

## EXERCÍCIOS DE SER CRIANÇA: UM PASSEIO PELA FANTASIA EM MANUEL DE BARROS

**Dilso José dos Santos;**  
**Janice Maria Mallmann<sup>1</sup>**

Universidade de Santa Cruz do Sul

**Resumo:** Neste artigo, abordamos a incorporação da infância nos estudos sociológicos analisando o texto *A Menina Avoada*, de Manuel de Barros. Apresentamos a criança como um ser humano em formação e potencialmente capaz de criar e de modificar culturas, considerando seus processos de apropriação, reinvenção e reprodução realizados na interação com os outros e em seu desenvolvimento. Estudamos os quatro eixos estruturadores das culturas da infância: ludicidade, fantasia do real, interatividade e reiteração. Entendemos, também, que a palavra escrita e as ilustrações são fundamentais à compreensão plena da obra, conjunto gerador de significados que nos impõe a necessidade de repensarmos nossas concepções sobre criança, infância e cultura.

**Palavras-chaves:** criança; sociologia da infância; literatura e infância; leitura da literatura na infância.

**Abstract:** This paper analyses the incorporation of childhood in sociological studies through the text “A Menina Avoada”, written by Manuel de Barros. We introduce child like a human being in formation, able to create and modify culture, considering its appropriation, reinvention and reproduction process, accomplished in social relation during his development. We studied four structural axis of childhood culture: playfulness, fantasy of real, interactivity and reiteration. We also consider that written word and illustration are fundamental to full understanding of the

---

1. Este estudo foi realizado pelos graduados Dilso José dos Santos e Janice Maria Mallmann, dos cursos de Letras e História, respectivamente, da Universidade de Santa Cruz do Sul, UNISC, RS, sendo resultado das atividades de pesquisa realizadas no âmbito do programa, sob a orientação da Prof.<sup>a</sup> Ângela Cogo Fronckowiak.

composition. So, they form a meaning generative set which imposes the need to rethink our conceptions about child, childhood and culture.

**Key-words:** child; sociology of childhood; literature and childhood; literary reading during childhood.

## Introdução

A incorporação da infância pelo campo da sociologia, atualmente tema de grande importância, propõe o desafio de vislumbrar a criança como ator social e um ser humano potencialmente capaz de criar e de modificar culturas. Conforme Corsaro (2002) são avaliados, nos atuais estudos sociológicos, os processos de apropriação, reinvenção e reprodução realizados pela criança a qual, através do desenvolvimento da comunicação e da linguagem e em interação com outros indivíduos, vai criando a sua cultura, “fazendo algo muito sério: estabelecendo relações sociais que valerão para a vida toda” (COHN, 2005: 31), uma vez que nasce inserida em uma sociedade já definida. Porém, essa sociedade está definida apenas em parte, pois ela será complementada e delimitada também no processo do fazer-se das crianças e do fazer coletivo, englobando também adultos. São as vinculações com outros sujeitos em sociedade e o ato de se reconhecerem refletidas neles, em diferentes lugares e momentos que poderão gerar a primeira de uma série de ligações com seus pares, favorecendo, assim, a formação do conhecimento e das competências necessárias para participar, efetivamente, do mundo adulto.

As brincadeiras contribuem para o desenvolvimento de um conjunto de predisposições, através das quais as crianças compreendem estruturas objetivas ou circunstâncias de suas vidas cotidianas. É brincando de gente grande (bombeiro, policial, professor, médico, operário) que a criança reproduz o mundo do adulto no seu “faz de conta”. Mas, por não fazer uma simples reprodução da cultura dos adultos, a criança vai criativamente transformando seu olhar sobre o mundo, interpretando

os fatos presenciados de acordo com as suas necessidades, usando, refinando, embelezando e expandindo-os para lidar com problemas práticos de sua realidade.

