

### **3 Brincando de tornar-se mulher**

#### **3.1 *Brincar é coisa séria***

O ato de brincar não representa apenas um momento de ócio da criança, ele é normal durante a infância. Nessa atividade tipicamente pueril, a criança também descobre os valores do mundo que a cerca e, assim, se constrói como indivíduo pertencente a um grupo social. Dessa forma, pode-se conceber a brincadeira como um dos elementos responsáveis pelo enraizamento de valores culturais. A transmissão desses princípios é feita de geração para geração e, atualmente, bastante influenciada também pelos meios de comunicação.

A criança não é um adulto em miniatura, ela possui características próprias que precisam ser devidamente estimuladas para que se torne, no futuro, um indivíduo mais criativo e socializado. Na transição da infância para a idade adulta, os pequenos precisam percorrer as etapas de desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social. Durante esse percurso de amadurecimento humano, brincadeiras e jogos desempenham importante papel.

Parece haver consenso entre diversas áreas do saber quanto à relevância do ato de brincar para o desenvolvimento humano. Por conta disso, multiplicam-se os estudos acerca do assunto ligados a Sociologia, Antropologia, Medicina, Psicologia dentre outras áreas, além daquelas afins à Educação. Percebe-se o reconhecimento da importância de brincar também nas leis brasileiras, como registra o Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (BRASIL, Lei Federal nº 8.069). No capítulo II “Do direito à liberdade, ao respeito e à dignidade” do ECA, o artigo 16 registra em seu inciso IV que “brincar, praticar esportes e divertir-se” são aspectos que integram o direito à liberdade.

Dada a importância que as sociedades aferem às atividades lúdicas, vários autores mergulham na história dos jogos e das brincadeiras. Nessa linha, podem ser destacados nomes como Walter Benjamin, Philippe Ariès, Donald W. Winnicott, Gilles Brougère e Bruno Bettlheim.

As memórias do brincar e dos brinquedos são processos analisados pelo olhar atento de Walter Benjamin no livro *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação* (2002). Em alguns dos ensaios que compõem essa obra, problematiza-se a perda da singularidade e a crescente “plastificação” dos brinquedos como reflexos da homogeneização própria do processo de industrialização. Fundamentado em referenciais históricos, o autor explicita como o capitalismo delinea seus contornos sociais, por meio de objetos que passam, muitas vezes, despercebidos, como os brinquedos.

Na mesma linha benjaminiana, Roland Barthes inclui o brinquedo como um dos mitos contemporâneos que mascaram o fato de que tudo passa necessariamente por um crivo histórico. Ao tratar do aburguesamento do brinquedo, o autor revela como a industrialização abafa cada vez mais o poder criador, inventivo infantil, na medida que os brinquedos feitos de “matéria ingrata” já vêm prontos, acabados. Dessa forma, “a criança só pode assumir o papel proprietário, do utente, e nunca o do criador; ela não inventa o mundo, utiliza-o: os adultos preparam-lhe gestos sem aventura, sem espanto e sem alegria” (BARTHES, 1980, p. 41).

A fim de traçar a *História social da criança e da família* (1981), Philippe Ariès dedica um capítulo ao assunto: “Pequena contribuição à história dos jogos e brincadeiras”. Nele, o historiador registra que, na sociedade medieval, o sentimento da infância de fato não existia. Não havia consciência da particularidade infantil, isto é, a distinção entre criança e adulto. A idéia de infância estava ligada à dependência, ao processo que essa fase representava para o ingresso pleno no mundo dos adultos. Deixar de ser criança estava vinculado ao fato de o infante ter condições de viver sem a dependência constante da mãe ou ama. A partir desse momento, ele ingressava na sociedade dos adultos, sem se distinguir mais deles. A equivalência entre crianças e adultos se estendia a todas as atividades sociais, como profissões, manuseio de armas, atividades domésticas e também aos jogos e brincadeiras.

Quanto à função social das atividades lúdicas, Ariès (1981) comenta que

Na sociedade antiga, o trabalho não ocupava tanto tempo do dia, nem tinha tanta importância na opinião comum: não tinha o valor existencial que lhe atribuímos há pouco mais de um século. Mal podemos dizer que tivesse o mesmo sentido. Por outro lado, os jogos e divertimentos estendiam-se muito além dos momentos furtivos que lhes dedicamos: formavam um dos principais meios de que dispunha uma sociedade para estreitar seus laços coletivos, para sentir-se unida. Isso se aplicava a quase todos os jogos, mas esse papel social aparecia melhor nas grandes festas sazonais e tradicionais. (p. 51)

Dessa forma, a constituição de uma sociedade baseada no trabalho acaba por afastar, paulatinamente, os adultos de brincadeiras e jogos que passam a ser vistos como perda de tempo. Ao longo dos séculos XVII e XVIII, vai surgindo um novo conceito de infância que precisa ser educada e ter sua moral preservada, além de receber um tratamento diferenciado em relação aos adultos.

Referencia Ariès (1981) que atividades lúdicas como os jogos são categorizadas em boas ou más para as crianças. Assim, em especial os jogos pautados em regras passaram a ser vistos como instrumento didático e de controle, principalmente por influência dos colégios jesuítas. Como aponta o historiador, os jogos se mostraram como uma forma de controle, de exercício do poder de forma sutil: “Assim disciplinados, os divertimentos reconhecidos como bons foram admitidos e recomendados, e considerados a partir de então como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos” (ARIÈS, 1981, p. 65).

O pediatra e psicanalista Donald W. Winnicott discute a importância da brincadeira na formação do indivíduo em *O brincar e a realidade* de 1971. Para o autor, a brincadeira é universal e facilita o crescimento, logo é um exercício de saúde. Além disso, as atividades lúdicas conduzem aos relacionamentos grupais e ao processo de simbolização do mundo, por isso podem ser exploradas até em psicoterapia. Dessa forma, o ato de brincar, independentemente de se manifestar por brincadeiras ou jogos, funciona como elo entre a realidade e o mundo interior não só de crianças, mas também de adultos.

Um dos maiores especialistas no mundo em jogos e brinquedos, o filósofo e antropólogo francês Gilles Brougère afirma que é preciso romper o mito da brincadeira natural. Para o antropólogo, a brincadeira não é inata e pressupõe uma aprendizagem social. Segundo o autor,

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. (BOUGÈRE, 2004, p. 97)

Apesar de considerarem muitas vezes as brincadeiras como “coisas de criança”, muitos adultos sentem-se seduzidos por determinadas atividades lúdicas. Ao tratar sobre uma exposição de brinquedos num museu de Berlim, Walter Benjamin compartilha suas inquietações diante da quantidade de visitantes que o espaço recebe. Em meio a soldados de chumbo, trenzinhos elétricos, marionetes, bonecas e muitos outros objetos, adultos e crianças ficam igualmente fascinados por esses ícones do mundo lúdico. A partir desse evento, o autor enfatiza também o interesse nos brinquedos enquanto objetos de estudo que retratam o pensamento de uma época: “Hoje em dia, os brinquedos antigos tornam-se significativos sob muitos aspectos. Folclore, psicanálise, história da arte e a nova configuração gráfica encontram neles um objeto bastante profícuo” (BENJAMIN, 2002, p. 84).

Elementos importantes para algumas brincadeiras, os brinquedos constituem-se em objetos semióticos portadores de valores social e culturalmente construídos. Tais brinquedos fazem parte do cotidiano de várias famílias e transmitem para as crianças mensagens subjacentes sobre o mundo social em que estão inseridas. Esses despreziosos elementos são repositórios de ideologias engajadas num sistema de valores sociais.

Deve-se considerar que os brinquedos apresentam duas dimensões importantes: o que são efetivamente (construção social) e como são utilizados por seus usuários (aceitando ou rejeitando significados socialmente construídos). Brougère propõe uma designação específica para esses dois pólos dos objetos lúdicos: domínio simbólico e domínio funcional (2004, p.

15). Assim, os brinquedos são objetos para serem lidos como textos e também para serem considerados enquanto elementos manipulados.

Cientes do poder formador que os brinquedos podem ter, indústrias e mídia empenham-se não apenas em seduzir as crianças, mas principalmente em atingir os pais, detentores do poder de compra. Tentando assumir o papel de bons formadores, muitos responsáveis reproduzem anseios pessoais na escolha dos brinquedos dos filhos. Sobre esse tipo de comportamento, Benjamin enfatiza que muitos objetos comprados pelos responsáveis “caracterizam antes aquilo que o adulto gosta de conceber como brinquedo do que as exigências da criança em relação ao brinquedo” (BENJAMIN, 2002, p. 86).

Dessa forma, o crítico alemão vai delineando o brinquedo como um ponto importante na formação infantil. Durante a exposição, é ressaltada, algumas vezes, a responsabilidade dos adultos na inserção desse constructo cultural na vida das crianças. Destaca-se ainda que os brinquedos já estão ao alcance infantil antes mesmo de serem compreendidos enquanto objetos lúdicos pelas crianças.

Nessa perspectiva, é possível vislumbrar o caráter formador que os brinquedos possuem e como são usados enquanto veículos de difusão de valores. Logo, para a manutenção do sistema patriarcal, é bastante funcional a classificação tradicional em brinquedos de menina (panelinhas, bonecas, vassouras etc.) e de menino (bolas, carrinhos, robôs etc.). Tal distinção, como sistematiza Ariès (1981, p. 41), é antiga, pois em torno de 1600 a especialização dos brinquedos já estava consumada, com algumas diferenças em relação aos conceitos atuais.

