurar, preservar e divulgar o brinquedo. O espaço é fundado a 2012 e a sua criação foi devida à coleção de brinquedos de Carlos Guilherme Teixeira dos Anjos.

Devido à crescente coleção por parte do colecionador a necessidade de manter a sua coleção e de a preservar levou Carlos dos Anjos procurar contatos com as mais variadas câmaras municipais para a realização de um acordo que permitisse a cedência de um espaço e ao mesmo tempo possibilitasse a prática da preservação da coleção e da sua divulgação.

Apesar dos vários esforços por parte do colecionador, as várias propostas e promessas por parte de alguns investidores que encontrou pelo caminho sempre o deixaram sem resultados, no entanto a Câmara Municipal de Ponte de Lima, no ano de 2009, entrou em contacto com Carlos dos Anjos. É após este contacto e com a colaboração do vereador Franquelim Sousa que o plano da criação do Museu do Brinquedo Português se formula e começa por ganhar vida ao final de 2 anos. (Queirós, 2017)

¹⁰ (Fonte: <https://www.publico.pt/2014/08/06/local/noticia/agora-e-de-vez-museu-do-brinquedo-fecha-portas-em-sintra-mas-espera-reabrir-em-lisboa-1665584>)

4.3. O Colecionador e a sua Coleção

Carlos Guilherme Teixeira dos Anjos, começou por ganhar interesse pelo mundo dos brinquedos, com 30 anos, através de um primeiro aspeto que estava relacionado com o seu hábito de coleção de outros artigos.

O outro aspeto que o levou à criação de tal coleção foi a visita à casa de um amigo. Carlos dos Anjos foi remetido num momento nostálgico quando viu vários brinquedos da sua infância. Este episódio e esta viagem atrás no tempo invocada pelos antigos brinquedos na casa de seu amigo Carlos Magalhães que Carlos dos Anjos começou a sua coleção de brinquedos.

Foi algo que começou de maneira simples, mas que rapidamente se tornou numa coleção com milhares de objetos e brinquedos mais variados. Carlos dos Anjos conseguiu desenvolver uma grande coleção que incluía brinquedos exclusivos de fabrico e origem nacional todos de origem nacional e que com o crescimento do seu interesse também fez com que o seu interesse passa para lá da história portuguesa e fronteiras. (Queirós, 2017)

Carlos dos Anjos conta, a 09 de Setembro de 2017, numa entrevista dada ao programa “Agora Nós” na RTP¹¹, que a ajuda essencial do seu amigo, devido à sua ocupação profissional não conseguia dedicar mais tempo do que aquele que preferia, conquistaram uma incrível coleção de mais de 5 mil objetos brinquedos portugueses ao frequentarem vários bazares, feiras e visitas a antigas fábricas, atividades comuns para Carlos dos Anjos. De tantos que eram os objetos que a garagem em os guardava acabou por se tornar um espaço pequeno.

Mesmo após esta grande coleção estar feita o colecionador não parou. Investiu ainda mais do seu tempo em várias feiras e eventos para poder trocar alguns brinquedos que eram repetidos ou para comprar outros que ainda não tivesse e conseguiu gerar uma coleção com mais de 20 mil peças.

Com o desenvolvimento da sua coleção, Carlos dos Anjos foi também organizador de vários eventos com outros colecionadores e interessados dos brinquedos, que promoviam a troca de conhecimentos e trocas de brinquedos que esses colecionadores eventualmente tivessem repetidos na sua coleção. (Queirós, 2017)

Carlos dos Anjos dedicou grande parte do seu tempo na coleção e aprendizagem dos brinquedos. Feitos de madeira ou latão, os brinquedos colecionados foram tantos que nem o próprio tinha a certeza do número exato de quantos eram os brinquedos que completavam a sua coleção.

Com todo o percurso e interesse neste património, Carlos dos Anjos foi um dos maiores historiadores dos vários fabricantes de brinquedos em território nacional e tinha como objetivo a criação de

¹¹Entrevista disponível em <https://www.rtp.pt/play/p3027/e306767/agora-nos/602387>

um outro espaço museológico com mais ênfase no brinquedo de plástico na zona de Leiria por ser um dos maiores centros de fábricas de plástico em Portugal. (Queirós, 2017)

É ainda na entrevista feita para o canal da RTP que Carlos dos Anjos afirma que a sua vontade e sonho para a criação do museu tinha o intuito de ser um espaço onde todos pudessem apreciar os brinquedos, toda a cultura e as histórias que estavam escondidos a outras gerações.

O colecionador de renome acaba por falecer a 4 de dezembro de 2019, era conhecido como o Pai do Brinquedo Português e tinha muitos admiradores devido à sua dedicação e devoção da salvaguarda e promoção do brinquedo português como património cultural.

4.4. A coleção no Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima

A coleção da autoria de Carlos dos Anjos é de dimensões tão alargadas que o espólio disponível no Museu do Brinquedo Português não tem todos os objetos e brinquedos em exposição.

Quando esta coleção começou, o autor já tinha experiência em colecionar outros objetos, como selos e moedas (Queirós, 2017) mas a curiosidade pela história do brinquedo e por este como património acabou por tomar por completo a paixão de colecionar objetos.

Com quase 4 décadas de trabalho, na procura, troca e descoberta de mais e melhores exemplares de brinquedos, a coleção de Carlos dos Anjos especializou-se no brinquedo português feitos em pasta de papel, folha de flandres e o plástico, no entanto também tive espaço para adotar alguns brinquedos internacionais.

Após o acordo com a Câmara Municipal de Ponte de Lima e Associação Concelhia das Feiras Novas, Carlos dos Anjos organizou o espaço em 2 áreas prominentes.

A área principal e que conta com a maior presença da coleção de Carlos dos Anjos está organizada com exposição permanente denominada de “ARLO – Brinquedos para todas as idades, construções e miniaturas”, dividida por dois pisos do edifício principal. Começando pelo rés-do-chão é possível conhecer a história dos principais fabricantes do brinquedo português, assim que termina esta secção encontram-se expostos alguns dos brinquedos nacionais ao lado de brinquedos estrangeiros, como termo de comparação entre os dois e para perceber como eram efetuadas as adaptações por parte dos fabricantes portugueses. É também nesta exposição permanente que estão presentes informações relacionadas com alguns dos materiais mais comuns do fabrico do brinquedo se encontram presentes de maneira cronológica, numa linha evolutiva que permite conhecer o brinquedo e evolução ao longo do tempo.

No piso seguinte encontram-se expostos brinquedos, sempre de maneira cronológica, e tendo em conta os métodos e técnicas de produção do brinquedo e os aspetos e acontecimentos sociopolíticos a nível nacional e internacional, que acabaram por demarcar a produção e caracterização de muitos brinquedos.¹²

O segundo espaço predominante do museu é uma sala de Exposições Temporárias onde frequentemente se organizam e promovem exposições temporárias organizadas pelo museu com a parceria e protocolos com mais instituições e colecionadores que trabalham com o tema brinquedo, a sua história, a sua preservação e divulgação, enquanto património e herança da cultura portuguesa.

Outro espaço de grande interesse ao público, dentro do MBP, é a Sala das Brincadeiras onde, para além de se realizarem algumas das atividades relacionadas com os serviços educativos do museu,

¹² Flyer promocional do Museu do Brinquedo Português em anexo

está também presente uma das obras que mais impressiona o público de todas as idades: a Maquete da Cidade Imaginária. Uma maquete que conta com a presença de vários modelos de comboios em movimento, casas e toda uma construção de estradas e paisagens com relevo e, que à noite, se ilumina.

4.5. O Papel do Museu

4.5.1. Salvaguarda/ Proteção

De acordo com o site da UNESCO Portugal os museus são para além de espaços físicos que servem para a exibição do património:

*Os museus são muito mais do que locais onde são exibidos e conservados objetos. Para além de serem um meio de proteção do património material e imaterial e da diversidade cultural e natural existentes, os museus desempenham um papel de grande relevância na promoção de uma economia local e regional criativa e agem como plataformas de discussão e debate nos campos social e cultural...*¹³

Os museus em geral têm um grande e importante papel na salvaguarda do seu espólio porque são espaços de eleição para o armazenamento dos objetos tendo em conta os vários cuidados que estes necessitam para a maximização da conservação dos mesmos.

Para além dessa importância para o armazenamento seguro do espólio o espaço físico do museu permite ao desenvolvimento de espaços de discussão de aspetos culturais e da troca de experiências.

O Património Cultural Português ainda conta com um sistema denominado de “Rede Portuguesa de Museus” que se preocupa com a descentralização dos museus e simultaneamente investe para a divulgação entre os museus pertencentes ao sistema criando mais uma medida de promoção destes agentes culturais. **(Républica Portuguesa)**

O Museu do Brinquedo Português tem um importante papel na salvaguarda dos brinquedos colecionados por Carlos dos Anjos, porque este espaço permite o armazenamento dos brinquedos com as condições ideais para os seus materiais, e ser possível a criação de um ambiente supervisionado e mais facilmente receberem os cuidados necessários.

¹³ (Fonte: <https://unescoportugal.mne.gov.pt/pt/temas/proteger-o-nosso-patrimonio-e-promover-a-criatividade/museus>)

4.5.2. Promoção/ Divulgação

O Museu do Brinquedo Português tem como estratégias de promoção e divulgação do seu trabalho vários instrumentos, entre as redes sociais, outdoors e outros elementos físicos como folhetos e cartazes.

Inclusive, a página oficial de *Facebook* do Museu do Brinquedo Português conta com a divulgação de todas as atividades que o museu promove, contando com os seus serviços educativos que realiza com os vários grupos e turmas das escolas que visitam o espaço e ainda utilizam o espaço online para divulgar algumas das peças que foram doadas por visitantes e as histórias que estes brinquedos levam para o Museu.

A Agenda Cultural de Ponte de Lima é um dos espaços utilizados como estratégia de divulgação e promoção do espaço do MBP, e das várias atividades e exposições que este tem disponível para o seu público alvo, o exemplo das festas de aniversário personalizadas e workshops.

Através dos seus serviços educativos e de todas as atividades promovidas no seu espaço, e fora dele, o museu também promove e sensibiliza aos visitantes e aos grupos que participam das suas atividades para a continua preservação desta património, através de algumas sessões em que é possível ficarem a conhecer melhor as várias partes dos brinquedos tradicionais mais populares pelo museu e dessa maneira perpetuar estes conhecimentos por várias gerações.

As muitas atividades disponibilizadas pelo MBP procuram todas as faixas etárias, incluindo idosos, crianças de todas as escolaridades, as suas famílias e trabalha na inclusão de público com deficiências auditivas e visuais.

O MBP ainda promove várias sessões e encontros com investigadores da área de maneira a continuar com o crescimento das informações e história do brinquedo e procurando sempre chegar a mais público.

Para além destes encontros, o MBP também promove parcerias entre outras instituições e organizações para a criação de exposições temporárias e criação de linhas de investigação.