O presente trabalho busca proporcionar, através da análise do texto “A Menina Avoada” – um dos poemas narrativos presentes no livro *Exercícios de Ser Criança* (1999), de Manuel de Barros – uma maior compreensão do mundo traduzido pela criança durante o ato de brincar, remontando, assim, seu próprio universo na reinvenção de elementos e tempos paralelos aos da vida cotidiana. Todo esse processo, naturalmente, contribui para o crescimento, socialização e transformação criativa e apurada da criança para se entender, enfim, no outro e dentro de sua própria realidade. Tentamos mostrar que brincando e interagindo com seus pares, a criança cria dimensões que são pautadas por experiências reais, observadas, experimentadas e – durante a brincadeira – compartilhadas, evidenciando assim uma potencialidade de apropriação do real, reinvenção e de reprodução capazes de modificar, até mesmo, sua própria cultura. Além disso, abordarmos os quatro eixos que estruturam as culturas da infância: ludicidade, fantasia do real, interatividade e reiteração na certeza de que a escrita e as ilustrações são fundamentais ao entendimento pleno da obra, como um conjunto gerador de significados que nos impõe a necessidade de repensarmos nossas concepções sobre criança, infância e cultura.

### **I. “A Menina Avoada” (a história)**

O poema *A Menina Avoada* conta a história de uma menina de dois anos de idade, personagem principal, que brinca com seu irmão, de nove anos, no quintal de sua casa, numa tarde bonita em que as cigarras cantam. As duas crianças são cúmplices na mesma fantasia lúdica, dispostas a realizar uma viagem.

Na brincadeira, as personagens usam a imaginação para criar um mundo a partir de coisas bem simples como, por exemplo, pregar num caixote duas latas de goiabada para, no seu faz-de-conta, fazerem a viagem até a cidade, onde o menino teria uma namorada imaginária. O carro, na fantasia das crianças, seria puxado por dois bois, quando, de fato, era puxado pelo menino, com uma corda.

Mas, para chegarem até a cidade, teriam que atravessar um rio que também era inventado. Ao atravessá-lo, o carro afundou e os bois morreram afogados. Porém, somente a menina e seu irmão salvaram-se, porque ela se segurou no barco e ele se agarrou no pescoço dos bois, conforme nos narra Manuel de Barros através da fala da menina:

Meu irmão puxava o caixote por uma corda de embira. Mas o carro era diz-que puxado por dois bois. Eu comandava os bois: – Puxa, Maravilha! – Avança, Redomão! Meu irmão falava para que eu tomasse cuidado porque Redomão era coiceiro. [...] No caminho, antes, a gente precisava de atravessar um rio inventado. Na travessia o carro afundou e os bois morreram afogados. Eu não morri porque o rio era inventado. (1999: 35-41).

Como se tratava de uma brincadeira, a menina sabia que o rio não era real e que, portanto, ela e seu irmão sobreviveriam a essa tragédia que também era imaginária. Desta forma, ao brincar, fantasiar e inventar, a experiência lúdica tornou-se enriquecedora para as personagens/crianças.

Entendemos que a literatura não pode ser vista como uma simples releitura da vida, mas uma das formas de interpretá-la. Se a arte imita a vida, não há como tomar como factual a relação realidade e criação literária. Sendo assim, especificamente nessa reconstrução de um momento na vida dessas crianças imaginadas por Manuel de Barros, podemos entender a visão disponibilizada pelo autor (nas vozes de seus personagens) como

uma forma de imitação do real, uma vez que Aristóteles em sua *Poética*, já advertia que “os poetas imitam homens melhores, piores ou iguais a nós, como o fazem os pintores [...]” (1993: 21).

Não é possível, assim, “ainda que se empregue a expressão ‘leitura’ num sentido suficientemente lato para abranger a compreensão crítica e a sensibilidade, a arte da leitura não passa de um ideal para uma cultura puramente pessoal” (WELLEK, 1962: 23).