Há significados sociais potenciais que diferenciam, especificamente, o que se designa como brinquedo de menino e de menina. Por exemplo, a idéia de domesticidade (lar e mulheres como donas-de-casa) é comumente associada às brincadeiras de meninas. Já as práticas da relação de paternidade, geralmente, não são representadas através de brinquedos

específicos, como acontece com a maternidade, e nem estão associadas ao universo masculino. Sobretudo nos brinquedos que representam seres humanos, pode-se notar claramente a hipervalorização das formas esbeltas de corpo feminino (Susy e Barbie) e a musculatura mais desenvolvida dos representantes masculinos, remetendo à força física (super-heróis em geral e Falcon)<sup>6</sup>.

É possível notar, na contemporaneidade, pequenas mudanças nesses estereótipos de corpos masculinos e femininos nos brinquedos. Enquanto os games de batalhas intergalácticas trocam fortes guerreiros por estratégia e tecnologia, a febre Harry Potter leva às prateleiras réplicas do herói magro e de óculos. Pelo menos no que diz respeito ao masculino, a representação de corpos musculosos nos brinquedos não é unanimidade. As heroínas dos desenhos transformadas em brinquedos, as Meninas Superpoderosas, possuem imensas cabeças que podem ser entendidas como valorização do saber em detrimento do corpo.

Em consonância com o que foi mencionado, é imperativo ressaltar que o ato de brincar é fundamental para a formação de um indivíduo não só no nível pessoal, mas também na sociabilidade. Dada a importância de brincar, é necessário estabelecer uma distinção terminológica entre *brincadeira* e *jogo*, que na prática são usados como equivalentes.

O dicionário de referência da língua portuguesa no Brasil, *Dicionário Aurélio* (FERREIRA, 1999), registra várias acepções para ambos os termos, das quais serão destacadas as mais relevantes para esta abordagem:

a) brincadeira

- “1. Ato ou efeito de brincar; brinco.
2. Divertimento, sobretudo entre crianças; brinquedo, jogo.
3. Passatempo, entretenimento, entretenimento, divertimento.” (s. p.)

b) jogo

- “1. Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho: jogo de damas; jogo de futebol.
2. Brinquedo, passatempo, divertimento: jogo de armar; jogos de salão.” (s. p., grifos do autor)

---

<sup>6</sup> Sobre a análise de brinquedos que representam seres humanos e as questões de gênero, recomenda-se o artigo “Discurso crítico e gênero no mundo infantil: brinquedos e a representação de atores sociais” (CALDAS-COULTHARD, 2004)

A partir das definições, percebe-se que, mesmo havendo equivalência dos termos nas segundas acepções de cada verbete, existe uma sutil diferença. Ao se definir *jogo* na primeira acepção, logo é frisada a questão das regras e do sistema ganha-perde. Dessa maneira, embora esteja num dicionário de referência, a definição já ressalta distinção em relação à brincadeira, pela ligação entre jogo e competitividade.

O psicólogo Bruno Bettelheim delimita de forma mais apurada a diferença entre os vocábulos, conforme registra a passagem a seguir:

Se bem que os termos “brincadeira” e “jogo” sejam, com frequência, intercambiáveis, não são idênticos no significado. Ao contrário, referem-se a estágios claramente distinguíveis do desenvolvimento, sendo “brincadeira” relacionada a um estágio primitivo, e “jogo”, a uma fase mais amadurecida. (1988, p. 157)

Entende-se, a partir dessas considerações, que é necessário maior amadurecimento do indivíduo participe de um jogo que de uma brincadeira. Isso se deve ao estabelecimento e aceitação das regras orientadoras da atividade, a fim de definir vencedor(es). A esse respeito, acrescenta o psicólogo que as brincadeiras, livres de regras, estão mais ligadas a crianças pequenas, pelo domínio da fantasia e ausência de objetivos fora da atividade em si. Os jogos se destacam mais em função da realidade objetiva, como se pode observar na passagem a seguir:

Os “jogos”, por outro lado, são, de regra, competitivos e caracterizados por uma exigência de se usar os instrumentos da atividade do modo para o qual foram criados, e não como a imaginação ditar; e frequentemente por um objetivo ou propósito externo à atividade em si, como, por exemplo, o de ganhar. (BETTELHEIM, 1988, p. 157)

A palavra *jogo* também comporta o significado de objeto, registrado na segunda acepção do verbete do dicionário analisado. Nesse sentido, pode-se estabelecer uma distinção de jogo em relação a brinquedo, conforme indica Brougère:

De fato, o vocabulário usual, aquele que crianças e pais empregam espontaneamente, também usado nos catálogos e revistas de brinquedos, distingue, no conjunto dos objetos lúdicos, os brinquedos dos jogos. Aquilo que é chamado de jogo (jogo de sociedade, de construção, de habilidade, jogos eletrônicos ou de vídeo...) pressupõe a presença de uma função como determinante no interesse do objeto. (2004, p. 12)

Pode-se entender, assim, que os jogos possuem um objetivo específico predeterminado, que pode ser o desenvolvimento da coordenação motora (jogos de encaixar), derrotar uma memória eletrônica (jogos eletrônicos), ganhar de outros (jogos de competição) etc. Os brinquedos, por seu valor expressivo, são estímulos à brincadeira por abrirem possibilidades coerentes com o que representam. Sendo assim, o brinquedo propõe uma ação lúdica, mas não limita outras possibilidades. Munida de uma boneca-bebê, uma criança pode exercer funções de maternagem<sup>7</sup>, ou não.

Considerando, portanto, que brinquedos, jogos e brincadeiras são recursos usados pelas crianças como possibilidade de compreensão do mundo que as cerca, é importante observar como Ana Maria Machado dimensiona essa questão através da literatura. Nesta análise, a ênfase recairá no que diz respeito à delimitação dessas atividades e objetos para meninos e meninas, como reforço ou não da construção dos gêneros.

São vários os livros da autora que fazem referência a brincadeiras, jogos e brinquedos. Oriunda de uma família grande que passava férias reunida numa casa de praia em Manguinhos, no Espírito Santo, Ana Maria Machado conhece bem algumas das chamadas brincadeiras tradicionais. Dessa forma, pique-bandeira, cantigas de roda, polícia e ladrão, dedo mindinho, dentre muitas outras atividades lúdicas povoam as histórias da escritora.

Através das narrativas da autora, há uma valorização da criatividade infantil que nem depende de brinquedos para se efetivar. Em *Lugar nenhum* (MACHADO, 1994), por exemplo, as crianças Luísa, Taís e Marco vivenciam grandes aventuras através da imaginação, ainda que estivessem presas dentro de casa por causa da chuva. Avô e neta se divertem com as próprias sombras projetadas no chão em *Brincadeira de sombra* (MACHADO, 2001a), numa trança de gerações a experimentar os fenômenos físicos.

---

<sup>7</sup> Entenda-se maternagem como cuidados materiais e biológicos que uma pessoa desempenha em relação a uma criança, não sendo uma condição inerente à mulher. Para mais esclarecimentos sobre o assunto, ler *O mito do amor materno*, de Elisabeth Badinter, editado no Brasil pela Nova Fronteira.

Em alguns textos, os brinquedos não-industrializados e não constituídos de “matéria ingrata” ganham espaço e valorizam ainda mais a imaginação infantil. Em *A maravilhosa ponte do meu irmão* (MACHADO, 2000), uma simples tábua de madeira transforma-se em pista, rampa ou ponte que liga realidade e fantasia. Em *Pena de pato e de tico-tico* (MACHADO, 1988b), as crianças Benedito e Janaína protagonizam uma história que questiona a delimitação de bola como brinquedo de menino e boneca de menina. Com o sumiço da bola e da boneca, ambos compartilham uma peteca e a associação do tipo de brinquedo com o sexo é desconstruída, como se pode notar no desfecho da narrativa: “Ótima peteca de pena. Pena de pato e de tico-tico mas ótimo mesmo é bola e peteca, pipa e boneca. Tudo jogo de amigo. De menino e de menina. De Benedito e Janaína” (MACHADO, 1988, p. 22 – numeração nossa).

Em *Bem do seu tamanho* (MACHADO, 1988a), explora-se essa questão associada ao fato de algumas crianças, como é o caso da personagem central dessa história — Helena, serem pobres e não possuírem brinquedos industrializados:

Bolão era o brinquedo preferido de Helena. Não era muita vantagem, porque ele era o único brinquedo dela. Pelo menos, brinquedo feito. Por que brinquedo virado, ela tinha uma infinidade: os riscos de fazer amarelinha no chão, os seixos que ela catou no rio para o jogo das cinco pedrinhas, uma porção de cavacos de lenha do fogão que ela usava para fazer construções e mais um monte de coisas. (p. 7)

Assim como as crianças do Sítio possuíam o Visconde de Sabugosa, que embolorava e ganhava nova configuração nas mãos de Tia Nastácia, a menina Helena possui o Bolão, o boi de mamão. É justamente montada nesse boi de mamão, que ela se aventura numa viagem de questionamentos e amadurecimento. Num processo semelhante de crescimento pessoal, a personagem Nita também empreenderá uma viagem que será foco de estudo na seção subsequente deste trabalho.

Ana Maria Machado, através de seus textos, mistura atividades lúdicas e ficção, num jogo entre realidade e literatura, seguindo a perspectiva proposta por Umberto Eco.

A ficção tem a mesma função dos jogos. Brincando as crianças aprendem a viver, porque simulam situações em que poderão se encontrar como adultos. E é por meio da ficção que nós, adultos, exercitamos nossa capacidade de estruturar nossa experiência passada e presente. (1994, p. 93)

### 3.2 *Mas por quê?*

*Bento que Bento é o frade* foi escrito, originalmente, como uma peça teatral ganhadora do Prêmio de Dramaturgia Infantil do Teatro Guaíra, com o título de *No país dos Prequetés*. Sua adaptação literária foi o primeiro livro infantil da carreira de Ana Maria Machado, lançado em 1977, cinco anos depois do retorno da autora ao Brasil, que estava no exílio por questões políticas.