CAPÍTULO 5 – Patrimonialização e Musealização

5. Enquadramento da Metodologia de Investigação

Tendo em conta as questões que influenciaram à elaboração da presente investigação de perceber a importância que a patrimonialização e musealização do brinquedo tem no Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima, a pesquisa foi dividida em duas partes.

Uma recolha de dados inicial, feita maioritariamente por parte da recolha de informações e análise de documentos disponíveis online e em documentos físicos, livros e artigos de várias naturezas de maneira a contribuir para o devido desenvolvimento do estado de arte sobre o brinquedo e sua respetiva musealização e patrimonialização num contexto generalizado.

Na segunda parte do trabalho foi feita a escolha de um método utilizado para responder a questões relacionadas com o protagonista do estudo de caso, Museu do Brinquedo Português, que será o método de investigação qualitativo.

O método de investigação qualitativo será essencial para trabalhar a compreensão de conceitos e aspetos específicos da área da patrimonialização e musealização do brinquedo dentro do Museu do Brinquedo Português, através do testemunho de um colaborador inserido na realidade desse fenómeno¹⁴. Especificando, a presente fase de investigação procura informações desta instituição, o seu funcionamento e métodos de trabalho utilizados na inventariação, patrimonialização e musealização do brinquedo. Mantendo em conta a situação da pandemia relativa ao Covid-19, o método de investigação será posto em ação com a ajuda de uma entrevista estruturada, elaborada com ajuda do recurso do correio eletrónico, para melhor entender o fenómeno da patrimonialização e musealização do brinquedo, mantendo sempre em prioridade as questões de saúde pública e disponibilidade do ator social entrevistado.

A entrevista em questão é estruturada e organizada em várias categorias para facilitar a sua análise. Outro aspeto a salientar, as questões serão abertas, dando liberdade ao entrevistado de desenvolver a sua resposta e, ao mesmo tempo, de o investigador ter acesso à maior quantidade de informação possível dispensada.

Dessa forma, o principal objetivo da seguinte entrevista concentra-se em perceber quais os métodos de musealização do brinquedo por parte do Museu do Brinquedo Português, como é feita toda a organização do alargado espólio do museu e de que maneira se processam alguns dos momentos de restauro dos brinquedos que já se encontram um pouco mais danificados.

¹⁴ Eugénio Alves da Silva, «As metodologias qualitativas de investigação nas Ciências Sociais», Revista Angolana de Sociologia [Online], 12 | 2013, posto online no dia 01 março 2015, consultado no dia 10 janeiro 2021. URL: <http://journals.openedition.org/ras/740>; DOI: <https://doi.org/10.4000/ras.740>

5.1. Instrumento de Investigação e Categorização

O guião de entrevista¹⁵ foi feito em prol de perceber vários aspetos relacionados com a organização e direção do Museu do Brinquedo Português, do seu respetivo acervo e os conhecimentos mais importantes de maneira a responder à questão da importância da prática da musealização e patrimonialização do brinquedo na instituição em estudo, e também para conhecer de que forma esse processo pode alterar os bens em estudo.

Tendo em conta que é importante conhecer e perceber o autor das respostas à entrevista, a primeira categoria de questões está concentrada na recolha de informações essenciais acerca do percurso académico do entrevistado e das suas funções no contexto do museu.

A primeira categoria de análise da entrevista é denominada de “Informação do(a) Entrevistado(a)”.

Questão 1	Qual o percurso académico do(a) entrevistado(a).
Questão 2	Qual o percurso percorrido enquanto colaborador(a) dentro do Museu Brinquedo Português pelo entrevistado(a).
Questão 3	E qual o seu atual estatuto dentro da instituição na atualidade.

Tabela 1 Primeira Categoria de Questões "Informação do(a) Entrevistado(a)"

Numa segunda categoria, denominada de “Processo da Criação do Museu”, as questões concentram-se na recolha de informações ligadas ao processo da criação do museu e quais os cuidados relacionados com o manuseamento do seu acervo.

Questão 4	Quais os acontecimentos mais importantes para na construção do MBP.
Questão 5	Cuidados no manuseio do espólio do MBP.
Questão 6	Quem é o atual proprietário do MBP.

Tabela 2 Segunda Categoria de Questões "Processo de Criação do Museu"

A terceira categoria da entrevista, denominada de “Patrimonialização do Brinquedo”, procura respostas relacionadas com a patrimonialização do brinquedo, quais os métodos utilizados para o processo e quais são algumas das possíveis alterações que este processo pode causar na coleção do Museu do Brinquedo Português.

Questão 7	Documentos relacionados com a patrimonialização do brinquedo e quais são as informações mais importantes neste processo.
-----------	--

¹⁵ Guião de Entrevista em Apêndice.

Questão 8	Que consequências sofre o brinquedo no processo da patrimonialização.
Questão 9	Quais são as preocupações na patrimonialização e inventariação do brinquedo.

Tabela 3 Terceira Categoria de Questões "Patrimonialização do Museu"

Na quarta e última categoria da entrevista as perguntas desta categoria procuram conhecer quais são as atividades promovidas pelo museu e de que maneira é feita a divulgação das suas atividades e exposições e como é feito o financiamento dessas iniciativas. Esta última seção das perguntas desenvolvidas para a entrevista é denominada de "Atividades e Agenda do Museu".

Questão 10	Atividades promovidas pelo MBP.
Questão 11	Quais os meios de divulgação utilizados.
Questão 12	Quais os principais objetivos do MBP na exposição do acervo.
Questão 13	Quais os suportes das iniciativas relacionadas com a exposição do acervo.

Tabela 4 Quarta Categoria de Questões "Atividades e Agenda do Museu"

5.2. Processo de Análise de Dados

Após a realização da entrevista¹⁶, a recolha dos dados foi realizada através do correio eletrónico, tendo em conta a atual situação pandémica resultante da COVID 19, com a colaboração da Dr.^a Ana Carneiro.

A análise feita é realizada com a intenção de dar respostas a algumas das questões sobre o processo da musealização do brinquedo em território nacional, incluindo também questões relacionadas com o funcionamento do Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima.

O método da análise da entrevista posto em ação conjuga a análise categorial da entrevista e a interpretação das questões, assimilando o testemunho do entrevistado e das informações por ele prestado, que foram adquiridas pela sua participação no campo em estudo¹⁷.

Iniciando a análise com a primeira categoria, as perguntas da mesma, estão relacionadas com a qualificação do entrevistado. Dessa forma, a análise concentra-se desta categoria procura Dr.^a Ana Carneiro, coordenadora do museu e a entrevistada.

A segunda categoria de questões, da entrevista em análise procuram informação acerca dos vários processos a que, aquilo que atualmente conhecemos como museu, foi submetido e quais são os atuais proprietários/colaboradores do MBP, tendo em conta o falecimento do original colecionador Carlos dos Anjos a 04 de janeiro de 2019.

A terceira categoria das questões foca-se principalmente na recolha de dados relacionadas com o processo da musealização e patrimonialização do brinquedo e dos processos utilizados no espaço em investigação.

A quarta categoria das questões objetiva a recolha da visão e objetivos das várias atividades do museu, de que forma é que o financiamento destas atividades é realizado e quais são os métodos de divulgação utilizados pelo museu para dar conhecimentos das mesmas ao público.

¹⁶ Entrevista em Anexo

¹⁷ Eugénio Alves da Silva, «As metodologias qualitativas de investigação nas Ciências Sociais», Revista Angolana de Sociologia [Online], 12 | 2013, posto online no dia 01 março 2015, consultado no dia 10 janeiro 2021. URL: <http://journals.openedition.org/ras/740>; DOI: <https://doi.org/10.4000/ras.740>

5.3. Análise Interpretativa dos dados recolhidos

A análise interpretativa da entrevista realizada à Dr.^a Ana Carneiro, será elaborada na íntegra, com a ajuda de citações das respostas para o auxílio de uma melhor compreensão.

No que se refere à primeira categoria, “Informação do(a) Entrevistado(a)”, que incluía três perguntas, o objetivo era o de perceber qual tinha sido o percurso académico e quais são as suas tarefas dentro do Museu.

Com a leitura da primeira resposta percebemos que a Dr.^a Ana Carneiro iniciou o seu percurso académico com a Licenciatura para o Ensino de Português e Francês na Universidade de Trás-Os-Montes e Alto Douro de seguida de uma Especialização em Ciências Documentais com variante de bibliotecas e centros de Documentação na Universidade Portucalense Infante D. Henrique e mais tarde realizou o Mestrado em Património e Turismo Cultural na Universidade do Minho.

Todo o seu percurso académico centra-se nas áreas das letras/línguas e ciências sociais.

À sua entrada para o museu a Dr.^a Ana Carneiro fica encarregue da Coordenação da instituição, e com esta posição na instituição as suas funções são as mais variadas. Na sua resposta, a Doutora menciona todas as funções que lhe competem, desde a promoção dos serviços do museu, de acordo com os objetivos da instituição até tarefas como a elaboração de cartazes e publicações promocionais. Tendo em conta a grande lista de tarefas é perceptível que a função de coordenadora requer o compromisso de alguém possuidor de um vasto conhecimento na área dos protocolos e documentos relativos às funções do museu. Com este papel de coordenadora, a Dr.^a Carneiro tem também a seu cargo tarefas importantes relacionadas com a gestão dos recursos humanos e materiais, a promoção dos serviços educativos, pareceres de depósitos e cedência dos bens culturais.

A D.^a Ana Carneiro tem também funções competentes à incentivação da formação profissional dos colaboradores na área da museologia, de parcerias e protocolos para o desenvolvimento com a colaboração de outras instituições e de apoiar novos estudos e exposições com o acervo e coleção do museu tendo em conta o rigor científico e qualidade que essas iniciativas requerem. Mais questões relacionadas com a ligação do MBP com a sua comunidade envolvente, incluindo as “escolas, associações culturais, organizações educativas e similares” e o público internacional. A sua atual função no MBP ainda continua a ser a de Coordenadora, e para além de todas as funções anteriormente referidas estão ainda incluídas a função de contratação dos serviços necessários a demais produções e a garantia a obediência de todas as disposições legais de todas as matérias promovidas e realizadas pelo museu.

Na segunda categoria da recolha de dados, com a temática do processo da criação do museu a Dr.^a Ana Carneiro não experienciou em primeira pessoa os primeiros passos relativos à criação da

instituição, mas à sua entrada no museu foi implementada a norma de funcionamento do museu. No entanto ela expressou uma consideração de que os passos mais importantes, no processo inicial, foram os de “chegar a acordo com o colecionador, estabelecer protocolo e definir e estruturar os espaços físicos para implementação do museu.”

Com estes dados é possível compreender que no que toca ao desenvolvimento da criação de um espaço museu é importante a criação de protocolos para a utilização de espaços que permitam a prática da atividade e que permitam garantir a boa conduta do museu e ao mesmo tempo garantir a segurança do património e todas as informações a que estes pertencem.