## 2. Sociologia da infância

Fazendo um estudo sobre textos de sociologia da infância, percebemos que contemporaneamente esse período da vida, segundo Sarmiento (2004), é entendido como um *entre-lugar*, socialmente construído, mas existencialmente renovado pela ação coletiva de crianças. É um espaço-tempo intersticial no qual, por um lado, a criança vive de modo não linear seu desenvolvimento, constantemente confrontada com uma infância idealizada e uma adultez precocemente induzida. Por outro, ela administra a imposição de uma condição geracional singular, pois o espaço-tempo da infância exige, concomitantemente, que a criança assuma o protagonismo de algumas atitudes e aceite a interdição de outras, sem poder, entretanto, deixar de crescer.

Corsaro (2002) mostra que a criança faz brincadeiras conforme sua visão de mundo, optando em ser dona de um negócio ou simples empregada, apropriando-se de informações do universo adulto para criar rotinas interativas estáveis e coerentes em relação ao mundo que observa. Isso é possível porque a criança usufrui de sua imaginação mais facilmente que o adulto, sendo capaz de sonhar e de (re)criar o que vê.

Mas, vale ressaltar que a criança vai construindo sua imaginação baseada em experiências de vida. Conforme comenta o autor, no mundo do faz-de-conta da criança muita coisa se torna possível, até mesmo um

gelado que não derrete exposto ao sol durante horas. A imaginação precisa ser estimulada sempre, pois é essencial ao desenvolvimento da criança como indivíduo e membro de uma sociedade, talvez sendo a única possibilidade de que venha a se tornar um ser humano com sentimentos e capaz de transformar seu entorno positivamente. Para tanto, a leitura apresenta grande contribuição.

Entretanto, a arte ilustrativa, encontrada em muitas obras voltadas ao público infantil, também permite que a criança vislumbre, em primeiro momento, cores, paisagens e personagens que, por se presentificarem através de outra forma de linguagem (mais próxima a da criança) aproximarão e desenvolverão a curiosidade pelo universo narrativo da história. Ao observar uma ilustração, a criança muito provavelmente formará imagens relacionadas à história. Imagens intensas que contribuirão para que ela incorpore, de fato, o discurso do narrador, o sentir do eu poético ou a experiência da personagem, sentindo-se envolvida, através da imaginação, pelas sensações sensoriais e percepções revitalizadas e reinventadas com experiências já sentidas. Para isso, o desvendamento dos códigos escritos, mediados por um adulto ou cuidador, será considerável à compreensão rítmica da obra que, além de envolver a criança com sua cadência, formará, juntamente às ilustrações, um conjunto gerador de significados plenos.

### **3. Eixos estruturadores**

Sarmento (2004) fala em quatro eixos estruturadores das culturas da infância: ludicidade, fantasia do real, interatividade e reiteração; acreditamos, assim como o autor, que tais eixos acontecem juntos e não separadamente. Dentro dessa perspectiva, o texto “A Menina Avoadá” aproxima-se muito do imaginário e da fantasia, pois as crianças – tanto aquelas que vivem a experiência na história, quanto aquelas que a (re)

vivem na leitura – reconstroem o mundo em que estão inseridas através do faz-de-conta. Como nos explica Sarmiento, “o mundo do faz-de-conta faz parte da construção pela criança da sua visão do mundo e da atribuição do significado às coisas” (SARMENTO, 2004:26). No poema de Manuel de Barros, percebemos claramente que não se trata de uma situação real, mas sim inventada pelas personagens: a viagem, a cidade, os bois e o rio. Isso existe apenas no imaginário da menina de dois anos de idade e de seu irmão de nove, elementos com os quais constroem uma determinada situação através da brincadeira.