Numa divisão quanto às linhas ou tendências da literatura infantil/juvenil contemporânea elaborada por Coelho (2000), encontra-se *Bento que Bento é o frade* na lista de obras ligadas à aventura de viver, às travessuras do dia-a-dia, enfim, à alegria ou aos conflitos existenciais resultantes do convívio humano. Assim, a história da protagonista, Nita, mergulha a ficção na realidade a fim de questionar, discutir e tentar transformar essa realidade.

A menina Nita é bastante irreverente, questionadora e reflete sobre as coisas do cotidiano, até mesmo aquelas que já são dadas como “certas”. Em um anexo da edição analisada de *Bento que Bento é o frade* (2003), Ana Maria Machado comenta a própria obra:

A gente estava em plena ditadura, convivendo com autoritarismo, arbitrariedade e repressão. Então foi natural eu escrever a história de uma menina (Nita, que só depois eu vi que era eu mesma, Anita) que não gostava de mandação e sonhava com um lugar onde pudesse fazer tudo o que quisesse. (p. 46)

Essa Nita-Anita-Emília compartilha seus questionamentos com os outros e traz em si um pouco da influência de Monteiro Lobato que a escritora faz questão de frisar em entrevistas e palestras. Foi exatamente a irreverência da personagem Nita que tocou o poeta e

cronista Carlos Drummond de Andrade. Para registrar sua simpatia em relação à protagonista de *Bento que Bento é o frade*, escreveu num bilhete<sup>8</sup>, em agosto de 1977, os versos a seguir:

Fiquei deveras gamado  
pela figura de Nita,  
a criação tão bonita  
de Ana Maria Machado.

Por onde que que ela siga,  
brota uma alegre verdade.  
Se bento que bento-é-o-frade,  
ai Nita-que-Nita-amiga! (1977, s. p.)

Em meio à mistura do maravilhoso com a realidade, a escritora usa como mote para as perguntas lançadas pela menina o jogo infantil de bento-que-bento-é-o-frade. Essa atividade lúdica torna-se o início de um percurso de dúvidas compartilhadas por Ana Maria Machado, personagens e leitores.

Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar costumes e hábitos, além de desenvolver formas de convivência social.

Quanto ao registro de bento-que-bento-é-o-frade, foi feito um levantamento no *Dicionário de Folclore* e em outros títulos da obra do etnógrafo e historiador Câmara Cascudo e não houve menção explícita ao jogo. Em *268 jogos infantis* (1991), Figueiredo Pimentel, nos registros feitos da tradição oral, referencia bento-que-bento-é-o-frade apenas com as instruções de como proceder, incluído na categoria “Outros jogos infantis”. Ainda em outras obras relacionadas a folclore, brincadeiras e jogos tradicionais, só foi encontrada a descrição de como se desenvolve a atividade.

Quanto à origem do jogo, foi localizado um registro de analogia a uma parlenda castelhana da tradição quinhentista chamada “Juan de las Cadenetas” e a outra portuguesa

---

<sup>8</sup> Há uma reprodução do referido bilhete na página oficial de Ana Maria Machado na internet. O poeta também opinou sobre *Raul da ferrugem azul*, em um bilhete reproduzido no livro *Ana & Ruth* (BASTOS, 1995, p. 98).

intitulada “Vintém queimado” ou “Vilão do Cabo” (RIBEIRO, 1969, p. 50). A aproximação dos textos foi possível porque o folclorista João Ribeiro encontrou semelhanças como a presença do diálogo com perguntas e respostas, a existência de um líder, além do interesse de vários jogos do folclore infantil por questões culinárias. O pesquisador propõe que bento-que-bento-é-o-frade seria uma variante dessas parlendas, por deturpação da linguagem popular.

A fim de estabelecer uma relação mais clara entre este jogo e a narrativa, é importante observar a dinâmica da atividade lúdica e os papéis desempenhados pelos participantes. Para que se realize o jogo, é necessário um grupo de participantes, dos quais um assume a posição de líder. O objetivo é obedecer às tarefas indicadas pelo mestre o mais rápido possível, pois o último será penalizado com “bolo”, isto é, tapa na palma da mão. A estruturação do jogo, cujo título dialoga com recorte vocabular do universo religioso, penaliza o perdedor em vez de premiar o melhor ou o mais rápido como vencedor.

Como intróito ao comando do líder, segue-se um diálogo entre mestre e participantes que, por integrar a tradição oral, admite versões parecidas. Em função disso, transcreve-se, a seguir, a forma constante na obra em exame:

- Bento-que-bento-é-o-frade.
- Frade!
- Na boca do forno!
- Forno!
- Cozinhando um bolo!
- Bolo!
- Fareis tudo o que seu mestre mandar?
- Faremos todos!
- E quem não fizer?
- Ganhará um bolo! (MACHADO, 2003, p. 5)

Depois desse diálogo entre mestre e grupo, delimita-se a tarefa a ser realizada. Quanto à penalização a quem não cumprir a tarefa ou for o último a executá-la, algumas versões apontam uma gradação da intensidade do bolo por decisão de todo o grupo. A respeito desse bolo, registra o *Guia do folclore fluminense* (FRADE, 1985) que seria “punição aplicada

àqueles que não cumprem as tarefas implícitas no desenvolvimento de jogos infantis. Trata-se de tapa aplicado pelo líder na palma da mão do companheiro infrator” (p. 41).

Como uma forma de criar castigo relativo ao problema do perdedor, o bolo pode variar em número e intensidade, conforme deliberação dos próprios participantes. Assim, podem ser classificados em bolo de anjo (toca-se a mão levemente), bolo de mãe (bate-se severamente) e bolo de pai (bate-se o mais forte possível). Ainda é possível encontrar bolos de tia, de amigo, de capeta, dentre outras variantes que a imaginação proporcionar.

Esse tipo de gradação, sobretudo na distinção da severidade do tapa entre mãe e pai, revela construções sociais subjacentes que se ligam ao masculino e ao feminino. A idéia de ser mais forte o bolo dado pelo pai reflete uma pretensa superioridade masculina, além de associá-lo com a violência. Na narrativa em exame, entretanto, não há referência a essa classificação dos bolos.

A partir das características desse jogo, é possível delinear a importância que bento-que-bento-é-o-frade possui para a narrativa. Embora não haja referenciais etários, pode-se considerar que as crianças possuem certo grau de maturidade, pois participam da atividade e discutem durante a realização dela, sobretudo a partir das opiniões de Nita.

Com base nos comentários de Ana Maria Machado acerca da própria obra, já citados anteriormente, as questões ligadas ao poder são a tônica da narrativa. Em meio às reflexões de Nita sobre a instituição do poder, também emergem diferenças entre os sexos. Então, através desse jogo, a menina toma contato com regras impostas com as quais não concorda e isso gera uma série de questionamentos relacionados ao poder de uma maneira geral.

O filósofo francês Michel Foucault sistematizou questões ligadas a uma genealogia do poder. Suas propostas, mesmo 22 anos depois da morte do autor, influenciam áreas diversas do saber, por conta da abrangência do tema poder. No livro *Vigiar e Punir* (1975), trata-se da “Sociedade Disciplinar”, implantada a partir dos séculos XVII e XVIII, como um sistema

capilarizado de controle social que se dá através da conjugação de várias técnicas de classificação, seleção e vigilância. Assim, essa obra propõe uma nova concepção de poder organizado numa estrutura sutil, microfísica, que não se restringe aos governos e tem na linguagem um dos seus elementos constitutivos. Nessa leitura, revela-se uma organização do poder que tem reflexos na vida do cidadão comum cotidianamente, de forma consciente ou não.

Essas idéias de Foucault sobre as questões relacionadas ao poder apontam não só o discurso como também o silêncio enquanto formas de manutenção da rede microfísica que mantém o controle. Nesse sentido, as constantes interrogações de Nita convidam à reflexão, em vez de se restringirem a uma mera repetição porque alguém disse que “sempre” foi assim. Afinal, nem tudo que seu mestre mandar precisamos fazer, ordens podem ser contestadas ou cumpridas de uma maneira individualizada.

Nessa linha, as interdições de Nita convidam os colegas a refletirem não só sobre as regras da atividade lúdica, mas também a respeito do que dizem. Um desses questionamentos se direciona às próprias palavras que constituem o diálogo entre mestre e participantes do bento-que-bento-é-o-frade.

— Pensem bem. Que quer dizer essa coisa de bento-que-bento-é-o-frade? Não tem nada a ver com frade. E forno não tem boca. E esse negócio de cozinhar bolo? Ninguém cozinha bolo, todo mundo bota bolo pra assar, ainda mais no forno. E no fim a gente ainda ganha bolo de palmada em vez de comer bolo de forno. (MACHADO, 2003, p. 11)

A partir do uso do verbo “pensar”, Nita convida os amigos a refletirem sobre o limite entre realidade e brincadeira. Como assinala Brougère (2004), “a brincadeira é uma mutação de sentido, da realidade: as coisas aí tornam-se outras. É um espaço à margem da vida comum que obedece a regras criadas pelas circunstâncias” (p. 100). Dessa forma, subjaz uma proposta para se desconfiar do que é tomado como “natural”, porque os comportamentos não são dados de antemão, mas social e culturalmente construídos, enredados na rede capilar de poder. Uma

pequena troca de sílabas que pode fazer muita diferença, em vez de simplesmente rePETir, deve-se antes reFLEtir.