A seguinte categoria de questões, no instrumento da recolha de dados, está relacionada com a musealização do brinquedo, mais especificamente a coleção cedida ao museu e os procedimentos que devem ser submetidos para o cuidado deste património.

Tendo em conta o raciocínio anterior, após a existência de um espaço com as condições mais indicadas para esta situação é importante a presença de uma equipa para serem postos em prática os devidos cuidados para a coleção a ser preservada e divulgada pela instituição. Portanto, na questão número cinco, a Dr.^a Ana Carneiro menciona esses aspetos: “Temos uma equipa muito competente e empenhada que têm conhecimento dos procedimentos a cumprir com o devido rigor e a intervir com a máxima eficácia e o mínimo risco...” de maneira a salvaguardar o bem tendo em conta as necessidades que o mesmo precisa no sentido de prolongar este objeto durante o tempo máximo.

A questão da conservação, mencionada pela Dr.^a Ana Carneiro, revela que este é um dos aspetos essenciais garantidos pela equipa presente no M.B.P., a ausência de algum dos tipos de cuidados providos dos colaboradores poderia significar uma perda irrepreensível no espólio do museu e por isso “a vigilância periódica bem como ações de limpeza, consolidação ou, em determinados casos, de intervenções de restauro, efetuada pelos técnicos ou caso seja necessário por especialistas externos, aumenta a capacidade de sobrevivência das peças.” Dessa maneira, quando se vê que é uma necessidade, existe sempre a parceria de peritos exteriores que auxiliam nesta importante fase de restauro e manutenção.

Com isto é possível interpretar que um museu é dependente, do seu público, mas também o é de uma equipa de profissionais qualificados e presentes que permitam os cuidados mais precisos e minuciosos dos bens para garantir uma longevidade e dessa forma a sua exposição para o público geral. Desde a questão da transportação, da embalagem, às poeiras originárias da inevitável passagem do tempo, até às questões da iluminação e humidade do espaço, todos os cuidados são necessários e, de acordo com os dados recolhidos, é seguro que o trabalho do museu que, apesar de ter uma grande e

variada coleção, promove e assegura todos os cuidados para a manutenção e preservação de todos os bens musealizados do espaço.

No seguimento da análise e tendo em conta o falecimento do autor original do espólio, Carlos Guilherme Teixeira dos Anjos (1951-2019), o futuro da coleção foi colocada e a Dr.^a Ana Carneiro explicou que o Município se encontra emprenhado em ficar com a guarda do património em questão já que é intenção do herdeiro, o cabeça de casal, vender a coleção. Por isso o Município contratou “avaliadores especializados deste tipo de acervo para conseguirmos aferir o valor final da coleção sem prejudicar a família nem o próprio Município”. É, portanto, ainda uma questão que se encontra em análise, no entanto é importante de reforçar que em termos legais o Município de Ponte de Lima tem preferência na venda da coleção.

Ora, tendo em conta estes dados é possível interpretar que a coleção, apesar de já não pertencer ao seu autor original e de estar em condições de avaliação para vende, o Município de Ponte e Lima tem prioridade para ficar com a guarda desse património.

Ainda dentro do tema da musealização do brinquedo, a seguinte questão procura dados relacionados com os documentos utilizados por parte da instituição para a inventariação do brinquedo.

No contínuo da entrevista, a Dr.^a Carneiro afirma que os bens do museu “são obrigatoriamente objeto de inventário museológico, sendo elaborado de acordo com as normas técnicas adequadas à sua natureza e características...” tendo em conta as normas de inventário disponibilizadas pelo IMC (Instituto dos Museus e da Conservação), e também é utilizada a numeração de todas as peças quando estas são inseridas na reserva do museu. Esta inventariação museológica é feita em suporte informático e é “obrigatoriamente objeto de cópias de segurança regulares” para garantir o estado e conservação da informação do património.

Tendo em conta que estes são os cuidados avalizados pelo museu é atingível que a correta e atualizada inventariação do património é um trabalho de importância elevada no que toca à conservação das informações do mesmo para permitir que a sua história e cultura sejam perpetuadas no tempo e disponibilizadas para as futuras gerações que pretendam visitar e conhecer este património. A análise destes dados também permitiu entender que a prática da patrimonialização é ainda algo em que a instituição ainda não investiu.

Contudo, a musealização e patrimonialização de um bem pode causar alterações relativamente ao seu valor, é por essa razão que a próxima questão colocada à Dr.^a Ana Carneiro procura perceber quais são algumas dessas alterações ou consequências.

A questão da patrimonialização do brinquedo, de acordo com a resposta elaborada pela Dr.^a Carneiro, “...requer um trabalho desenvolvido em prol da conservação e preservação das peças, mas também de promoção e divulgação deste património singular e raro, enquanto legado e herança.”

Inicialmente, uma possível interpretação é a de que a patrimonialização de um objeto museal é uma tarefa que tem várias preocupações nas questões da conservação e preservação das peças, de maneira a garantir a sua longevidade, ao mesmo tempo que investe na promoção e divulgação do mesmo. Isto é, o processo da patrimonialização do brinquedo é uma espécie de “segunda vida” ou novo significado atribuído ao património e que permita que este seja visto como um bem que pertence, não só a uma pessoa ou instituição, mas que é também uma herança das nossas gerações antepassadas que contribui para os nossos conhecimentos histórico, cultural e social.

Mantendo em conta o tópico da patrimonialização e inventariação do brinquedo como património a questão em seguida procura quais são os dados considerados na patrimonialização e inventariação do brinquedo e cuidados em casos de restauro. Os dados facultados, pela entrevistada, referem que o processo da patrimonialização tem como consequência “as peças perdem seu valor utilitário e adquirem um valor simbólico, representativo de uma certa ordem social e vinculado a fatores históricos, sociais e culturais”.

Interpretando esta frase, é compreensível que a patrimonialização do brinquedo adiciona ao património uma nova conotação com a intuição de este bem ser submetido a uma espécie de rotulação de herança nacional que tem prioridade para a preservação e divulgação como símbolo de história, cultura e valores.

A Dr.^a Ana Carneiro ainda menciona que a patrimonialização é um ato que procura a “valorização, favorecer a revitalização de uma determinada cultura e do seu património cultural...”. Já no caso da musealização, essa ação é composta por três atividades do museu que passam por “um plano de **preservação** (seleção, aquisição, gestão, conservação), de **pesquisa** e de **comunicação** (por meio da exposição, das publicações, etc.)” É através destes três procedimentos que o objeto passa a ser inserido num outro contexto que descarta o seu contexto originário para se tornar um bem museal e é utilizado com protagonista de uma pesquisa que permite compreender a sua realidade, informações que contêm e ao mesmo tempo preservar as suas características físicas da melhor maneira possível para a sua divulgação.

No seguimento desta análise é interpretado que a musealização de um objeto requer cuidados físicos e investigacionais. Cuidados físicos incluem, para além do seu manuseio, transportação e local de armazenamento, a sua alteração de estatuto de objeto a património, que é submetido a um processo

para além da sua colocação física dentro do museu e daí a preocupação e cuidados investigacionais. Pesquisar a sua realidade e informações que dele provêm e que contribuem para a cultura e sociedade a que pertence são dos métodos que auxiliam num processo de musealização o mais completo possível para a sua divulgação.

Analisando mais profundamente estes dados e concluindo a análise da presente questão é aceitável afirmar que os principais aspetos a ter em consideração nos processos da inventariação do património no Museu do Brinquedo Português passa na perceção do contexto do objeto, das suas características, desde a sua origem e condições necessárias, mantendo em vista a sua constituição e materiais, para o seu armazenamento. Com esses passos, o bem inventariado recebe um estatuto museal que, no contexto do museu não é elevado a património.

Passando à quarta e última categoria de questões em análise, os dados recolhidos estão relacionados com as Atividades e Agenda do Museu.

A primeira questão desta categoria, décima da entrevista, procura as várias atividades que o MBP promove dentro da sua comunidade e que são mais benéficas para a instituição a Dr.^a Ana Carneiro responde que a instituição conta com vários projetos relacionados com o “princípio basilar de estimulação da brincadeira“, e que à volta desse conceito foram construídas as mais variadas atividades para a promoção da conservação do património pertencente ao museu e incentivo à visita do espaço-museu para poderem difundir e partilhar o conhecimento.

Através de Visitas Guiadas, o museu procura “estabelecer o contacto direto com o património cultural do Museu e dar a conhecer a sua história, o seu espólio e os seus serviços”. Em análise, esta é uma das iniciativas que promovem a interação com o público e de mais eficazmente partilharem a informação acerca das exposições públicas do espaço.

A entrevistada ainda menciona várias atividades direcionadas a públicos de faixas etárias mais jovens e serviços educativos como Festas de Aniversário, “Vamos Brincar”, “Caça ao Brinquedo”, “À Noite no Museu do Brinquedo”. É através destas atividades que o MBP incentiva os mais jovens a visitar o seu espaço e que promovem o brinquedo como património e objeto comunitário de forma informal e lúdica. Outra atividade mencionada pela entrevistada é o “*Baby Shower*”, uma festa de celebração direcionadas a futuros pais no espaço do museu.

Ainda na temática das atividades promovidas pelo MBP existem várias iniciativas dedicadas à comunidade educacional. “O Museu do Brinquedo Na Escola: ver, descobrir e aprender” (realizada nos estabelecimentos de ensino) “Investigador Por Um Dia” e “O Universo dos Brinquedos: investigar e divulgar”. Em análise, estas são as atividades que mais procuram o envolvimento das várias comunidades

educacionais, mais uma vez com o intuito de dar a conhecer o brinquedo e a sua história, incentivando a investigações por parte dos participantes e também servindo de espaço para troca de ideais e conhecimentos através de “palestras, colóquios, conferências, workshops, oficinas, feiras e outras iniciativas em torno desta temática”.

Para além de todas estas atividades promovidas pelo museu existem ainda exposições temporárias na sala de Exposições Temporárias que são realizadas através de parcerias com outras entidades e uma publicação, organizada e editada pela instituição, denominada de “Livro de Doações” do Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima.

Estes dados dão a entender que o MBP procura a participação de todos os públicos, independentemente da sua faixa etária, mas que faz questão de dar maior relevância à participação dos mais jovens, facilmente cativando-os através de atividades que permitem uma participação mais direta com os brinquedos e brincadeiras que o museu pensa dessa forma dando prioridade à divulgação do brinquedo e da sua história, como aspeto cultural através de uma mensagem mais adequada à sua idade.

Tendo em conta as várias atividades que são mencionadas pela Dr.^a Ana Carneiro, a décima primeira questão procura entender quais são os métodos de divulgação dessas atividades. E os dados recolhidos na questão dão a conhecer eu as atividades do museu são divulgadas através da “Internet (redes sociais e websites), outdoors, publicidade nos média, notas de imprensa, relações humanas, catálogos, *flyers*, folhetos e cartazes, entre outros.”