O texto reafirma a ludicidade, porque as personagens da história, que nada mais são do que representações de nossas crianças, fazem da brincadeira uma coisa séria, porém não chata, ou enjoativa, mas constituidora de um espaço de sociabilidade. Como afirma Sarmiento (2004), “o brinquedo e o brincar são também um fator fundamental na recriação do mundo e na produção da fantasia” (p. 26). Há interatividade, pois a menina interage com o seu irmão, cria a sua cultura de pares, o que permite a eles se apropriarem, reinventarem e reproduzirem o mundo que os rodeia. Portanto, o texto nos põe diante da importante evidência da interação entre pares de faixas etárias diferentes, reunidos sem a interdição das divisões pedagógicas/escolares e dos limites institucionais, utilizando a fantasia (elemento comum entre os dois personagens) para uma melhor (re)descoberta do mundo na troca de experiências e experimentações que envolvem, inclusive, ações de movimentação corporal.

#### **4. A intensidade temporal**

A menina da história vive com intensidade cada momento de sua fantasia, sem se preocupar com o tempo cronológico. Assim, o real e o imaginário se intercalam durante a narrativa. Contudo, para o leitor, é possível identificar quando ocorre a mudança desses tempos. A

personagem, dentro de sua fantasia, retorna à realidade sempre que lhe convém, como no trecho em que ela afirma que, ao atravessar um rio imaginário, o carro afundou, os bois morreram e ela sobreviveu, visto que ela era real e as demais coisas inventadas. A criança oscila com tranquilidade entre esses dois tempos (imaginário e real). A carreta feita de uma caixa e latas utilizadas como rodas é uma experiência (ou brincadeira) real, sendo puxada pelo garoto no plano cronológico e por bois no plano lúdico. Na infância, abrimos brechas para a criação de outras possibilidades para o ser e o estar do humano no mundo. A infância é, paradoxalmente, tempo de tornar(-se), de transformar(-se) e de eternizar(-se) na intensidade desse período brevemente infinito.

## 5. O exercício de ser criança

De acordo com a antropóloga Clarice Cohn (2005), antes de fazermos um estudo sobre a infância, devemos pensar que as concepções do que vem a ser criança, desenvolvimento e capacidade de aprender não podem ser dissociadas do contexto sociocultural e histórico de onde provêm. Ou seja, para compreender o que vem a ser uma criança e um adulto, faz-se necessário antes compreender o que vem a ser uma pessoa para a sociedade que estudamos. A autora ressalta que não basta pensar como os adultos de cada sociedade pensam suas crianças, mas o que essas crianças pensam sobre si mesmas e o que pensam sobre o mundo dos adultos. É importante promover a comunicação entre o mundo infantil e o mundo adulto que seriam vistos na nossa sociedade como descontínuos. A criança sabe muito sobre o pensamento adulto, tanto nos aspectos mais gerais como nos mais particulares. Ela atua, de forma efetiva, na criação de relações sociais e nos processos de aprendizagem e produção de conhecimento, o que faz através de brincadeiras e jogos.

## 6. As ilustrações

O texto “A Menina Avoada” nos apresenta, primeiramente, belas ilustrações, possibilitando uma via de interpretação que acreditamos ser vislumbradas, também, por crianças ainda não alfabetizadas. Os desenhos ou as gravuras nos dão a impressão de terem sido engendrados para parecerem palpáveis, em alto relevo, sobressaindo-se e, ao mesmo tempo, harmonizando-se à escrita. A completude se dá tanto no universo que conflui através das imagens explícitas nas cores e relevos das ilustrações, quanto na estrutura e no ritmo criado na poesia de Manuel de Barros.

O colorido das figuras e a grande criatividade com que foram concebidas proporcionam, juntamente com a leitura gráfica, um “saltar aos olhos”, uma sensação e uma vontade de poder tocar as personagens mesmo tratando-se de bordados, incomuns ao gosto da criança, mas comuns à leitura possível do tato, misturando ou confundindo sensações: o visto, o palpável.