Ao iniciar a narrativa, Ana Maria Machado apresenta as personagens: “Na calçada, e se escondendo pelos quintais das casas da vizinhança, uma porção de meninos e meninas brincava depois do jantar” (MACHADO, 2003, p. 3). Nessa contextualização, percebe-se uma preocupação em frisar a presença de meninas, colocadas inicialmente em igual patamar com os meninos, ainda que em menor número.

Para muitas pessoas, não causaria nenhum estranhamento se o grupo de crianças fosse simplesmente designado por “meninos”. Referir-se a meninos e meninas na forma masculina, independente da questão numérica, ratifica uma aparente “supremacia” do masculino em relação ao feminino. Além disso, tal atitude ainda oculta a presença do elemento feminino. Nessa perspectiva, Louro (1997) registra que “a linguagem institui e demarca os lugares dos gêneros não apenas pelo ocultamento do feminino, e sim, também, pelas diferenciadas adjetivações que são atribuídas aos sujeitos” (p. 67).

A proposta da narrativa de colocar em nível de equivalência meninas e meninos reflete, de alguma maneira, as transformações do sistema social contemporâneo em que o androcentrismo está sendo revisto. Coelho (2000, p. 150-162), em relação à literatura infantil e juvenil, assinala mudanças na abordagem do papel social do elemento feminino quanto aos padrões consolidados pela sociedade romântica. Se na abordagem tradicional a autoridade suprema e decisória era exercida pelo masculino, até por seu poder financeiro, os novos tempos prenunciam igualdade de decisão entre homens e mulheres. Perde o sentido, portanto, a construção de uma “superioridade” do homem, patente no plano da vida prática, em correspondência a uma idealização da mulher, restrita ao ambiente doméstico.

Em se tratando de um jogo, emerge a importância de se definirem os parâmetros para a realização da atividade, isto é, as regras. Enquanto atividade que pressupõe ao menos dois

participantes, o jogo exige que haja limites norteadores dessa relação social. As regras não preexistem ao jogo, mas a definição desses parâmetros, muitas vezes, já vem pronta para os jogadores. Brougère estabelece uma relação interessante entre dois princípios aparentemente excludentes, regra e livre escolha. Segundo o antropólogo, a regra só tem valor se, de fato, for aceita pelos participantes da atividade, ainda assim pode ser transformada por uma renegociação coletiva. Dessa forma, “é preciso ver que a regra não é a lei, nem mesmo a regra social é imposta de fora” (BROUGÈRE, 2004, p. 101).

Na narrativa, não há referência a uma definição prévia entre os participantes de como funcionaria o bento-que-bento-é-o-frade. É como se já fosse de conhecimento de todos como se estabelece a relação de poder subjacente a esse jogo: o mestre manda e os demais obedecem sem contestação. Quanto à definição do(s) vencedor(es), cabe também ao mestre a decisão.

Assim a idéia de aceitação passiva diante de todo o processo envolvido na atividade começa a mostrar-se como um problema a partir dos questionamentos de Nita. Como os jogos ajudam a desenvolver um aprendizado quanto aos mecanismos de funcionamento social, percebe-se a reduplicação das relações de poder enredadas na microfísica cotidiana.

Uma das vantagens oferecidas pelos jogos coletivos é a co-participação, não só na definição das regras como no desenvolvimento da atividade. Subliminarmente, os jogos retratam as relações sociais e têm relevância na história das sociedades. A esse respeito, o livro *História das crianças no Brasil* de 2006 dedica um capítulo especial escrito por Raquel Zumbano Altman: “Brincando na história”. A especialista em brincadeiras e jogos, numa passagem do capítulo, ressalta a importância social que os jogos desempenham, não só para o indivíduo como para o convívio em grupo, como se constata a seguir:

Por meio dos jogos a criança, em todos os tempos, estabelece vínculos sociais, ajustando-se ao grupo e aceitando a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Aprende a ganhar, mas também a perder. Acatando regras, propondo e aceitando modificações, aprende a apoiar o mais fraco e a consagrar o vitorioso. Ao sair-se bem, torna-se confiante e seguro. Quando

perde se aborrece, mas enfrenta a realidade. Participa e é eliminado, como parte do jogo. Assim aprende a agir como “ser social” e cresce. Os grupos infantis são grupos de iniciação para a vida por intermédio da experiência e em contato direto com o meio social em que vivem. Mesmo sendo situações vividas de forma elementar, elas antecipam e preparam, passando pelos diversos estágios culturais, para a vida adulta. (ALTMAN, 2006, p. 240)

Da forma como está sendo conduzido o jogo, Nita e seus amigos não estavam exercitando plenamente a democracia, uma vez que todos acatavam regras não estabelecidas previamente por eles. De fato havia uma reduplicação das relações de poder, sobretudo ditatorial, por que o Brasil passava no momento em que o livro foi redigido.

No início do jogo, o comando do mestre foi de imitar um animal sem barulho. A partir de então, cada uma das crianças optou por um animal: Zé foi um macaco, Chico escolheu um galo, enquanto Lucinha representou uma pata choca. Pode-se proceder a uma análise mais profunda, tendo como referência os elementos sugeridos por essas escolhas.

Inicialmente, cumpre observar as escolhas feitas pelos meninos: macaco e galo. Na teoria científicista, o macaco é considerado como o ancestral do desenvolvimento humano, já o referencial simbólico afirma que “é muito conhecido por sua agilidade, seu dom de imitação, sua comicidade” (CHEVALIER et al., 2000, p. 573). Quanto ao galo, registra o simbolismo que o animal “é conhecido como emblema da altivez — o que é justificado pela postura” (CHEVALIER et al., 2000, p. 457). Nessa linha, também se pode resgatar a expressão popular “cantar de galo” que significa impor a própria vontade, num tom de superioridade.

Dessa forma, os dois animais escolhidos pelos meninos remetem a referenciais da construção social do masculino. A esperteza do macaco e a postura do galo representam a idéia de supremacia do masculino em relação ao feminino. Some-se a isso a presença da ação na caracterização dos dois animais, num contraste com a passividade construída como integrante do feminino.

A menina Lucinha, já designada no diminutivo, opta por imitar uma pata. Existe nessa representação uma referência à imagem de apatia e de passividade relacionada a esse animal. Para ampliar o contraste entre as simbologias sugeridas para Lucinha e para os meninos, a pata representada está choca, o que remete à maternidade.

Revela-se, assim, subjacente às caracterizações das crianças, as construções sociais para o que seriam a masculinidade e a feminilidade. Todo esse procedimento das crianças é contrastado com a atitude de Nita que escolhe vários bichos para representar.

O procedimento de Nita, diante do comando do mestre, foi bastante inesperado para as demais crianças. A protagonista estava quieta e ninguém entendia o motivo. Como aparentemente não imitara animal algum, foi cobrada quanto à realização da tarefa. Sendo assim, explicou que representara, silenciosamente, vários animais. Essa atitude de aparente não atividade ilustra bem uma das posições de resistência ao poder que a própria Ana Maria Machado comenta em *Esta força estranha: trajetória de uma autora* (1996): luta armada, exílio ou resistência silenciosa e arraigada. Essas três formas de resistência ao poder também foram representadas simbolicamente através das personagens da história *A jararaca, a perereca e a tiririca* (1998b). Depois de retornar do exílio, Anita, assim como a personagem Nita, adotou a resistência “silenciosa”, seus protestos estavam presentes em seus livros, era só prestar atenção.

Retomando a idéia de que os jogos contribuem na preparação para a vida adulta, a predominância dos meninos em relação às meninas é importante. Também é interessante notar que a posição de comando nunca está com as meninas, reproduzindo a construção social de superioridade para o sexo masculino. A esse respeito, destaca Pierre Bourdieu que

os homens são educados no sentido de reconhecer os jogos sociais que apostam em uma forma qualquer de dominação; jogos estes que lhes são designados, desde muito cedo, e sobretudo pelos ritos de instituição, como dominantes, e dotados, a este título, da *libido dominandi*; o que lhes dá o privilégio, que é uma arma de dois gumes, de se entregarem seguidamente aos jogos de dominação. (2005, p. 93)

A posição do sociólogo indicia a problemática envolvida na associação do elemento masculino com o poder. Na verdade, todas as pessoas fazem parte da organização microfísica do poder que também traz ônus para quem desempenha o papel de dominador. Bourdieu ainda acrescenta que a exclusão feminina em relação aos jogos favorece a criação de uma imagem de incapacidade no trato com questões políticas:

Elas [as mulheres] podem assumir em relação aos jogos mais sérios o ponto de vista distante do espectador que observa de longe a tempestade — o que pode fazer com que venham a ser vistas como frívolas e incapazes de se interessar por coisas sérias, tais como a política. (BOURDIEU, 2005, p. 93)

E mais adiante, o autor ainda complementa que, por conta disso, as mulheres são alienadas das relações políticas no sentido mais amplo que a palavra pode ter, da *pólis*. “Excluídas dos jogos de poder, elas são preparadas para deles participar por intermédio dos homens que neles estão envolvidos” (BOURDIEU, 2005, p. 97).