Em relação a este aspeto de divulgação das atividades do MBP é possível entender que o espaço procura dar a conhecer o seu trabalho através de vários elementos de comunicação que abrangem vários grupos, isto é, a internet que é um espaço dedicado à comunidade em geral, que no entanto poderá não cobrir a comunidade mais envelhecida pode contar com as relações humanas para chegar a essas comunidades de idades mais avançadas. Os outdoors e publicidade são métodos que permitem a que públicos adultos fiquem a conhecer o espaço e a publicidade nos media ainda pode ser um canal que dá a conhecer a existência e atividades do Museu do Brinquedo Português a públicos estrangeiros ou a visitantes de outras regiões nacionais.

Já tendo o acesso às várias iniciativas organizadas pelo museu e os valores que mais procura promover, com esta a décima segunda questão, o objetivo é de perceber quais os principais objetivos e valores que o Museu procura enaltecer com as suas exposições.

Com isso, na elaboração da sua resposta, a entrevistada diz que o “Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima promove a história do brinquedo produzido em território nacional, representativo de uma certa ordem social e vinculado a fatores históricos e culturais” e que incentiva a partilha e

“(re)construção” de conhecimento de forma lúdica através de experiências visuais e artísticas. Para além desses objetivos mencionados existem outras dinamizações e iniciativas que procuram a participação do público para a promoção da salvaguarda e manutenção do património com a ajuda da visita ao espaço para servir de estimulação para a recuperação de memórias ligadas com este património. O MBP ainda conta com um serviço de doações que promove o acolhimento de brinquedos oferecidos por visitantes.

Analisando estes dados é possível interpretar que o Museu do Brinquedo Português, para além de praticar a preservação e manutenção do brinquedo, procura promover esses valores na comunidade que o frequenta para inculcar essa responsabilidade de guardar e recordar o brinquedo como uma herança portadora de valores e história comunitária.

Na última questão colocada à Dr.^a Ana Carneiro, a informação solicitada é a de quais são os suportes das exposições do museu relativamente aos aspetos investigacionais.

Ora, dessa forma, a entrevistada explica que a exposição permanente no museu conta com “mais de 3.000 brinquedos desde o século XIX, até 1986.” Os brinquedos em exposição são colocados numa linha temporal desde o início do fabrico de brinquedos em série e que terminam com a entrada de Portugal na Comunidade Económica Europeia, e começa com a “apresentação dos fabricantes portugueses as técnicas de fabrico, as matérias-primas utilizadas e a distribuição geográfica das nossas indústrias.” É no decorrer da visualização da exposição permanente possibilitada uma distinção entre os brinquedo estrangeiro e o brinquedo nacional porque havia sempre a questão de que “se copiavam e imitavam moldes estrangeiros” e também uma amostra do crescimento das peças, técnicas, com a preocupação das “alterações sociais e políticas do país e do mundo” já que o brinquedo acaba por ser um objeto que tenta representar a realidade.

Estes brinquedos, e consequentes informações e conhecimentos são um resultado de “linhas de investigação a desenvolver pelos técnicos do Museu” que servem de apoio à “inventariação, estudo, salvaguarda e divulgação dos bens culturais que se inserem na área da sua influência; e a investigação no domínio da museologia e serviço educativo.” Para além desta linha de investigação o Museu ainda incentiva e procura parcerias com investigadores individuais, centros de investigação, escolas e outras instituições de ensino que elaborem estudos na mesma área de interesse à do Museu do Brinquedo Português.

No entanto o museu pratica uma política de privacidade respeitando a confidencialidade e segurança quando é facultado acesso “às suas coleções e à documentação relacionada a investigadores externos.”

Também é compreensível com estes dados que a sustentabilidade das investigações do museu estão à responsabilidade da equipa que diretamente trabalha com a coleção e que, de acordo com os recursos disponibilizados pelo museu fazem investigação das várias peças ou documentações presentes na coleção do museu. Para além desta pesquisa interna o museu também procura estabelecer linhas de investigação externas, sempre com acordos e protocolos, para a salvaguarda e confidencialidade dos estudos e resultados tal como na partilha ou troca de informação com investigadores ou instituições externas, que estejam interessadas na investigação. Este aspeto e cuidado do museu torna perceptível que, para além de ser importante a pesquisa e investigação acerca do brinquedo e da sua história, estas informações ainda são mantidas em confidencialidade, omitindo alguns aspetos acerca da produção e outros aspetos históricos dos bens estudados. Este cuidado permite que o património investigado, neste caso o do brinquedo, fique mais protegido e que permita a criação de linhas de investigação de confiança com várias instituições ou indivíduos interessados nesta categoria de património.

No momento da realização da entrevista, a questão do COVID-19 foi um dos motivos que dificultou a que esta fosse feita de forma presencial e permitisse à criação de novas hipóteses e resposta a novas e eventuais questões. Algo que também dificultou a colocação em prática deste instrumento de recolha de dados foi a dificuldade de disponibilização da Coordenadora Dr.^a Ana Carneiro sendo que as suas funções no Museu do Brinquedo Português não são as únicas a seu cargo.

Uma das conclusões possibilitadas com a elaboração desta entrevista foi a de que, o brinquedo é realmente um património frágil e que necessita de condições essenciais para prolongar a sua existência, mantendo as suas características originais ou mais próximas dessas o possível, com o objetivo de manter o brinquedo o mais correspondente à sua versão original, mesmo após receber o estatuto de objeto musealizado.

Porém, com a prática de todas as etiquetas e cuidados na preservação do brinquedo o MBP dá relevo aos aspetos da constante manutenção e intervenções necessários e ao mesmo tempo mantém um inventário em formato digital que permite a conservação de todas as informações dos bens inventariados, dessa forma, esta musealização do brinquedo acaba por ser uma segunda etapa na vida do brinquedo e este novo estatuto acaba por ter um peso maior da sua presença na história, cultura e valores que eventualmente estavam inseridos no contexto primário do brinquedo.

O Museu do Brinquedo Português é uma instituição que se preocupa com a participação de todas as faixas etárias nas suas atividades e procura partilhar as exposições disponíveis no espaços para a incentivação da preservação e dinamização do conhecimento deste património e da sua importância como herança comunitária, contentora de valores, crenças e história que pertencem à

comunidade envolvente e às gerações antepassadas. Outro aspeto com o qual esta instituição se preocupa é o valor da doação. Esta disponibilidade em aceitar novos brinquedos no espaço, que são oferecidos pelo público que visita e conhece o museu acaba por mostrar um valor ético de preocupação da preservação do brinquedo por parte de todos os indivíduos da comunidade e não só apenas os colecionadores.

Contudo, a entrevista foi esclarecedora na questão principal do presente trabalho de investigação: a prática da musealização e patrimonialização do brinquedo no Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima. Através dos dados recolhidos e analisados foi possível interpretar que a musealização do brinquedo é um aspeto de grande relevância dentro do Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima, porém existe espaço para trabalhar na iniciativa da patrimonialização do brinquedo e dessa formar elevar este património a nível nacional.

Apesar da musealização ser a principal categorização aplicada no património do museu em estudo é possível perceber que existe um trabalho cuidadoso na seleção do brinquedo e que o processo da musealização acaba por ser o primeiro passo praticado pela instituição, e que mais tarde poderá permitir a facilitação da patrimonialização do espólio ou de algumas das suas peças mais icónicas de maneira a estas serem distinguidas e inventariadas na MATRIZPIX.

5.4. Limitações de Estudo e Trabalhos Futuros

A elaboração do presente estudo no âmbito do Mestrado em Património Cultural foi uma investigação que teve algumas limitações, principalmente no que toca ao acontecimento global que condicionou o mundo inteiro, COVID-19.

A situação pandémica que assolou o mundo no final de 2019, início de 2020 dificultou a investigação em campo e as movimentações, no caso, ao Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima e a outros locais que eventualmente fossem possuidores da mesma categoria de património em investigação.

Outra limitação do estudo estava relacionada com a história de fabrico do brinquedo, mais propriamente, com a grande confidencialidade nas informações e o quão complexo é de obter acesso às informações dessas questões já que a maior parte dos possuidores de esses estudos já não estão disponíveis ou no caso de este ser um segundo interesse, não é dado a conhecer e acaba por ficar na sombra de outras atividades. Ainda existe a possibilidade de haver inventários de algumas empresas e fábricas especializadas nestas peças, mas que já se encontram destruídos ou esquecidos e dessa forma torna a investigação do fabrico num tema que requer uma preocupação a tempo inteiro.

Porém este é um estudo de grande interesse porque foi uma das alavancas da cultura portuguesa e a presença do brinquedo tradicional português é um património que retêm muitos valores e memórias coletivas que fazem parte da herança das gerações que o criaram e com ele lidaram.

Com o decorrer desta investigação surgiram várias possibilidades de futuras investigações que poderão ser considerados em futuros estudos e investigações dentro da categoria do brinquedo tradicional, como a análise do inventário dos brinquedos do Museu do Brinquedo Português para um ensaio da patrimonialização do mesmo e um estudo de caso de um processo de restauração de um brinquedo tradicional e a sua entrada no Museu do Brinquedo Português.

Conclusão

Através da presente investigação foi possível aprofundar os conhecimentos relativos à patrimonialização e musealização do brinquedo tradicional português e, com a ajuda do estudo de caso do Museu do Brinquedo Português, foi possível também entender como estes processos são colocados em ação e qual a importância dos mesmos enquanto elementos de alimentação histórico-cultural.

Numa primeira linha de investigação, o trabalho de campo centrou-se na recolha e desenvolvimentos de conhecimentos relativamente ao conceito do brinquedo, o brinquedo tradicional e o brinquedo industrial e o brinquedo como um elemento social.

Ainda mais aspetos importantes foram pesquisados e desenvolvidos, como o conceito do brinquedo, a existência do brinquedo a nível global, que já é tão antiga quanto a existência do Homem, e de como o brinquedo e as brincadeiras coexistem como atividades de desenvolvimento pedagógico e físico nas crianças, a necessidade de perceber quais os aspetos de maior importância do brinquedo tradicional como um elemento patrimonial, os valores e crenças que prevaleciam e representavam nas antigas gerações e que atualmente ainda os representam através da sua investigação dos aspetos culturais e história na sociedade em que estão inseridos.

O brinquedo tradicional português é caracterizado pelos seus métodos de trabalho e fabrico, que maioritariamente eram feitos num contexto familiar, por artesãos que passavam os seus conhecimentos entre as várias gerações. Outra questão que caracteriza o brinquedo tradicional português, que foi possível reconhecer nesta linha de investigação, foi de que o brinquedo tradicional português procura a sua inspiração em modelos estrangeiros que, através da evolução tecnológica, também começou por adotar métodos de fabrico que contavam com a ajuda de vários moldes e o plástico para a criação de brinquedos que já se inserem numa altura mais recente da história e evolução do brinquedo.