Como afirma Vera Teixeira de Aguiar:

Do ponto de vista material, o livro deve cativar o leitor por sua aparência, uma vez que o contato físico é o primeiro que acontece e já vem carregado de sentidos, apoiado nas primeiras impressões que desperta. Quanto menor o leitor, maiores são as letras, e mais espaço é dado à ilustração. (2001: 64).

A preocupação, segundo a autora acima, quanto à importância da primeira impressão, acompanha o pensamento de que a curiosidade pelo todo da obra se dá em etapas que têm como ponto de partida o contato tátil e visual, os atrativos perfeitos para sedução e interação com aspectos que vão do cognitivo à movimentação da história. “Essa característica de movimento e aventura com que o leitor visualiza a personagem” (p. 49)

faz com que o possível receptor desperte para uma, também possível, conversação maior com a obra, pensando, agora sim, na decifração dos códigos escritos. Dentro desse raciocínio “o ilustrador, como o autor, deve colocar-se ao lado da criança, criando imagens que façam sentido para ela, adequando as suas perspectivas” (p. 71).

## 7. O lúdico e o imaginário

Uma das coisas que as crianças fazem, entre tantas, é ler histórias. Mas elas também podem ser imaginativas e instigadas ao lúdico e à imaginação sem o jogo da literatura, fazendo-o através dos jogos e brincadeiras cotidianas. O jogo e a brincadeira apresentam o lúdico nas várias formas de manifestações culturais. Manuel de Barros conseguiu recriar o momento exato dessas manifestações encontradas no movimento de uma simples brincadeira.

A criança, segundo Cohn (2005), atua na criação de relações sociais e nos processos de aprendizagem e produção do conhecimento. A partir da interação, por meio de jogos e brincadeiras, ou com os adultos, ela acaba por constituir seus próprios papéis e identidades. Para sustentar essas ideias, a autora apresenta diversos exemplos. Entre os *Xikrin*, nativos do Pará, ela mostra que a aprendizagem ocorre através da observação cotidiana das atividades dos adultos por meio de um aguçamento de sentidos, como a visão e a audição. Entre os *Saramaká*, do Suriname, grupo quilombola estudado por Richard Price, ela destaca uma forma “fragmentada” de transmissão de conhecimento, que exige das crianças que elas produzam suas próprias sínteses. Entre os meninos de rua da cidade de São Paulo, apresentados em um livro de Maria Filomena Gregori, são apontadas algumas configurações, na experiência da constante circulação pelo espaço urbano, de um conjunto particular de regras e códigos.

Em qualquer época, cultura ou classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois ela vive num mundo de fantasia, realidade e faz-de-conta. Através do jogo, a criança vai descobrindo a si mesma e ao mundo, experimentando novas emoções e criando hipóteses de transformação. Tudo se apresenta através do lúdico, pois, enquanto o ser humano brinca, ao mesmo tempo pensa as possibilidades de seu viver. Muitas atividades humanas surgiram e continuam surgindo a partir de jogos e de brincadeiras. Assim sendo, devemos ver no jogo o próprio exercício da criatividade humana.

E é com brincadeiras simples que Manuel de Barros apresenta suas personagens no texto que está sendo estudado e onde a brincadeira se faz independente de um conteúdo literário. As personagens da história, assim como todas as crianças reais, brincam, porque brincar é condição para a experiência da existência humana. Crianças e adultos fantasiam o real. Não sendo possível dizer o que o real é, podemos apenas experimentá-lo e, em relação com aquilo que ele nos apresenta, nos construímos. Queremos argumentar que, mesmo sem a mediação de um veículo literário, fantasiamos o real continuamente, uma vez que a fantasia, experimentada na evasão através das práticas de leitura e mediação literária, também nos permite, por exemplo, enfrentar situações cotidianas nas quais a beleza e a sensibilidade – aspectos intangíveis – parecem ter desaparecido. Ler e viver, viver e ler, são jogos a serem experimentados. Essa “realidade” nos é apresentada pelos dois irmãos, personagens da trama poética de Manuel de Barros:

Foi na fazenda de meu pai antigamente. Eu teria dois anos; meu irmão, nove [...] As cigarras derretiam a tarde com seus cantos. Meu irmão desejava alcançar logo a cidade porque ele tinha uma namorada lá. A namorada do meu irmão dava febre no corpo dele isso ele contava. [...] Sempre a gente só chegava no fim do quintal.