Na narrativa, diante da impossibilidade de comandar o jogo porque não foi a primeira a cumprir nenhuma tarefa indicada pelo mestre, Nita afirma: “— Eu sei, eu não estava fazendo questão de ser primeira. Eu queria era fazer alguma coisa, eu mesma. Uma coisa que fosse nova e diferente” (MACHADO, 2003, p. 16). Para a menina, o que realmente importava não era ter o poder de mandar, pois isso seria uma mera inversão de papéis entre dominante e dominado, mas não ser passiva, tomar alguma atitude. Com essa opinião, Nita revela não ser necessário estar na posição de dominador para mudar as coisas. Essa proposta de que cada um faz a sua parte, mesmo que ela pareça à primeira vista insignificante, é uma constante na produção de Ana Maria Machado. Assim aparecem retratadas decisões coletivas baseadas em discussões, sem que haja um elemento centralizador do poder, nessa linha, destacam-se *Uma boa cantoria* de 1980 e *Era uma vez um tirano* de 1982.

Inseridos no sistema patriarcal de poder, as personagens de *Bento que bento é o frade* aceitam tacitamente a construção da relação dominante-dominado, a exceção de Nita. O menino Juca revela em sua fala um posicionamento bastante “natural” quanto ao fato de haver

alguém que manda e outros que obedecem, principalmente porque só os meninos estiveram na posição de mestre. A ponderação do menino revela uma posição masculina de que o poder esteve por muito tempo em suas mãos, como se essa situação fosse o “normal”.

Ao destacar a identificação sexual de meninos e meninas no sistema patriarcal, Muraro (2002) aborda como a cultura interfere no processo de delimitação de papéis sociais. Estabelecendo relação com a pesquisa de uma psicóloga americana com adolescentes, a autora afirma que a preparação social do menino para a vida pública e da menina para o espaço doméstico se reflete na personalidade dos indivíduos. Assim, “a consequência direta desta condição de ambos é o tipo de superego masculino, rígido e impessoal, que se opõe ao feminino, mais flexível e pessoal” (MURARO, 2002, p. 179).

Os estudos de gênero, principalmente nas últimas décadas, também revelam preocupação com as inseguranças por que os homens estão passando. A posição social de provedor, chefe, responsável pelo sustento familiar e protetor está mudando e a insegurança também afeta os homens, sem referenciais fixos de seus papéis sociais. Para Juca, pareceria, então, muito fora de propósito qualquer mudança nessa situação de homens no comando que, aparentemente, faria parte da “lógica” do mundo. No grupo, apenas Nita não está conformada com a situação e não deseja ser como a metáfora do líquido que assume a forma do lugar em que está.

— É esse negócio de mandar, mandar, e a gente fazer. Tem sempre alguém mandando e a gente fazendo. Fazer tudo o que seu mestre mandar. Tudo o que manda el-rei Nosso Senhor. Todo mundo tem a mania de ficar mandando em criança sem parar. E a gente sempre obedecendo, obedecendo, obedecendo, sem cansar. Mas estou achando que agora eu cansei. (MACHADO, 2003, p. 18)

A partir desse descontentamento de Nita quanto a obedecer sempre, inicia-se uma jornada para ouvir outras opiniões, “conhecer e ficar sabendo”, como diz a menina. Vários contos de fadas apresentam um momento importante na trajetória do herói, que a psicanálise caracteriza em nível simbólico também, a saída do príncipe atrás de aventuras ou para salvar

uma indefesa princesa. Esse momento de isolamento e independência garante, segundo registra Bruno Bettelheim em *A psicanálise dos contos de fadas* (2000, p. 20), um amadurecimento da personagem.

Na história de Nita, é ela que sai à procura de desafios, seguindo o exemplo do que dizem os livros: “correr o mundo em busca de aventuras” (MACHADO, 2003, p. 17). Percebe-se uma desconstrução dos papéis tradicionalmente desempenhados pelo elemento feminino, que ficava à espera, e masculino, que saía às conquistas. Ana Maria Machado, noutro de seus livros, *Gente, bicho, planta: o mundo me encanta* (1984), retrata criticamente o tradicional como ultrapassado e revela o papel feminino de passividade em contraste com a mobilidade do masculino. Para isso, retrata a Inglaterra tendo como referencial de tempo o século passado.

E nesse lugar, o que acontecia?  
Os rapazes iam embora e as moças ficavam sem ter com quem namorar.

Naquele tempo ainda era muito atrasado:  
moça tinha só que casar, não podia estudar nem sair pra trabalhar, e de sua vida cuidar. (MACHADO, 1984, s. p.)

A autora, nessa passagem, propõe três ações que as mulheres não podiam executar porque a mentalidade era outra: estudar, trabalhar e cuidar de sua própria vida. Essas ações são contrapostas à opção única que a tradição oferecia para as mulheres: o matrimônio. Muitas personagens femininas pintadas por Ana Maria Machado rompem com essa imposição e vão construir suas próprias vidas de forma independente, como é o caso de Bia, personagem do premiado romance *A audácia dessa mulher* de 1999. Essa marca estilística também se evidencia na adaptação do conto popular “Dona Baratinha”, conhecido pela passagem “Quem quer casar com a Dona Baratinha que tem fita no cabelo e dinheiro na caixinha?”. Na versão de Ana Maria Machado, o final trágico por conta da morte do noivo (D. Ratão) na panela de feijoadá não impede de Dona Baratinha continuar sua vida: “— Coitado do ratinho! Mas para mim foi uma sorte. Não podia dar certo um casamento com noivo que gosta mais de feijão do

que de mim. Melhor eu ficar sozinha e gastar meu dinheiro pra me divertir” (1998a, p. 23 – numeração nossa).

Em consonância com esse movimento de amadurecimento, Nita resolve empreender uma viagem e vai parar no país dos Prequetés<sup>9</sup>. Para que a personagem pudesse entender melhor a complexa realidade, precisou deslocar-se para um espaço diferente, um outro país. Interessante notar que a viagem é empreendida somente pela protagonista e com certeza de retorno.

No país dos Prequetés, a menina enfrenta questionamentos equivalentes aos seus concretizados na figura do irreverente boneco de pau chamado Prequeté, uma referência a Pinóquio. Nesse espaço novo, também há predominância masculina (Prequeté, Procotó e Prucutu) em relação ao feminino (Pracatá e Priquiti), mas a presença da menina equilibra a distribuição. A idéia de superioridade masculina revela-se em alguns detalhes do encontro entre Prequeté e Nita. Inicialmente, o boneco de pau surge de uma posição superior em relação à menina, pois está em cima de uma árvore. Some-se a isso o tratamento cerimonioso dispensado ao desconhecido, com a escolha do pronome “senhor”, usado de forma recorrente nas falas de Nita.

Diante dessa opção de tratamento, problematiza-se a idéia de que o representante masculino seja considerado senhor da menina. Nita, tão atenta aos detalhes em sua própria realidade, é convidada a refletir acerca de seu próprio discurso pelo novo amigo: “Disse que era seu senhor. Logo, era pra mandar. E depois ainda ficou me pedindo ordem.” (MACHADO, 2003, p. 21). A partir dessa colocação, a protagonista começa a ficar mais atenta à sua própria fala e usar a linguagem de forma consciente. Assim, em pouco tempo se desfaz a primeira imagem de superioridade do representante masculino, como se pode conferir nas palavras de Nita para Prequeté: “— Você é que nem eu... Eu também adoro

---

<sup>9</sup> Não há nenhuma referência ao sentido denotativo da palavra prequeté: “sandália usada pelos índios para andar nos campos”, como registra (FERREIRA, 1999)

brincar com as palavras. Gozar os outros com as coisas que todo mundo fala todo dia e nem pensa” (MACHADO, 2003, p. 21-22).

Apesar de ter conhecido os dois irmãos de Prequeté, Nita se anima com a possibilidade de encontrar as bonecas e brincar com elas. O mais interessante desse lugar é que, mesmo sendo minoria, as irmãs do boneco de madeira tomaram uma deliberação importante em relação ao que se pode ou não fazer: “Isso mesmo: tudo pode. Ninguém manda, ninguém obedece. Não tem isso de pedir licença ou deixar” (MACHADO, 2003, p. 30). As representantes da ala feminina decidem por uma total liberdade, independência em relação a qualquer tipo de restrição.

A esse respeito, Nita só não concorda com a falta total de parâmetros e posiciona-se contra aquela espécie de anarquia. Seu ponto de vista é, nitidamente, a favor da democracia, do cooperativismo. Dessa maneira, Nita desenvolve um senso crítico acerca de uma opção política, assunto considerado por muito tempo típico de homens.

No País dos Prequetés, todas as personagens têm a mesma voz, independentemente do sexo que possuam, posicionamento que condiz com a tendência contemporânea de reformulação do poder patriarcal. Ao partir do pressuposto de que homens e mulheres são sujeitos sociais, é inerente a ambos a condição de identidade. Como destaca Louro (1997), “Na verdade, reivindica-se que sujeitos diferentes sejam considerados não como idênticos, mas como equivalentes” (p. 47).