As primeiras presenças da palavra “brinquedo” na história foi outro aspeto que permitiu perceber que o brinquedo é um elemento que se encontra na vida de todas as pessoas e eram – e ainda são – moldados de acordo com as crenças e valores que as comunidades procuram dar a conhecer e incentivar à sua valorização no para que a herança e património não sejam perdidos.

O brinquedo visto como um elemento social, utilizado para o crescimento e passagem de valores, crenças sociais e históricas, é outro dos elementos inseridos na linha de investigação desta pesquisa com o intuito de perceber como o brinquedo auxiliou no crescimento de outras gerações e de que forma este património prevalece e contribui para o crescimento da geração atual.

Após a história e importância do brinquedo, foi importante também estabelecer os conceitos de património cultural e da memória coletiva. Estes dois aspetos são essenciais em entender de que forma

o brinquedo tradicional é visto como património cultural, de que forma este passa a ser um objeto hereditário e quais os valores atribuídos. Dessa forma, o brinquedo é um objeto que retém valores relacionados com a descoberta de questões da vida em comunidade, desde as várias tarefas do dia-a-dia, profissões e posições dentro de uma comunidade.

Já no âmbito da memória coletiva, o brinquedo tradicional é um elemento que transporta as várias dificuldades que as comunidades atravessaram e as várias maneiras que utilizavam para contornar as faltas de recursos, fosse através do uso de vários instrumentos e elementos caseiros e naturais para serem utilizados como brinquedo.

Esta memória coletiva, é um aspeto que relaciona muitas famílias e gerações que passaram por estas questões e, com a junção de vários testemunhos é possível reconstruir momentos e situações através do brinquedo.

A situação do brinquedo português e do seu fabrico segue-se. Perceber a história do mesmo e alguns dos métodos que eram utilizados, para além do uso de técnicas e matérias primas mais básicas, foi um dos objetivos nesta parte do estudo e com isto perceber em que ponto de situação se encontra o fabrico do brinquedo tradicional português. Conhecer algumas das fábricas mais conhecidas, os métodos utilizados, quais os materiais utilizados para a criação, e mais tarde comercialização dos brinquedos portugueses mais conhecidos foram os objetivos deste capítulo.

Um dos exemplos de maior influência nesta área de mercado e que atualmente continua a fabricar e comercializar é a *BruPlast*, uma empresa que se encontra diretamente relacionada com a marca PE-PE, que idealizou vários brinquedos com inspiração em modelos de automóveis e artigos como a máquina de costura, balanças, fogões e tábuas de passar a ferro que são procuradas por vários interessados. Esta é também uma empresa que trabalha com o brinquedo tradicional e ao perpetuar a sua atividade, procura manter vivo este património.

Na segunda linha de investigação e durante o planeamento do estudo, a questão colocada para orientação é perceber qual a importância e prática da patrimonialização no Museu do Brinquedo Português e de que maneira é que isto afeta o brinquedo tradicional. Dessa forma o seguinte capítulo tem como objetivos enumerados conhecer o Museu do Brinquedo Português, a coleção e o colecionador que a partir dele e do seu trabalho foi possível a criação desta instituição e de que maneira esta coleção é posta em uso para a divulgação e valorização do brinquedo tradicional português como património.

Com esta pesquisa foi possível conhecer o museu através das suas várias páginas e site de divulgação e promoção assim como algumas das peças da coleção, e o seu colecionador que elaborou

várias entrevistas a explicar a forma como este seu interesse como colecionador apareceu e foi crescendo.

Carlos Guilherme Teixeira dos Anjos, colecionador, foi o principal difusor da criação deste museu porque a necessidade de arranjar um espaço com as condições ideais para cuidar da sua coleção e ao mesmo tempo dar a conhecê-la ao público levou-o numa procura em várias regiões, de um espaço com essas condições. Em Ponte de Lima, a criação desta instituição foi possível através de um protocolo com o Município de Ponte de Lima e a Associação Concelhia das Feiras Novas.

É, portanto, nesta segunda linha de investigação que as questões relacionadas com a prática da musealização do brinquedo e o processo de elevação desse bem a bem patrimonial vem à superfície.

Tendo em conta o tipo de questões a serem colocadas para entender de que forma o Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima lida com a coleção, o seu funcionamento e métodos de trabalho da inventariação e musealização do brinquedo, o uso do método qualitativo foi o mais indicado, através do instrumento de recolha de dados, a entrevista estruturada e com questões abertas. A recolha de dados através deste de questões permite o desenvolvimento de respostas, por parte do entrevistado, de forma livre e obtendo a maior quantidade de informação que o entrevistado possa ter o conhecimento sobre e o seu testemunho enquanto colaborador na instituição.

Dessa forma, a entrevista, após devidamente categorizada para ajudar no processo de análise, e planeada foi posta em ação e entregue à coordenadora do MBP, a Doutora Ana Carneiro.

Através desta entrevista a resposta à questão da importância da patrimonialização do brinquedo foi um dos aspetos mais importante a conhecer para responder à questão principal da investigação. Apesar do processo de patrimonialização ainda ser uma iniciativa que se encontra em modo de estudo, a musealização do brinquedo é um dos pontos que o Museu do Brinquedo Português dá elevada importância e é também através deste que procura a divulgação do património como objeto museal e herança comunitária.

É também através da elaboração das várias atividades e iniciativas fora do local, que procuram a inclusão do público, que procura incutir os valores da salvaguarda e divulgação deste património a todas as gerações – através de visitas às escolas e serviços educativos prestados dentro do espaço-museu – e ainda promove a sensibilização da preservação através da possível colaboração por parte do público com doações de brinquedos tradicionais que possam ter pertencido a outras gerações, desta forma ajudando a completar cada vez mais a investigação da vida do brinquedo tradicional e o espólio do Museu do Brinquedo Português.

A outra questão relacionada com a forma como o processo da patrimonialização e musealização alteram o bem, foi possível ser interpretada e concluída através da entrevista. De acordo com a Dr. Ana Carneiro, a conservação e preservação do património requer um trabalho a nível material muito importante porque o espaço onde estes bens são armazenados precisam de constante observação e também precisam das condições térmicas e de luminosidade ideais para conseguir prolongar o tempo de vida deste bem. Essa é uma das procurações em relação às possíveis alterações provocadas no brinquedo, no entanto existem as alterações relacionadas com a alteração de simbologia do brinquedo. Neste âmbito foi possível apurar que no decorrer do processamento da sua inventariação e musealização, o brinquedo perde o seu valor utilitário, isto é, já mais poderá voltar a ser usado como outrora foi, no entanto, este passa a representar fatores históricos, sociais e culturais. Desta maneira, a outra possível alteração do brinquedo está relacionada com a mudança do sua simbologia, passa de ser visto como o brinquedo e de ser usado como tal e através do processo da inventariação e musealização, assume uma segunda simbologia, um segundo significado que tem a responsabilidade de ser transporte, entre o passado, presente e futuro, de valores, crenças e histórias que contribuíram para a construção da comunidade e que a tornou naquilo que hoje é.

Concluindo, de maneira mais sucinta, o brinquedo tradicional português é merecedor de uma preocupação museológica e ainda tem a possibilidade de vir a ser elevado a património nacional e aumentar esta categoria na Matriz do Património Cultural Móvel e Imóvel Nacional, já que a sua evolução no campo da museologia vem a facilitar esta entrada e, mais certamente, após as discussões legais da coleção deste património poderá ser possível, no âmbito do Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima, facilitar a manutenção deste património e virem a ser incentivadas mais promoções a sensibilizações para este tipo de património, incluindo a elevação a património para facilitar a criação de novas linhas de investigação e com isso a divulgação deste património poderá obter ainda mais uma linha de mediação direcionada para a comunidade científica, o que se torna benéfico para uma patrimonialização ainda mais infalível.

Bibliografia

- Amado, J. (Dezembro, 2011). A história dos brinquedos na antiguidade clássica. *Revista Galega de Educación (n° 51)*, 24-27.
- Araújo, H. (01 de Março de 2018). Brinquedos Portugueses e a sua História. *Milénio Stadium*.
- Bonis, G. (26 de Abril de 2019). *BBC Brasil*. Obtido em Janeiro de 2020, de BBC News Brasil: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-48046304>
- Campbell, M., Labbe, J. M., & Shuttleworth, S. (2000). Introduction. Em *Memory and Memorials, 1789-1914 - Literary and cultural perspectives* (pp. 1-11). Londres: Taylor & Francis Group.
- Chamboredon, J.-C., & Prévot, J. (Novembro de 1986). O "Ofício de Criança": Definição Social da Primeira Infância e Funções Diferenciadas da Escola Maternal. *Caderno de Pesquisas*, pp. 32-56.
- Desvallées, A., & Mairesse, F. (2010). *Key Concepts of Museology*. ICOM - Internacional Conceal of Museums.
- Diário da República Eletrónico. (30 de Março de 2000). *Diário da República Portuguesa*. Obtido de <https://dre.pt/web/guest/pesquisa/-/search/506415/details/maximized>
- Diário da República Eletrónico. (8 de Setembro de 2001). *Diário da República Portuguesa*. Obtido de <https://dre.pt/pesquisa/-/search/629790/details/maximized>
- Ferreira, A. D. (2019). PE-PE. Bem-vindo À Fábrica Encanta dos Brinquedos, Onde Há Carros, Balanças, Fogões. *Observador Lifestyle*, 102-107.
- Gonçalves, C. A. (2014). O Brinquedo: As Perspetivas de Walter Benjamin e Vygotsky Para o Desenvolvimento Social da Criança. *XII ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO*, (pp. 6-17). Goiânia .
- Gonçalves, J. C. (01 de Março de 2011). Ponte de Lima duplica número de Museus. *O Povo do Lima*, p. 6.
- Halbwachs, M. (1990). Capítulo I - Memória Coletiva e Memória Histórica . Em M. Halbwachs, *A Memória Coletiva* (pp. 25-47). Paris: Edições Vértice.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A study of play-element in culture*. Obtido de art.yale.edu: http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf
- Jesus, P. M. (2014). Uma reflexão sobre o processo de musealização: o patrimônio imaterial nos espaços museais. *Cadernos de Sociomuseologia*, 48.
- Lima, D. F. (2014). Musealização e Patrimonialização: Formas Culturais Integradas, Termos e Conceitos Interlaçados. *Encontro Nacional de Pesquisa em Ciências da Informação: Além das Nuvens - Expandindo as Fronteiras da Ciência da Informação* (pp. 4335-4355). Belo Horizonte.
- Loureiro, M. L., & Loureiro, J. M. (2013). Documento e musealização: entretecendo conceitos. *MIDAS (Museus e estudos interdisciplinares)*.
- Lusa e Público. (6 de Agosto de 2014). Agora é de vez: Museu do Brinquedo fecha portas em Sintra mas espera reabrir em Lisboa. Lisboa.
- Manson, M. (2002). *História do Brinquedo e dos Jogos - Brincar através do Tempos*. Teorema.
- Maria Clara Silva, T. S. (2018). II - O Brincar na Infância é um assunto sério. Em F. I. Teresa Sarmento, *Brincar e Aprender na Infância* (pp. 40-56). Porto Editora.
- Ministério Público. (Setembro de 2001). *Procuradoria-Geral Distrital de Lisboa*. Obtido de Lei de Bases do Património Cultural: Ministério Público
- Miranda, M. (2018). Fantástico plástico - Notas sobre o fabrico do brinquedo plástico no século XX português. *Mínia*, 133 - 150.
- Museu do Brinquedo Português. (s.d.). *Facebook do Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima*. Obtido de <https://www.facebook.com/museudobrinquedoportugues>