E meu irmão nunca via a namorada dele que diz que dava febre em seu corpo (1999: 32, 39, 42).

Podemos observar, na passagem transcrita anteriormente, como a perspectiva das duas crianças tende a entendimentos distintos. Devido à diferença de idade, uma de dois anos e outra de nove, há evidente troca de experiências, embora ela se dê através de olhares/leituras diferentes de mundo, mas sempre unidas pelo jogo, onde o ato de brincar permite essa correspondência. A febre que tomava o corpo do menino obedeceu uma lógica diferente para a menina, mas foi um dos motivos que incendiou a jornada dos irmãos, que andaram por muito longe sem precisar se afastar de onde partiram, conduzidos pela carroça puxada por bois imaginários em um tempo único e compartilhado, ao mesmo tempo igual e diferente.

## 8. Considerações finais

Concluimos que esse gênero discursivo (poema) aproxima-se da criança, uma vez que caracteriza e representa seu universo proporcionando uma quebra na ordem linear do tempo de forma a “explodir” em uma situação de fantasia vivida com grande intensidade. Essa fantasia é encontrada universalmente não apenas em crianças, mas também em adultos em vários momentos e situações. Segundo Sarmiento (2004), a “ludicidade” é um dos traços fundamentais do ser humano, fator que se expressa especialmente nas culturas infantis. Brincar é a condição da aprendizagem da sociabilidade do homem, sendo uma das atividades sociais mais significativas. Através da “fantasia do real”, a criança faz sua interpretação de mundo e torna a ordem habitável. Interagindo com seus pares e com as demais pessoas a criança cria novos conhecimentos através de rotinas e de atividades, o que lhe permite lidar com experiências negativas. Quando cresce, partilha seus conhecimentos, rituais e jogos que

são transmitidos de uma geração de crianças para a seguinte, recriando situações – é possível começar tudo de novo – com a possibilidade de fazer diferente. O jogo, portanto, é indispensável para a humanidade, em todas as épocas, pois é através dele que são estabelecidas as regras que regem o mundo, como a criança do futuro irá viver. Conclui-se, portanto, que as atividades humanas podem ser vistas como o resultado de um jogo, uma brincadeira. A ficção faz parte do jogo da fantasia criativa e da imaginação, fazendo-se indiscutivelmente necessária.

### Referências Bibliográficas

- ARISTÓTELES (1993). *Poética*. Trad. Eudoro de Souza. São Paulo: Ars Poetica.
- AGUIAR, Vera Teixeira de (Coord.), (2001). *Era uma vez... na escola – formando educadores para formar leitores*. Belo Horizonte: Formato.
- BARROS, Manoel de (1999). *Exercícios de ser criança*. Rio de Janeiro: Salamandra.
- COHN, Clarice (2005). *Antropologia da criança*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- CORSARO, William A. (2002). A reprodução interpretativa no brincar ao “faz-de-conta” das crianças. *Revista Educação, Sociedade & Culturas* – “Crescer e aparecer”, nº 17. Porto, Portugal: Afrontamento pp 113-134. Disponível em: <http://www.fpce.up.pt/ciie/revistaesc/pagina17.htm>. Acesso em: maio de 2009.
- SARMENTO, Manuel Jacinto (2004). *Crianças e miúdos*. Porto, Portugal: ASA.
- WELLEK, René; WARREN, Austin (1962). *Teoria da literatura*. Mem Martins: Publicações Europa – América.