A idéia de equivalência, proposta por Louro (1997), ganha forma nessa história com o mutirão em que trabalham homens, mulheres e crianças, indistintamente, em plena festa. Inicialmente, Nita não conseguia ver lógica em conciliar festa e trabalho, além de estarem todos felizes. Sem dúvida, há uma crítica ao sistema capitalista e à questão da exploração de um ser humano por outro. A dificuldade em compreender que a personagem manifestou deve-se a uma aceitação tácita de que trabalho e dinheiro estão necessariamente atrelados. Um

homem do mutirão, chamado Mané (nome sugestivo), explicou para Nita por que todos estavam contentes, ainda que estivessem trabalhando sem recompensa financeira:

Mas só vira festa mesmo porque nós estamos contentes. [...] — De trabalharmos juntos, conversando, contando casos. E pra fazer uma coisa que é pra nós mesmos, não é só pra encher o bolso dos outros. Uma coisa que vai fazer nossa vida melhor. (MACHADO, 2003, p. 39)

Depois de tantas experiências e aprendizado, Nita retorna a casa pronta para dividir com a turma todos aqueles momentos especiais. A grande conclusão a que a protagonista chegou foi de que nada é estático, nem mesmo as concepções de mundo. Nessa perspectiva, sempre é possível refletir sobre o que está subliminar nas palavras e nas entrelinhas da narrativa:

E enquanto Nita pensava na beleza e na surpresa das coisas escondidas que se transformam, enquanto ela pensava que sempre gostou de histórias de virar e que uma das coisas mais divertidas do mundo é que tudo está sempre mudando e ficando diferente, foi reparando que as outras crianças estavam todas em volta dela. (MACHADO, 2003, p. 45)

Não é exatamente esse o cerne das discussões sobre o que as questões de gênero e as tendências pós-modernas indiciam? As identidades sociais estão sempre se construindo em constante processo de transformação e são fortemente perpassadas pelo discurso. É preciso desconstruir a idéia de “oposição” entre homem e mulher e afastar-se de estruturas de linguagem que ratifiquem características e posicionamentos ditos femininos ou masculinos.

Conforme indica Brougère (2004), a atividade lúdica é um “espaço de aprendizagem cultural fabuloso e incerto. [...] pode, às vezes, ser mais um lugar de conformismo, de adaptação à cultura, tal como a cultura existe” (p. 104). No caso de Nita, não houve uma aceitação incondicional das “regras do jogo”, mas uma reflexão. Assim, desde a primeira obra literária publicada, Ana Maria Machado revela um comprometimento em questionar formas não democráticas de poder, dentre elas a construção histórica de uma pretensa superioridade masculina.

### 3.3 *Isabel: menina-moleca*

*Bisa Bia, bisa Bel*, publicado em 1982, é um dos livros mais vendidos de Ana Maria Machado e também um dos mais editados no exterior. Segundo registra a página oficial da autora na internet, a obra foi escrita num momento de saudade das avós, influência forte na formação pessoal da escritora.

Recorrendo à já referida divisão de linhas ou tendências da literatura infantil/juvenil contemporânea proposta por Coelho (2000), encontra-se *Bisa Bia, bisa Bel* entre as obras que enfatizam relações afetivas, sentimentais ou humanitárias. Nessa linha, Ana Maria Machado propõe sua utopia de um mundo melhor em que o passado deixa lições, o presente se faz com questionamento e o futuro depende do que foi construído num presente que se tornará passado.

A história da protagonista Isabel recebe destaque especial no capítulo “Garotas que mudam o mundo”, integrante do livro *Como e por que ler a literatura infantil brasileira* (ZILBERMAN, 2005). A respeito da temática do livro, destaca Regina Zilberman, uma das maiores especialistas brasileiras em literatura para crianças:

*Bisa Bia Bisa Bel* é o que se poderia chamar um livro feminista, não apenas porque traduz o processo de independência da mulher ao longo da história, marchando do convencionalismo e obediência de Bia à completa autonomia e autoconfiança de Beta. Mas também porque elege um ângulo feminino para traduzir essas questões, revelando como o processo de liberação nasce de dentro para fora, não por ensinamento, mas enquanto resultado das experiências vividas. (2005, p. 85)

Através do fio da lembrança, a narrativa costura histórias de quatro mulheres da mesma família: Beatriz (Bia), sua neta, sua bisneta Isabel (Bel) e a bisneta de Isabel (Beta). A obra une as três pontas do tempo (passado, presente e futuro) que coexistem na personagem protagonista Isabel, através das vozes de Bia e Beta. O elo dessas gerações é a fotografia, e, em versão futurista, a holografia as quais retratam a época em que foram feitas.

Em meio a essa “trança de gente”<sup>10</sup> urdida por Ana Maria Machado, revelam-se tensões sobretudo no que diz respeito ao comportamento feminino e às expectativas sociais para as mulheres. Dentre os vários elementos textuais, destacam-se as brincadeiras ligadas a papéis femininos e masculinos.

Foi a partir de um retrato antigo que Isabel conheceu sua bisavó chamada Beatriz, mulher de outra geração que a menina inicialmente associou a uma bonequinha. O tratamento de brinquedo dado por Isabel à foto já abre a possibilidade para que se possa brincar com o tempo, com outro momento histórico e outros valores estéticos e ideológicos.

Como revelam as palavras de Benjamin, já se acreditou que era o brinquedo o responsável pela delimitação imaginária da brincadeira. Classificada pelo autor como equívoco, tal idéia não se justifica. Para isso, basta observar como uma simples tampinha pode ser transformada pela imaginação infantil.

Conhecemos muito bem alguns instrumentos de brincar arcaicos, que desprezam toda máscara imaginária [...] Pois quanto mais atraentes, no sentido corrente, são os brinquedos, mais se distanciam dos instrumentos de brincar; quanto mais ilimitadamente a imitação se manifesta neles, tanto mais se desviam da brincadeira viva. (BENJAMIN, 2002, p. 93)

Dessa forma, munida de intensa imaginação, Isabel insiste e convence a mãe a dar-lhe a fotografia de família para brincar. Assim, configura-se uma nova companheira de brincos para a menina que vê naquela imagem enfeitadinha uma espécie de troféu de quem já sabe brincar com o tempo.

Note-se que o formato da foto recebe destaque na narrativa: “Para começar, não era quadrado nem retangular, como os retratos que a gente sempre vê. Era meio redondo, espichado. Oval, mamãe explicou depois, em forma de ovo” (MACHADO, 1985, p. 10). O referencial simbólico de ovo remete tanto à idéia de mãe quanto representa o ser aprisionado. A noção de aprisionamento parece mais pertinente à análise, uma vez que mais elementos

---

<sup>10</sup> Essa expressão é usada pela própria autora da obra como título do capítulo VIII.

descritivos do retrato indicam rigidez, como se pode observar: “Esse retrato oval de sépia ficava preso num cartão duro cinzento, todo enfeitado de flores e laços de papel mesmo” (MACHADO, 1985, p. 10).

Nessa foto de época, Bia, então criança, segurava dois brinquedos: uma boneca de chapéu e um arco, como registra a narrativa:

Uma menininha linda, de cabelo todo cacheado, vestido claro cheio de fitas e rendas, segurando numa das mãos uma boneca de chapéu e na outra uma espécie de pneu de bicicleta soltinho, sem bicicleta, nem raio, nem pedal, sei lá, uma coisa parecida com um bambolê de metal. (MACHADO, 1985, p. 10)

Interessante notar que Ana Maria Machado possui uma fotografia pessoal bem parecida com a descrição dada na narrativa em exame. Retratada aos dois anos de idade, a menina Ana segura uma boneca com enorme chapéu e laço amarrado no pescoço. Ratificando a relação entre a foto e a narrativa, a autora deixa uma espécie de “recado do nome”, uma vez que a boneca possui o mesmo nome da personagem central Isabel, como se pode observar na figura a seguir, reproduzida da biografia constante da “Coleção Ana Maria Machado”, ed. Ática :



*Aos dois anos, com  
a boneca Isabel.*

Feita a relação entre a vida da autora e a obra, pode-se perceber que a foto descrita na narrativa acrescenta outro objeto à cena. O retrato oval revela a menina Beatriz com um brinquedo em cada mão, numa atitude conciliatória. A boneca está mais ligada ao que se convencionou como brinquedo de menina, enquanto o arco está mais associado a ação e movimento, com delimitação mais próxima ao que culturalmente se estabeleceu como atividade de menino.

É muito comum o incentivo para que meninas brinquem de boneca e outros elementos mais ligados às relações de domesticidade, enquanto para os meninos são indicadas brincadeiras em espaços abertos, ligadas a correria, movimento e, até mesmo, a atos mais violentos. Dentre as várias potencialidades que o ato de brincar oferece, destaca-se a preparação para um futuro adulto com a vivência de várias situações importantes a partir da fantasia.

Em 1949, a romancista e ensaísta francesa Simone de Beauvoir lançou o livro *O segundo sexo*, em que problematiza a condição social de inferioridade atribuída às mulheres. No percurso de construção da submissão feminina, a escritora dedica a primeira parte do segundo volume à formação das mulheres. No que diz respeito à seção “Infância”, a brincadeira com boneca ganha relevo no processo de “naturalização” da passividade como característica do dito “sexo frágil”.

de um lado, a boneca representa um corpo na sua totalidade e, de outro é uma coisa passiva. Por isso, a menina será encorajada a alienar-se em sua pessoa por inteiro e a considerá-la um dado inerte. Ao passo que o menino procura a si próprio no pênis enquanto sujeito autônomo, a menina embala sua boneca e enfeita-a como aspira a ser enfeitada e embalada; inversamente, ela pensa a si mesma como uma maravilhosa boneca. (BEAUVOIR, 1967, p. 20)

Ainda ressalta a autora que a relação mulher-boneca, construída na infância, mantém-se na idade adulta com reflexos fortes nas relações de gênero. A busca incessante pela beleza e as preocupações em enfeitar-se para construir uma imagem de eterna boneca acabam por constituir-se como manifestações do “instinto feminino”.

A boneca presente na fotografia, ao ser descrita, recebe um único atributo: usar chapéu. O destaque dado a esse detalhe favorece que se possa entender a presença do chapéu numa dimensão simbólica. Como registra o *Dicionário de símbolos* (CHEVALIER et al, 2000), cabeça associa-se a razão, poder e autoridade, principalmente para governar (p. 151-152), enquanto chapéu aparece como elemento que encobre a cabeça (p. 232). Sendo assim, pode-se entender que a representação da boneca reflete outra geração de mulheres da família da protagonista, integrante de uma sociedade que desejava ocultar a potencialidade feminina.