- Passos, N. (22 de Dezembro de 2017). A História da indústria dos brinquedos em Portugal. *NOS - Jornal Online da UMinho*. Obtido de NÓS: A UMINHO EM PRIMEIRA PESSOA: <http://www.nos.uminho.pt/Article.aspx?id=3315>
- Pisetta, M. A. (jan./abr. de 2017). Sujeito, Objeto e Linguagem no Brincar. *Estilos da Clínica*, 22, 100-112.
- Pisetta, M. A., & Conceição, L. S. (2018). Real e Imaginário no Brincar. *Revista Aleph*, 211-221.
- Queirós, L. M. (26 de Agosto de 2017). *Museus Fora do Radar*. Obtido de Can The Can: <http://www.canthecan.net/history/carlos-anjos/>
- Ramos, A. R. (24 de Junho de 2019). VerdadeiroOlhar.PT. *Valongo: Confraria do Brinquedo Tradicional Português quer preservar memórias*. Obtido de VERDADEIROOLHAR.PT: <https://verdadeiroolhar.pt/2019/06/24/valongo-confraria-do-brinquedo-tradicional-portugues-quer-preservar-memorias/>
- Répubblica Portuguesa. (s.d.). *DGPC*. Obtido de Direção Geral do Património Cultural: <http://www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/>
- RTP. (19 de Setembro de 2017). *RTP Play*. Obtido de Agora Nós: <https://www.rtp.pt/play/p3027/e306767/agora-nos/602387>
- Silva, E. A. (2013). As Metodologias qualitativas de investigação nas Ciências Sociais. *Revista Angolana de Sociologia*, (pp. 77-99).
- Silva, J. P. (2018). *(Re)Pensar com os adultos a importância de brincar*. Relatório Final em Mestrado em Educação Pré-Escolar, Instituto Politécnico de Coimbra - Escola Superior de Educação, Departamento de Educação, Coimbra.
- Soares, J. (s.d.). Ermesinde: Memórias da Nossa Gente. Em J. Soares, *Ermesinde: Memórias da Nossa Gente* (pp. 112-128). Ermesinde: Junta de Freguesia de Ermesinde.
- Sommer, M., & Sommer, D. (Primavera de 2017). *American Journal of Play. A Brief Survey of Ancient Athenian Toys - Archeology and Developmental Psychology*, 9(3), 340-355.
- Sousa, P. A. (2015). *A Importância do Brincar: Brincar e Jogar na Infância*. Lisboa: Instituto Superior de Educação e Ciências ISEC .
- Souza, I. F. (Agosto de 2006). Boletim Jurídico. *A exploração do trabalho de crianças na Revolução Industrial e no Brasil*.
- UNESCO Portugal. (s.d.). *Comissão Nacional da UNESCO*. Obtido de <https://unescoportugal.mne.gov.pt/pt/temas/proteger-o-nosso-patrimonio-e-promover-a-criatividade/museus>
- Vigário, S. M. (2004). *Crianças sem Infância - O Trabalho Infatil na Indústria Têxtil e os Limpa-Chaminés (1780 - 1878)*. Dissertação de Mestrado, Universidade do Minho, Instituto de Letras e Ciências Humanas. Obtido de Repositório UM: <http://hdl.handle.net/1822/715>
- Wajskop, G. (2011). *Brincar na Educação Infantil*. São Paulo: Cortez Editora.

Webgrafia

- ARLO. (s.d.). *ARLO-Micromodel*. Obtido de <http://www.arlo-micromodel.com/index.html>
- BruPlast. (s.d.). Obtido de <http://www.bruplast.pt/sobre/>
- Museu do Brinquedo Português. (s.d.). *Facebook do Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima*. Obtido de <https://www.facebook.com/museudobrinquedoportugues>
- Lima, C. M. (s.d.). *Museus de Ponte de Lima*. Obtido de Museu do Brinquedo Português: <http://brinquedo.museuspontedelima.com/community/#front>

Apêndice

Modelo de Autorização para a realização e utilização de respostas de entrevistas



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Autorização para a realização e utilização de respostas de entrevista

Eu, _____, portadora do BI/CC com o número _____ autorizo à realização de uma entrevista e utilização das respostas no âmbito do trabalho de investigação de mestrado intitulado de “A Patrimonialização do Brinquedo: O Caso do Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima”, no Mestrado de Património Cultural, por parte da investigadora Carla Filipa Monteiro Lima, portadora do BI/CC com o numero 15295886.

Ponte de Lima, Janeiro de 2021

Guião de Entrevista

Nota introdutória

Inicialmente, agradeço a sua cooperação para esta entrevista inserida no projeto final de Mestrado em Património Cultural, intitulado de “A Patrimonialização do Brinquedo: O Caso do Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima”.

O objetivo desta entrevista é de conhecer quais os métodos de trabalho utilizados pelo museu no processo da musealização e patrimonialização do brinquedo, também como, a forma como a instituição se organiza para responder às necessidades da coleção de brinquedos da autoria de Carlos Guilherme Teixeira dos Anjos, doada para o espaço.

Questão 1 - Qual foi o seu percurso académico?

(Quais as formações e qualificações do entrevistado.)

Resposta:

Questão 2 - Qual o percurso percorrido enquanto colaborador dentro do Museu do Brinquedo Português?

(Quais as possíveis posições por qual já passaram e quais as tarefas que faziam em cada posição.)

Resposta:

Questão 3 - E qual o seu atual estatuto dentro da instituição na atualidade?

(Qual a sua atual posição e quais são os processos com que mais está envolvido.)

Resposta:

Questão 4 - Quais os passos mais importantes para a criação do Museu do Brinquedo Português?

(Quais foram os processos burocráticos e físicos que mais peso tiveram na criação do museu e quais os tipos de contactos mais importantes que contribuíram para todo este processo.)

Resposta:

Questão 5 - Qual é o maior cuidado quando se trabalha com um acervo museológico tão extenso quanto o do MBP?

(Quais os cuidados a serem tomados no que toca à transportação e salvaguarda deste património e quem são os colaboradores que estão em contacto mais permanente com os brinquedos.)

Resposta:

Questão 6 – Uma vez que o proprietário do espólio faleceu, qual o futuro dessa coleção? Como está previsto no acordo? Fica para o Município?

(Quais foram/serão os passos do museu para o futuro da coleção do museu.)

Resposta:

Questão 7 – Existe algum documento para o apontamento dos aspetos mais importantes no processo da patrimonialização do brinquedo? E quais os dados mais importantes a reter de cada um dos brinquedos?

(Qual é o processo da patrimonialização do brinquedo no MBP e se existe algum documento para o auxílio do inventário do brinquedo. Quais são os dados mais importantes de cada objeto a reter.)

Resposta:

Questão 8 - Quais são algumas das possíveis consequências na patrimonialização do brinquedo?

(Durante o processo da patrimonialização do brinquedo este poderá sofrer alguma alteração que o prejudique.)

Resposta:

Questão 9 - Quais os principais aspetos em consideração no processo de musealização e inventariação do brinquedo e cuidados a manter em possíveis processos de restauro?

(Quando um brinquedo está a sofrer o processo de musealização quais são os principais cuidados a manter em relação às suas condições, quando necessário. Se existe algum processo geral para este procedimento e se existe algum exemplo possível.)

Resposta:

Questão 10 - Quais as principais atividades promovidas pelo M.B.P.?

(Quais são as atividades com que mais o museu beneficia e que são mais procuradas pelo público geral.)

Resposta:

Questão 11 - De que maneira é que o Museu procura promover as suas atividades?

(A presença do MBP na agenda cultural é um aspeto marcante para a promoção das atividades do museu. Quais são mais algumas técnicas utilizadas por parte do museu para a promoção das suas atividades.)

Resposta:

Questão 12 - Quais são os principais objetivos do Museu na exposição do seu acervo?

(Quais os valores que o museu pretende dar mais ênfase e de que maneira é que este processo ajuda na valorização da patrimonialização do brinquedo. Se alguns dos consumidores das várias exposições já alguma vez ficaram sensibilizados ao ponto de quererem contribuir de alguma forma para a instituição.)

Resposta:

Questão 13 – Quanto à atividade do Museu, como suportam as iniciativas, nomeadamente as Exposição, no que diz respeito à investigação?

(Quais são os métodos utilizados para estudar a história dos brinquedos e quais são os aspetos mais importantes de conhecer, do ponto de vista do museu, para dar a conhecer ao seu público.)

Resposta:

Anexos

Flyer Promocional do Museu do Brinquedo Português



MUSEU DO BRINQUEDO PORTUGUÊS

No rés-do-chão a viagem no comboio de zinco leva-nos a conhecer a história de alguns dos mais importantes fabricantes nacionais de brinquedos, passando para o confronto entre o brinquedo português e o estrangeiro numa lógica de entendimento de fabrico; como se copiaram e se imitavam moldes estrangeiros. Não termine o rés do chão sem olhar atentamente para a resenha de quase duas centenas de fabricantes portugueses que convidam a subida ao primeiro piso.

A narrativa da exposição fica completa no piso superior onde estão expostas muitas das peças da coleção, seguindo uma ordem cronológica, década a década, enquadradas com as alterações formais e técnicas e associadas às transformações socio-

políticas do mundo, cujo impacto foi sentido ao nível nacional. As rocas e as flautas de folha de flandres, os baldinhos de praia em madeira com motivos coloridos, as bonecas de pasta de papel, os canhões de folha, passando pelas camionetas, barcos, comboios, triciclos, aos carros a pedais, percorrendo o mundo dos plásticos, apogeu do brinquedo português, até aos Estrunfes em pvc, tudo se fez em Portugal. Os contextos são vários e ajudam-nos a perceber o caminho do brinquedo português ao longo dos tempos.

MUSEU DO BRINQUEDO PORTUGUÊS

PONTE DE LIMA
CASA DO ARNADO, LARGO DA ALEGRIA
4990-154 ARCOZELO PTL

HORÁRIO TERÇA A DOMINGO
DAS 10H ÀS 12H30
DAS 14H ÀS 18H

Autorização para a realização e utilização de respostas de entrevista



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Autorização para a realização e utilização de respostas de entrevista

Eu, Ana Lúcia Pereira Carneiro, portadora do BI/CC com o número 10840538 autorizo à realização de uma entrevista e utilização das respostas no âmbito do trabalho de investigação de mestrado intitulado de "A Patrimonialização do Brinquedo: O Caso do Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima", no Mestrado de Património Cultural, por parte da investigadora Carla Filipa Monteiro Lima, portadora do BI/CC com o numero 15295886.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ana Lúcia Pereira Carneiro', with a long horizontal stroke extending to the right.