Beatriz, a dona da boneca, não é descrita como portadora de chapéu, mas foi enfatizada em sua caracterização a vestimenta com vários de laços de fita. Some-se a isso o fato de, noutro retrato, a mãe de Isabel aparecer com dois laços de fita a prender os cabelos. Por conta dessa frequência, a relação chapéu e fita<sup>11</sup> parece pertinente na medida que marca o contraste entre gerações. A fita que simbolicamente representa o desabrochar, o despertar, aparece como marca de uma certa mudança de mentalidade. A mãe de Isabel, com as fitas no cabelo, já apresenta uma idéia mais delineada quanto à desconstrução dos gêneros expressa, principalmente, no capítulo “Meninas que assoviam”.

Além da boneca de chapéu, havia o arco, brinquedo geralmente confeccionado a partir de um barril e rolado pelas ruas com apoio de uma vareta para equilibrar. Em suas considerações sobre brincadeiras, Benjamin referencia a obra de 1899, *Spiele der Menschen* (jogos humanos), em que Karl Gross sistematizou a ligação entre os gestos lúdicos e as relações sociais. A essa leitura dos jogos, o pensador alemão acrescenta algumas perspectivas que levam em conta as noções de ritmo e dualidade:

---

<sup>11</sup> Convém lembrar que Guimarães Rosa, tema da tese de doutoramento de Ana Maria Machado, explorou a potencialidade simbólica de fita no conto “Fita verde no cabelo – nova velha estória”, integrante do livro *Ave, palavra*, releitura do conto tradicional *Chapeuzinho Vermelho*.

Essa teoria teria de investigar ainda a enigmática dualidade entre bastão e arco, pião e foice, bola e taco, investigar enfim o magnetismo que se estabelece entre as duas partes. Provavelmente acontece o seguinte: antes de penetrarmos, pelo arrebatamento do amor, a existência e o ritmo freqüentemente hostil e não mais vulnerável de um ser estranho, nós já teremos vivenciado desde muito cedo a experiência com ritmos primordiais, os quais se manifestam, nas formas mais simples, em tais jogos com objetos inanimados. (BENJAMIN, 2002, p. 100-101)

Com base nessa visão teórica, é possível relacionar a presença do arco de barril como representação simbólica do controle masculino. Dentre as possibilidades de entendimento simbólico de arco, destaca-se a associação com a idéia de destino. Dessa forma, é possível relacionar o arco de brinquedo com o chamado “destino de mulher”, controlado por uma vareta que o penetra e conduz. Esse objeto remete à dimensão simbólica associada a falo, ícone do poder masculino. Assim como a varinha de condão que é a fonte dos poderes de uma fada madrinha, a vareta registrada na foto pode ser entendida como indício do poder falocêntrico.

Como já apontou Michel Foucault, a microfísica do poder nas sociedades não se efetiva apenas através do Estado e das autoridades formalmente constituídas. Uma das formas de poder que se pode exercer é o controle do corpo, como registra a passagem de *Microfísica do poder* (2005): “quando penso na mecânica do poder, penso em sua forma capilar de existir, no ponto em que o poder encontra o nível dos indivíduos, atinge seus corpos, vem se inserir em seus gestos, suas atitudes, seus discursos, sua aprendizagem, sua vida cotidiana” (p. 131). Por muito tempo, as mulheres tiveram seus corpos domesticados e controlados para que não se expandissem nem mesmo no espaço físico.

Por conta de as mulheres terem sido por muito tempo indivíduos desprovidos de dinheiro, era mais conveniente ao sistema capitalista que estivessem controladas e sem poder. Para isso impunham-se posturas, atitudes e não lhes era garantida voz, política e socialmente. Para as mulheres, pernas fechadas e sobrepostas, mãos cruzadas sobre o colo, mais sentadas que de pé, mais calmas que em movimento, nada de correria ou saltos, tudo muito controlado,

domesticado. Cabiam aos homens o espaço público, as decisões sociais e políticas, enfim, a ação.

Na narrativa, apesar do pretenso protesto de bisa Bia estampada no retrato, a menina Isabel brinca de pique-bandeira e persegue Sérgio quando ele a perturba. Diante das brincadeiras de correr, a “voz” de bisa Bia repreende por não julgar uma atitude apropriada para uma menina. O “certo” seria ficar quieta, bem comportadinha, sem agitação:

— Ah, menina, não gosto quando você fica correndo desse jeito, pulando assim nessas brincadeiras de menino. Acho muito melhor quando você fica quieta e sossegada num canto, como uma mocinha bonita e bem comportada. (MACHADO, 1987, p. 18).

Por muito tempo, acreditava-se que atividades corporais mais intensas não fossem recomendadas para o sexo feminino por suas “restrições biológicas” do ciclo menstrual e do aparelho reprodutor. Esse olhar naturalista sobre o corpo passa, na atualidade, por um processo de mudança e de reflexão.

A professora Silvana Vilodre Goellner trata da questão cultural do corpo num capítulo do livro *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação*. No texto, ela destaca que o corpo é um elemento histórico e, como tal, em constante processo de mudança. Esse caráter mutável e mutante, como aponta a autora, deve-se ao fato de o corpo não se limitar a simples forma, mas ser também o seu entorno.

Mais do que um conjunto de músculos, ossos, vísceras, reflexos e sensações, o corpo é também a roupa e os acessórios que o adornam, as intervenções que nele se operam, a imagem que dele se produz, as máquinas que nele se acoplam, os sentidos que nele se incorporam, os silêncios que por ele falam, os vestígios que nele se exibem, a educação de seus gestos... enfim, é um sem limite de possibilidades sempre reinventadas e a serem descobertas. Não são, portanto, as semelhanças biológicas que o definem mas, fundamentalmente, os significados culturais e sociais que a ele se atribuem. (GOELLNER, 2003, p. 29).

Com certeza, o entorno contextual de Bia era mais repressor quanto ao controle do corpo feminino que no contexto social no qual Isabel se insere. Pode-se perceber essa

diferença no tipo de brincadeiras de Isabel como pique-bandeira que foi representada na narrativa como uma atividade coletiva entre meninos e meninas, indistintamente.

Após a brincadeira de pique, o estado de Isabel, provavelmente, não seria condizente com o que a sociedade de Bia impunha como apresentação pessoal de uma menina: “Só lembrei mesmo quando cheguei em casa, cansada, suada, imunda, com marca de mão suja no pescoço, camiseta toda espondongada, e fui tomar banho.” (MACHADO, 1987, p. 19). No presente da narrativa, entretanto, a menina, que pula um muro para encurtar o caminho, chega a casa e vai tomar banho sem nenhuma repressão por parte da mãe ou qualquer referência de problema social envolvido. Esse fato ratifica a proposição contemporânea de Goellner no que diz respeito ao corpo como uma construção social, cultural e histórica, e não restrito apenas às características biológicas.

Como uma atividade compartilhada entre os dois sexos, a narrativa apresenta a brincadeira de roubar frutas das árvores de uma casa vizinha. Nesse capítulo chamado “Meninas que assoviam”, revela-se um contraste entre o comportamento de duas figuras femininas que se rivalizam por causa de Sérgio: Isabel e Marcela. Note-se que a caracterização dada desde o título do capítulo associa-se ao ato de assoviar, procedimento tido como masculino.

Enquanto a protagonista da história não se prende muito às limitações impostas a “mocinhas”, a colega assume uma posição de dependência, reduplicando a idéia de fragilidade feminina. No fragmento a seguir, pode-se notar como são caracterizadas as duas meninas.

Bem moleca mesmo. Num instante estava encarapitada no muro, vendo aquela chata da Marcela, toda frosô, arrumada numa roupa de butique, fivela de florzinha no cabelo, falando mole, cheia de nhém-nhém-nhém, jogando sorrisos para o Sérgio. (MACHADO, 1982, p. 31-32)

A menina-moleca Isabel aparece em cima do muro, vendo de cima a colega Marcela que faz o tipo bem-comportada, tida como ideal pela “voz” de bisa Bel. Desde a primeira

descrição feita de Marcela, pode-se notar a idéia de jogo de sedução em relação a Sérgio. É como se a menina representasse uma imagem de mulher como alguém que precisa de uma figura masculina para assumir a responsabilidade de protetor e provedor.

A idéia de pegar as goiabas na casa da vizinha foi da própria Marcela, mas essa proposta não se deu de forma direta. Foi construído todo um discurso de sedução para que se despertasse o desejo para buscar o fruto, proibido por estar no quintal da vizinha. Essa passagem pode ser associada ao mito bíblico de Eva, que é definida como a responsável por despertar em Adão o desejo de comer o fruto proibido.

Como uma demonstração do que Bourdieu chamou de “impotência apreendida”, Marcela enumera as dificuldades envolvidas no processo de aquisição das goiabas. Além de o portão estar trancado, ela destaca que uma vara, utilizada para pegar as frutas no alto, também está inacessível. Sérgio, assumindo o papel de provedor, prontifica-se a vencer esses obstáculos. Essa forma de proteção cavalheiresca reforça a impotência feminina diante das situações de mais risco e “justifica” a supremacia masculina.

Como se pode notar a seguir, a fala do menino, indicada pelo discurso direto, sugere uma atividade conjunta (ele + Isabel) em que o elemento simbólico da virilidade (vara) não é tido como importante: “— E quem precisa de vara? A gente sobe na goiabeira... — foi dizendo o Sérgio.” (MACHADO, 1982, p. 32).