Ponte de Lima, 12 de Janeiro de 2021

Entrevista a Dr.^a Ana Carneiro (Versão na íntegra)

Nota introdutória

Inicialmente, agradeço a sua cooperação para esta entrevista inserida no projeto final de Mestrado em Património Cultural, intitulado de “A Patrimonialização do Brinquedo: O Caso do Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima”.

O objetivo desta entrevista é de conhecer quais os métodos de trabalho utilizados pelo museu no processo da musealização e patrimonialização do brinquedo, também como, a forma como a instituição se organiza para responder às necessidades da coleção de brinquedos da autoria de Carlos Guilherme Teixeira dos Anjos, doada para o espaço.

Questão 1 - Qual foi o seu percurso académico?

Resposta: O meu percurso académico após o ensino secundário foi primeiramente concluído com a Licenciatura em Português e Francês (ensino de), na UTAD, seguido do Curso de Especialização em Ciências Documentais (variante Bibliotecas e Centros de Documentação), na Universidade Portucalense Infante D. Henrique e finalizado com Mestrado em Património e Turismo Cultural, pela Universidade do Minho.

Questão 2 - Qual o percurso percorrido enquanto colaborador dentro do Museu do Brinquedo Português?

Resposta: *Entre para o Museu do Brinquedo Português com o cargo de Coordenação.* Compete à Coordenação:

- a) Promover junto dos serviços a boa execução de todas as suas funções, visando a concretização dos objetivos do Museu do Brinquedo Português;
- b) Cumprir o estipulado na norma de funcionamento e nos protocolos relativos ao museu e demais documentos produzidos e aprovados para o mesmo;
- c) Definir as linhas programáticas, as estratégias referentes à programação das atividades do Museu do Brinquedo Português e apresentá-las ao vereador responsável;
- d) Emitir pareceres sobre incorporações, depósitos e cedência de bens culturais;
- e) Promover o rigor científico e a qualificação das exposições e de outras ações de divulgação do Museu do Brinquedo Português;
- f) Promover e apoiar iniciativas de estudo, valorização e divulgação do acervo do Museu;
- g) Incentivar e propor o estabelecimento de parcerias e protocolos com outras instituições tendo em vista o desenvolvimento de atividades conjuntas;

- h) Promover formações na área da museologia, tendo em vista a valorização profissional do pessoal;
- i) Assegurar a gestão dos recursos humanos e materiais afetos ao Museu do Brinquedo Português
- j) Efetuar a gestão e promoção do serviço educativo e de comunicação do MBP e garantir a sua dinamização;
- k) Avalizar o desenvolvimento do serviço de gestão de coleção;
- l) Criar relações estreitas com a comunidade através de programas pedagógicos que visem a divulgação do acervo do museu e a sua temática;
- m) Promover a captação e a formação de públicos nacionais e internacionais, através da concretização dos programas pedagógicos;
- n) Apoiar iniciativas que visem a divulgação do brinquedo português promovidas por escolas, associações culturais, organizações educativas e similares;
- o) Avaliar a relação da comunidade vicinal com o Museu do Brinquedo Português;
- p) Estimular o conhecimento e a exploração do acervo museológico.
- q) Produzir os catálogos e demais publicações promocionais ou científicas;
- r) Contratar todos os serviços necessários a essas produções, incluindo traduções, designers e tipografias;
- s) Cumprir com todas as disposições legais em vigor, sobre estas matérias.

Questão 3 - E qual o seu atual estatuto dentro da instituição na atualidade?

Resposta: Continuo com o cargo de Coordenadora do Museu.

Questão 4 - Quais os passos mais importantes para a criação do Museu do Brinquedo Português?

(Quais foram os processos burocráticos e físicos que mais peso tiveram na criação do museu e quais os tipos de contactos mais importantes que contribuíram para todo este processo.)

Resposta: Quando cheguei ao Museu já ele tinha sido implementado. Considero que os passos mais importantes foi chegar a acordo com o colecionador, estabelecer protocolo e definir e estruturar os espaços físicos para implementação do museu.

No entanto só com a minha entrada é que se implementou a norma de funcionamento do museu, que considero muito importante e fundamental.

Questão 5 - Qual é o maior cuidado quando se trabalha com um acervo museológico tão extenso quanto o do M.B.P.?

(Quais os cuidados a serem tomados no que toca à transportação e salvaguarda deste património e quem são os colaboradores que estão em contacto mais permanente com os brinquedos.)

Resposta:

Temos uma equipa muito competente e empenhada que têm conhecimento dos procedimentos a cumprir com o devido rigor e a intervir com a máxima eficácia e o mínimo risco, que implica necessariamente um conjunto de ações– manuseamento, embalagem, desembalagem, transporte, alterações do meio ambiente. O conhecimento das condições de conservação da(s) peça(s) e a avaliação rigorosa de riscos, constituem informação preciosa para a salvaguarda deste património. O correto manuseamento, a embalagem própria, instalações seguras e condições ambientais adequadas reduzem significativamente os riscos de danos.

A conservação preventiva prolonga o tempo de vida das peças sendo a condição essencial para a salvaguarda do património. A ausência de controlo das condições ambientais, níveis de iluminação pouco adequados, determinado tipo de infestações, poluição e poeiras acumuladas nas peças, pode contribuir para a sua deterioração ou mesmo causar danos ou perdas irreparáveis. A vigilância periódica bem como acções de limpeza, consolidação ou, em determinados casos, de intervenções de restauro, efetuada pelos técnicos ou caso seja necessário por especialistas externos, aumenta a capacidade de sobrevivência das peças.

Questão 6 – Uma vez que o proprietário do espólio faleceu, qual o futuro dessa coleção? Como está previsto no acordo? Fica para o Município?

(Quais foram/serão os passos do museu para o futuro da coleção do museu.)

Resposta: Com a morte do colecionador, a cabeça de casal da herança do falecido pretende vender a coleção. Em termos legais, o Município de Ponte de Lima tem preferência. O Município de Ponte de Lima contratou avaliadores especializados deste tipo de acervo para conseguirmos aferir o valor final da coleção sem prejudicar a família nem o próprio Município.

O Município está muito empenhado para salvaguardar este património e ficar com a guarda dele, mantendo assim o Museu do Brinquedo em funcionamento.

Questão 7 – Existe algum documento para o apontamento dos aspetos mais importantes no processo da patrimonialização do brinquedo? E quais os dados mais importantes a reter de cada um dos brinquedos?

(Qual é o processo da patrimonialização do brinquedo no MBP e se existe algum documento para o auxílio do inventário do brinquedo. Quais são os dados mais importantes de cada objeto a reter.)

Resposta:

Os bens que integram a coleção ou que venham a ser objeto de incorporação são obrigatoriamente objeto de inventário museológico, sendo elaborado de acordo com as normas técnicas adequadas à sua natureza e características.

O registo correto da documentação apropriada das novas aquisições e das coleções deve incluir todos os detalhes sobre a proveniência de cada peça e sobre as condições da sua incorporação.

São seguidas as normas de inventário definidas pelo Instituto Português de Museus e constantes nas “Normas de Inventário” publicadas pelo IMC.

Após o ato formal e documental da incorporação, antes do seu acondicionamento em reserva, todas as peças são numeradas.

O inventário é registado em suporte informático.

O inventário museológico informatizado é obrigatoriamente objeto de cópias de segurança regulares, de forma a garantir a integridade e a conservação da informação.

Questão 8 - Quais são algumas das possíveis consequências na patrimonialização do brinquedo?

(Durante o processo da patrimonialização do brinquedo este poderá sofrer alguma alteração que o prejudique.)

Resposta:

O processo de patrimonialização do brinquedo requer um trabalho desenvolvido em prol da conservação e preservação das peças, mas também de promoção e divulgação deste património singular e raro, enquanto legado e herança.

Este processo contribuiu para a perpetuação deste tipo de conhecimento associado ao brinquedo, neste caso desde o século 19 até 1986.

Questão 9 - Quais os principais aspetos em consideração no processo de musealização e inventariação do brinquedo e cuidados a manter em possíveis processos de restauro?

(Quando um brinquedo está a sofrer o processo de musealização quais são os principais cuidados a manter em relação às suas condições, quando necessário. Se existe algum processo geral para este procedimento e se existe algum exemplo possível.)

Resposta:

É possível avaliar consequências e efeitos de um processo de patrimonialização cuja particularidade conduz a uma reflexão relevante sobre os novos usos do património na sua relação com a ideia de recurso cultural e turístico.

Ao integrar uma coleção museológica, as peças perdem seu valor utilitário e adquirem um valor simbólico, representativo de uma certa ordem social e vinculado a fatores históricos, sociais e culturais, contribuindo, desta forma, para a promoção da história do brinquedo produzido em território nacional, no nosso caso específico.

A patrimonialização concede às peças uma nova vida e um novo valor. A partir da patrimonialização, todas as peças devem ser preservadas, divulgadas e expostas ao olhar do público, tornando-se assim um bem público e um legado coletivo, contribuindo para disseminar o conhecimento e para a construção de uma cidadania mais informada.

A patrimonialização é uma ação que tem como finalidade fomentar o desenvolvimento através da valorização, favorecer a revitalização de uma determinada cultura e do seu património cultural, proporcionando saber e prazer, ou seja, difundir sabedoria ludicamente.

A musealização implica necessariamente no conjunto de atividades do museu um plano de **preservação** (seleção, aquisição, gestão, conservação), de **pesquisa** e de **comunicação** (por meio da exposição, das publicações, etc.)

O ato de musealizar é composto por procedimentos básicos, pelos quais um bem (material ou imaterial) adquire o status de património: “[...] aquisição, pesquisa, conservação, documentação e comunicação” (CURY, 2005, p. 26). Essas ações que compõem as atividades desenvolvidas pelos profissionais da área consistem na análise das etapas pelas quais um objeto passa até se tornar património musealizado, ou seja, a sua retirada de seu contexto primário, de uma configuração real para se tornar um bem patrimonial.

Musealizar um objeto não se resume em colocá-lo no museu, são necessários procedimentos técnicos, transformando-o em testemunhos de uma determinada cultura e sociedade, passando a ser configurado como um suporte da informação, o qual será salvaguardado, pesquisado e comunicado. Estas ações buscam compreender a realidade do objeto, sem atestar uma realidade única e incontestável, mas compreender o objeto como gerador de informação, além da sua preservação e manutenção para o futuro.

No processo de musealização tem-se em atenção os parâmetros ambientais de temperatura, umidade e iluminação, definidos pelo campo da conservação de coleções museológicas.

Questão 10 - Quais as principais atividades promovidas pelo M.B.P.?

(Quais são as atividades com que mais o museu beneficia e que são mais procuradas pelo público geral.)