Num reforço da distinção dos gêneros, Marcela afirma que subir em árvores não era considerado brincadeira de menina. Além disso, havia uma proibição expressa da mãe para que ela não maculasse sua aparência arrumadinha: “— Mamãe disse para eu não me sujar, que ia estragar minha roupa toda. E eu nem sei fazer essas coisas de moleque...” (MACHADO, 1982, p. 32). Por conta desse discurso da colega, Sérgio concorda com a idéia e ainda acrescenta o perigo de cair durante a empreitada.

Conforme já analisara Beauvoir em 1949, a recomendação materna reduplica o poder androcêntrico pelo controle do corpo feminino. Assim, as restrições sociais impostas ao pleno exercício da liberdade feminina impedem que a menina-boneca Marcela suba na árvore e cresça enquanto sujeito.

Tratam-na como uma boneca viva e recusam-lhe a liberdade; fecha-se assim um círculo vicioso, pois quanto menos exercer sua liberdade para compreender, apreender e descobrir o mundo que a cerca, menos encontrará nele recursos, menos ousará afirmar-se como sujeito; se a encorajássemos a isso, ela poderia manifestar a mesma exuberância viva, a mesma curiosidade, o mesmo espírito de iniciativa, a mesma ousadia que um menino. (BEAUVOIR, 1967, p. 22)

Se a primeira parte da citação anterior aplica-se perfeitamente a Marcela, a segunda referencia diretamente Isabel que brinca de subir em árvores como Sérgio. A mudança de atitude, entretanto, gera contraste entre as meninas e desconcerto no representante masculino, que se espanta com a habilidade de Isabel para subir em árvores.

Curioso notar que o menino, mesmo assumindo um discurso masculino tradicional em relação a Marcela, não se opõe ao fato de Isabel pular o muro junto com ele para pegar as frutas. De qualquer maneira, o menino está também inserido dentro de uma cultura que por muito tempo ratificou essas distinções de atividades femininas e masculinas. Dessa forma, ele se espanta com a habilidade de Isabel e dispara: “— E você sobe em árvore feito um menino.” (MACHADO, 1982, p. 34).

A protagonista, que até então não se preocupara quanto a essas questões, diante das palavras de Sérgio, fica abalada. Isabel mostra-se preocupada com a imagem que o menino faz dela e se ele preferiria Marcela com sua fragilidade. A voz de bisa Bia sugere que ela finja ser frágil para descaracterizar aquela imagem pouco “feminina” de moleca:

— Viu só? Ele acha você parecida com um menino. Homem não gosta disso. Agora ele fica pensando que você é um moleque igual a ele e vai levar uma goiaba de presente para aquela menininha bem arrumada e penteada que está esperando quieta na calçada... Finge que se machuca, sua boba, assim ele te ajuda. Chora um pouco para ele cuidar de você... (MACHADO, 1982, p. 34).

O conselho da voz de outra geração revela o comportamento esperado socialmente das mulheres daquela época. A idéia de que homens não se interessariam por mulheres não-frágeis era comum e acabava por delimitar comportamentos e expectativas nos relacionamentos. Perpetuava-se o princípio de que a figura feminina, dada sua fragilidade “natural”, necessitava de proteção, masculina, é claro.

Assim, a passividade que caracteriza a condição feminina contrasta com a construção da masculinidade baseada no movimento e na liberdade de ação. A sociedade de base patriarcal incentiva a independência masculina e rotula o afastamento feminino da passividade como perda da “natural feminilidade”. No que diz respeito ao aprendizado social de ser homem, destaca Beauvoir:

Subindo em árvores, brigando com colegas, enfrentando-os em jogos violentos, ele apreende seu corpo como um meio de dominar a natureza e um instrumento de luta; orgulha-se de seus músculos como de seu sexo; através de jogos, esportes, lutas, desafios, provas, encontra um emprego equilibrado para suas forças; ao mesmo tempo conhece as lições severas de violência; aprende a receber pancada, a desdenhar a dor, a recusar as lágrimas da primeira infância. Empreende, inventa, ousa. (1967, p. 21-22)

Por conta dessa construção, as moças casadoiras buscavam homens “fortes” para garantirem a mesma ou melhor proteção do que recebiam das figuras paternas. Então, o ato de chorar, muitas vezes, era um artifício feminino para demonstrar essa disposição para ser cuidada, numa espécie de jogo entre dominador e dominado.

A voz do futuro, representada por Beta, também fala na consciência de Isabel e recomenda que a menina assuma quem realmente é. Durante esse diálogo de gerações, faz-se alusão à questão da aceitação da mulher por parte do homem. A mulher não precisava se moldar ao desejo culturalmente imposto como masculino na busca de alguém. Recomenda Beta: “— Não finge nada. Se ele não gosta de você do jeito que você é, só pode ser porque ele é um bobo e não merece que você goste dele. Fica firme.” (MACHADO, 1982, p. 34).

No texto intitulado “Mídia impressa e educação de corpos femininos”, a pedagoga Sandra dos Santos Andrade indica que há várias formas de aprendizagem, subliminares, atuando na sociedade que reforçam as construções de gênero.

os sujeitos são continuamente inseridos em um reforçamento binário do que parece ser negativo ou positivo para meninos e meninas, para homens e mulheres nos espaços sociais em que se movimentam, isso porque tais atributos estariam inscritos na “natureza” de cada gênero, inscritos no corpo de cada um/a. (ANDRADE, 2003, p. 109)

Romper com as imposições sociais dos gêneros não é um processo fácil e rápido, mas deve passar por uma etapa de conscientização e de desnaturalização da “fragilidade feminina”. Inserida nessa tensão, dialeticamente representada pelas vozes do passado (Bia) e do futuro (Beta), Isabel resolve ser ela mesma e fazer o que julgava melhor. Coerente com a idéia de que a imagem de “bonequinha de louça” de Marcela a irritava, assumiu o risco de agradar ou não a Sérgio, em vez de se fazer de vítima. Essa decisão, entretanto, exigiu um processo de reflexão que perpassa todo o incidente, na busca de uma identidade própria.

O fato é permeado por um jogo de linguagem que explora as categorias gramaticais dimensionais: o diminutivo ligado à figura de Marcela e o aumentativo associado com a imagem de Isabel. O primeiro a designar a colega por Marcelinha foi Sérgio, depois que a menina adotou o posicionamento de fragilidade ante a proposta de buscar as frutas. Parece, portanto, haver uma espécie de reconhecimento do garoto quanto a esse papel assumido por algumas representantes do sexo feminino. Nessa mesma perspectiva, ao final da brincadeira, a voz narradora brinca com o sufixo de diminutivo na caracterização de Marcela e de aumentativo para Isabel: “E foi assim que Marcela Marcelinha ganhou uma goiaba velha velhinha, bichada bichadinha. E enquanto ela reclamava com aquela voz de choro chorinho, fui para casa com o coração sambando aos pulos. Cada pulo pulão.” (MACHADO, 1982, p. 35).

Bettelheim (1988, p. 144-145) aponta que, através das brincadeiras, as crianças aprendem a não desistir diante das primeiras dificuldades. Os desafios, muitas vezes

envolvidos no ato de brincar, são cruciais para que sejam resolvidas de maneira simbólica questões de competição e fracasso. Quando as adversidades são enfrentadas, vencidas ou não, já há preparação do indivíduo para lidar direta ou simbolicamente com questões presentes ou futuras. Pode-se, dessa forma, concluir que há um crescimento individual em função do exercício da experimentação que o brincar oferece.

Fazendo uma ponte entre as palavras do psicólogo e a obra em exame, é possível observar um processo de amadurecimento de Isabel em função da brincadeira de pegar frutas. A construção da narrativa revela esse processo, principalmente através dos recursos lingüísticos do uso de diminutivo e aumentativo associado à construção do que seja típico de indivíduos femininos e masculinos. Uma das formas de reforçar as distinções de gênero é a associação de aumentativo para homens e diminutivo para mulheres. É comum designar crianças por “meninão”, “filhão”, “garotão” em contraste com “princesinha”, “filhinha”, “bonequinha”, dentre outros designativos.

Sendo assim, a associação do diminutivo ao papel de fragilidade desempenhado por Marcela sugere que ela seja menor ou seja diminuída diante da figura masculina. Portanto, pode-se entender também a referência a uma figura feminina que ainda não cresceu, precisa se tornar maior, aumentativa. Já a menina Isabel, através da brincadeira, cresceu; afinal ela não “tinha voz de chorinho de neném” como Marcela, era alguém que escolhera seguir a voz do futuro. Assim, sendo ela mesma, transformou-se em –ão, enfrentou dificuldades, não se fragilizou para ser cuidada e ainda conseguiu como prêmio um beijo de seu paquera.

Por séculos, a organização da sociedade patriarcal no Ocidente instituiu atitudes caracterizadas como típicas de homens e mulheres. Desde a década de 60, com as reivindicações dos movimentos feministas, a idéia de “natural” fragilidade das mulheres vem sendo questionada. Embora já se tenha iniciado o século XXI, algumas iniciativas de ratificação das diferenças de gênero perduram, como a recente instituição de vagões

exclusivos para mulheres em trens e metrô. Esse tipo de iniciativa, como analisa Hall (2005, p. 83-89), representa uma reação defensiva quanto ao reconhecimento da diversidade de identidades feminina e masculina empreendido pela pós-modernidade ao reler o sujeito moderno.

Embora o livro *Bisa Bia, Bisa Bel* tenha sido publicado na década de 80, as inquietações de Isabel frente às vozes que se trançam num diálogo entre passado, presente e futuro mostram-se bastante atuais. Percebe-se, ainda, a necessidade que a sociedade apresenta em discutir questões referentes à (des) (re) construção das relações de gênero, principalmente no que diz respeito às diferenças culturais e econômicas.