Resposta:

O MBP é um organismo recetor, guardião e transmissor de um património material e imaterial vasto e valioso, e também c um espaço cultural que fomenta e incentiva a aprendizagem e a (re)construção do conhecimento de uma forma lúdica e dinâmica, oferecendo propostas ricas em experiências visuais e de criação artística.

Por outro lado, considerando o brinquedo como um importante veículo de transmissão cultural, aliado a diversas crenças, valores e atitudes, o MBP apresenta-se como espaço museológico alavancado na implementação de projetos associados ao princípio basilar de estimulação da brincadeira, promovendo ações de preservação do espólio e de conservação do património, bem como dinamizando múltiplas iniciativas que convidam o público – local e turistas - a visitar este espaço de descoberta e de resgate de memórias.

O Museu do Brinquedo Português promove visitas guiadas dirigidas aos vários públicos-alvo – turistas, idosos, grupos profissionais, associações culturais e recreativas -, e destaca-se pelo desenvolvimento de uma programação dirigida ao segmento infantil constituída, não apenas por simples visitas, mas também por visitas guiadas com atividades (com construção de um brinquedo), festas de aniversário e atividades em família, que passamos a descrever:

- VISITAS GUIADAS

A visita guiada é a forma mais correta de estabelecer o contacto direto com o património cultural do Museu e dar a conhecer a sua história, o seu espólio e os seus serviços.

Público-alvo: pré-escolar, 1º, 2º e 3º ciclos, e secundário (por marcação).

- FESTAS DE ANIVERSÁRIO

As festas de aniversário no proporcionam momentos de entretenimento e lazer, e celebram o dia especial do aniversariante com atividades diversificadas.

Público-alvo: crianças dos 6 aos 12 anos (por marcação).

- BABY SHOWER

Festa de celebração ou festa de nascimento organizada para a futura mamã, com cedência de espaço para esta comemoração.

Público-alvo: Grávidas, familiares e amigos (por marcação).

- VAMOS BRINCAR

Atividades em família

Este tipo de atividade é dinamizada mensalmente no museu e pretende envolver as famílias - crianças e pais – a partilham brincadeiras, através do projeto que denominamos de *Vamos Brincar*.

Público-alvo: crianças até aos 12 anos e famílias (por marcação).

- O MUSEU DO BRINQUEDO NA ESCOLA: ver, descobrir e aprender

Atividades a desenvolver em parceria com os agrupamentos de escolas e a dinamizar nos estabelecimentos de ensino

O Museu do Brinquedo Português sai fora de portas com o objetivo de promover a sua área temática, dando a conhecer o seu espólio e o seu serviço à comunidade educativa.

Público-alvo: Instituições de ensino (por marcação).

- CAÇA AO BRINQUEDO

Atividade de grupo que possibilita conhecer o Museu de forma informal e descontraída através da resolução de enigmas.

Público-alvo: pré-escolar, 1º ciclo, e famílias (por marcação).

- INVESTIGADOR POR UM DIA

O Museu do Brinquedo acolhe imensos brinquedos, guarda peças únicas, protege tesouros valiosos e esconde segredos de deslumbrar para serem explorados por investigadores de palmo e meio durante um dia.

Público-alvo: Instituições de ensino (por marcação).

- À NOITE NO MUSEU DO BRINQUEDO

Celebração do Dia Internacional dos Museus e da Noite Europeia dos Museus através da dinamização de jogos, brincadeiras, visitas e oficinas.

Público-alvo: crianças dos 05 aos 15 anos (por marcação).

- O UNIVERSO DOS BRINQUEDOS: investigar e divulgar

Com esta temática pretende-se enobrecer o Brinquedo Português através de um conjunto de ações significativas que dignifiquem este tipo de espólio, tais como palestras, colóquios, conferências, workshops, oficinas, feiras e outras iniciativas em torno desta temática.

Nesta rúbrica será incluída a organização e edição de publicações, nomeadamente o “Livro de Doações” do Museu do Brinquedo.

As atividades mais procuradas são as visitas, o “Vamos Brincar”, o “Museu do brinquedo na escola”. Paralelamente o Museu do Brinquedo aposta na realização de um conjunto de exposições de caráter temporário, na Sala de Exposições Temporárias, demonstrativas de parcerias estabelecidas que contribuem para o conhecimento, para a inovação, para o património cultural e para o lazer.

Questão 11 - De que maneira é que o Museu procura promover as suas atividades?

(A presença do MBP na agenda cultural é um aspeto marcante para a promoção das atividades do museu. Quais são mais algumas técnicas utilizadas por parte do museu para a promoção das suas atividades.)

Resposta:

Muitos são os meios utilizados nomeadamente através da Internet (redes sociais e websites), outdoors, publicidade nos média, notas de imprensa, relações humanas, catálogos, flyers, folhetos e cartazes, entre outros.

Questão 12 - Quais são os principais objetivos do Museu na exposição do seu acervo?

(Quais os valores que o museu pretende dar mais ênfase e de que maneira é que este processo ajuda na valorização da patrimonialização do brinquedo. Se alguns dos consumidores das várias exposições já alguma vez ficaram sensibilizados ao ponto de quererem contribuir de alguma forma para a instituição.)

Resposta:

O Museu do Brinquedo Português de Ponte de Lima promove a história do brinquedo produzido em território nacional, representativo de uma certa ordem social e vinculado a fatores históricos e culturais. Para além disso é um organismo recetor, guardião e transmissor de um património material e imaterial vasto e valioso, que fomenta e incentiva a aprendizagem e a (re)construção do conhecimento de uma forma lúdica e dinâmica, oferecendo propostas ricas em experiências visuais e de criação artística. Por outro lado, considerando o brinquedo como um importante veículo de transmissão cultural, aliado a diversas crenças, valores e atitudes, o MBP apresenta-se como espaço museológico alavancado na implementação de projetos associados ao princípio basilar de estimulação da brincadeira, promovendo ações de preservação do espólio e de conservação do património, bem como dinamizando múltiplas iniciativas que convidam o público – local e turistas - a visitar este espaço de descoberta e de resgate de memórias.

Trata-se do primeiro Museu em Portugal, e único deste género no país, a integrar milhares de peças que retratam a história do brinquedo fabricado no nosso país durante 100 anos, e mostra como se brincava em Portugal, antes da era tecnológica.

Apresenta-se, também, como um espaço de resgate de memórias especialmente para os adultos que ao verem os brinquedos expostos ingressam numa viagem ao passado e recordam emocionados a infância e os brinquedos vivenciados ou desejados.

Alcança, também, um espaço dedicado ao convívio, à confraternização e à partilha de conversas sobre brinquedos, sobre brincadeiras e sobre histórias vividas que agradavelmente, ao longo da visita, contam e recontam a amigos, a familiares, às crianças e até a outros visitantes.

Paralelamente, o MBP tem a responsabilidade de promover ações de preservação do espólio, de conservação e de salvaguarda do seu património, bem como a incumbência de dinamizar múltiplas iniciativas que convidem o público – local e turistas – a visitar este espaço.

Neste Museu existe, também, um serviço de doações que tem por objetivo acolher doações de brinquedos que são gentilmente oferecidos por quem nos visita ou que de alguma forma conhece o museu.

Cabe ao Museu proceder à incorporação, inventariação e estudo da coleção recebida, bem como proceder a ações de conservação preventiva, se necessário, e interpretar os objetos, associando-os às memórias que importa recolher junto dos anteriores proprietários de valor informativo, documental, iconográfico, ou outro, no sentido de facilitar o estudo e interpretação da coleção doada.

Questão 13 – Quanto à atividade do Museu, como suportam as iniciativas, nomeadamente as Exposição, no que diz respeito à investigação?

(Quais são os métodos utilizados para estudar a história dos brinquedos e quais são os aspetos mais importantes de conhecer, do ponto de vista do museu, para dar a conhecer ao seu público.)

Resposta:

A exposição permanente é constituída por mais de 3.000 brinquedos desde o século XIX, até 1986.

Esta baliza cronológica foi estudada e estabelecida com base no início do fabrico de brinquedos em série, os ditos de perfil industrial e termina com a data de entrada de Portugal na Comunidade Económica Europeia, que coincide com a decadência e falência da maioria das empresas de brinquedos no nosso país.

Esta mostra permanente de brinquedos reflete um período histórico, social e cultural nacional e é iniciada com a apresentação dos fabricantes portugueses as técnicas de fabrico, as matérias-primas utilizadas e a distribuição geográfica das nossas indústrias.

A narrativa da exposição continua com exemplos de brinquedos que nos dão a conhecer a dicotomia existente entre o brinquedo estrangeiro e o brinquedo português e, de certa forma, como se copiavam e imitavam moldes estrangeiros.

Expõem-se também diversas peças, que seguindo uma ordem cronológica, década a década, revelam as alterações formais, as mudanças técnicas e as alterações sociais e políticas do país e do mundo. A título de exemplo mostramos os triciclos e cavalinhos, os baldinhos de praia em madeira, as bonecas de pasta de papel (peças mais artesanais), os brinquedos em folhas de flandres as camionetas, barcos, comboios, o mundo do plástico - apogeu do brinquedo português - com os carros a pedais e uma diversidade de brinquedos, bem como os estrunfes em pvc, mas também instrumentos musicais, piões (estes de cariz mais tradicional), jogos de carimbos, as primeiras edições do monopólio e terminamos com os soldadinhos de chumbo, entre muitos outros. Ou seja, um conjunto de raridades, todas de fabrico nacional e de um só colecionador, que, através de um protocolo estabelecido com o Município de Ponte de Lima e a Associação Concelhia das Feiras Novas cedeu a sua coleção de brinquedos para serem expostos neste espaço.

Tendo em consideração as coleções do Museu, as principais linhas de investigação a desenvolver pelos técnicos do Museu são as que diretamente se relacionam com as coleções do Museu, com a investigação que seja necessária produzir e destinada a apoiar o inventário, estudo, salvaguarda e divulgação dos bens culturais que se inserem na área da sua influência; e a investigação no domínio da museologia e serviço educativo.

Salvo limitações impostas por motivos de confidencialidade e segurança, o Museu tem a obrigação, na medida das suas possibilidades, de facultar o acesso às suas coleções e à documentação relacionada a investigadores externos.

Neste pressuposto, o Museu deve colaborar com investigadores, centros de investigação, escolas e universidades, e outras entidades públicas ou privadas, cujo campo de atuação esteja relacionado com o do Museu. Do mesmo modo, o Museu procurará, na medida das suas possibilidades, o estabelecimento de protocolos de colaboração no domínio da investigação com entidades externas, de forma a ampliar o conhecimento e a divulgação das suas coleções.

A disponibilização de informações respeitantes às coleções do Museu será facultada às pessoas e entidades que o solicitarem, mediante a assinatura de protocolos e/ou mediante um pedido escrito dirigido ao responsável do Museu, no qual deverão constar a identificação do investigador ou da instituição que faz o pedido, o que se pretende consultar ou obter do Museu e o fim a que se destina a investigação.