

LUDICIDADE E VIOLÊNCIA EM NEGRINHA: UMA ANÁLISE SOBRE SUAS MENSAGENS EDUCATIVAS

PLAYFULNESS AND VIOLENCE IN NEGRINHA:
AN ANALYSIS THEIR MESSAGES EDUCATIONAL



Vol.10 Número Especial

jan./jun.2015

p. 493 - 504

Thielle Rita Vera de Moura Alcalde ¹

Cleomar Ferreira Gomes ²

RESUMO: Este artigo adota o propósito de fazer uma reflexão sobre as potencialidades dos gêneros literários em abarcar temas como o lúdico e a demência em seu enredo, e oferece aos leitores, pesquisadores e militantes da educação escolar, sobremaneira, aos da educação básica uma ferramenta pedagógica no campo da ludicidade e da agressão, mensagens de foro educativas. Este artigo tem por tarefa metodológica analisar as rubricas conceituais de *Homo demens* e do *Homo ludens* no conto *Negrinha*, de Monteiro Lobato, quando se observam as agressões, violências e momentos de alegria vividos pela personagem — menina de sete anos, negra e órfã que é privada de ser criança. Balizados em teóricos do *Homo demens*, recorreremos a Georges Balandier, Roger Dadoun e Nilo Odalia; para as entradas do *Homo ludens*, convidamos Gilles Brougère, Johan Huizinga e Walter Benjamin. Analisando os momentos de alegria e de sofrimento vividos pela personagem, percebemos a importância do lúdico para o ser humano e ainda podemos registrar uma proposta educativa em tratar a violência por meio da arte. Como mensagens educativas escoadas dessa experiência, permanecem as lições que esses gêneros (fábulas, contos, folclores, lendas, folhetins...) oferecem ao transitarem, seja pela via trágica do *Homo demens*, seja pelo encontro oportuno da presença dos brinquedos e seu *Homo ludens*, que ajudam as crianças a se esconderem dos “horrores da cultura adulta”, como acentua Benjamin. Como constatações verificamos: 1) Primeiro, que é preciso perceber a importância da ludicidade para a vida humana: jogar, brincar, se divertir é essencial para o ser humano, sobremaneira, quando por meio dessa linguagem, a criança se desenvolve, aprende, interage, se realiza e adquire uma consciência. 2) Segundo, sendo a agressão uma característica arquetípica do homem, somente por meio da educação é que podemos tentar eliminá-la, mitigá-la ou acalmá-la, para não virar violência.

¹ Licenciada em Letras pela Universidade Federal de Mato Grosso.
thiellealcalde@hotmail.com

² Professor-pesquisador da faculdade de educação física e do programa de pós-graduação em educação da Universidade Federal de Mato Grosso.
gomescleo@yahoo.com.br

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Violência. Educação.

ABSTRACT: This article adopts the purpose of making a reflection about the potential of literary genres has in dealing with issues such as dementia and playful in its plot, and offers readers, researchers and advocates of school education, principally for the basic education a pedagogical tool in the field of playfulness and aggression, educational forum messages. Inspiration for the tale *Negrinha*, from Monteiro Lobato, this article has as methodological task to analyze the conceptual lines from *Homo demens* and *Homo ludens* when narrates aggression, violence and moments of joy experienced by the character - seven year old girl, and black orphan who is deprived of being a child. Buoyed in the theoretical *Homo demens* resorted to Georges Balandier, Roger Dadoun and Nilo Odalia; to the inputs of *Homo ludens*, invite Gilles Brougère, Johan Huizinga and Walter Benjamin. Analyzing the moments of joy and suffering experienced by the character we realize the importance of playfulness to humans and could also record an educational approach in treat violence through art. As educational messages disposed of this experience, remain thelessons that these genres (fables, fairy tales, folklore, legends, serials...) offer by transit, either by the tragic path of *Homo demens*, or by the chance meeting of the presence of toys and their *Homo ludens*, which help children to hide from the "horrors of adult culture" as Benjamin stresses. As verified findings: 1) First, it is necessary to realize the importance of playfulness to human life: play, joke, have fun is essential for humans, greatly through this language when the child develops, learns, interacts, if holds and acquires a conscience. 2) Second, being an archetypal characteristic of the man the aggression, only through education can we try to eliminate it, alleviate or soothe it, to turn not violent.

KEYWORDS: Playfulness . Violence. Education.

Introdução

O presente artigo pretende investigar como se dão as rubricas conceituais de *homo ludens* e *homo demens* no conto *Negrinha*, escrito por Monteiro Lobato. A escolha do conto se deu a partir de uma atividade realizada no curso de Especialização em Educação Integral, durante o módulo "Esporte, Lazer e Ludicidade" na Educação Integral.

Na atividade em questão, nos foi solicitado que analisássemos como se dava a conjunção *Homo demens/Homo ludens*, considerando as personagens "Negrinha", do conto homônimo de Monteiro Lobato e "Pequena Árvore", do filme "A Educação de Pequena Árvore". Por ter sido uma atividade em sala de aula, não foi possível verificar com mais profundidade os momentos de alegria e violência vividos pelas personagens. Portanto, ansiou-se em nós, então, um desejo de aprofundarmos mais sobre o assunto que se tornou o tema do presente artigo.

Assim, procuramos verificar as rubricas conceituais de *Homo demens* e *Homo ludens*, para depois analisarmos como elas manifestam a sua ambiguidade no conto. Para conceituar o *homo demens*, recorreremos aos autores: Georges Balandier, Roger Dadoun e Nilo Odalia. Para as definições de *Homo ludens*, visitamos a Gilles Brougère, Johan Huizinga e Walter Benjamin.

Após verificar os conceitos, fizemos a análise da manifestação das rubricas no conto, considerando as duas principais personagens: "Negrinha" e "Dona Inácia". Assim, nos foi possível perceber a influência das manifestações de alegria e de violência na vida humana e como podemos trabalhá-las em favor da educação escolar.

Percorrendo a teoria

Monteiro Lobato (1882-1948) publicou, em 1920, uma coletânea de contos com o título de *Negrinha*. Nessa coletânea, além do conto *Negrinha*, havia outros em cujas edições

posteriores foram se alterando.

Nesse conto temos a história de uma menina negra, filha de escrava que acaba se tornando órfã e passa a ser criada por Dona Inácia, uma patroa branca que fora dona de escravos. Essa menina cresceu como um bichinho acuado nos cantos da casa. Não podia chorar e, de preferência, era melhor que se tornasse invisível. Ela apanhava, era humilhada e rejeitada por todos os que moravam na casa. Quando a patroa a colocava perto de si para que a menina ficasse quieta e não fizesse nada de errado, a única diversão de Negrinha era ver o rufar do cuco, que, de hora em hora, saía para marcação do tempo. Um dos pontos altos desse conto se dá na cena em que Negrinha é castigada com um ovo quente na boca.

Certo dia chegam a casa duas sobrinhas de Dona Inácia, Negrinha percebe que essas crianças são felizes e têm brinquedos. Negrinha fica encantada quando conhece uma boneca e sua vida passa a ter sentido a partir do momento em que lhe é permitido brincar. Porém, chega o dia em que as meninas vão embora e a vida deixa de ter sentido para “a pobre martirzinha”. Assim, a menina acaba morrendo e é enterrada numa cova rasa.

Passamos a analisar nesse conto como se dão as rubricas do *Homo ludens* e do *Homo demens* e verificar qual é a mensagem educativa que se pode extrair a partir dessa análise.

Segundo Gomes (2009, p. 113), no artigo *Brinco, logo existo*, “o percurso do homem, na ontogênese e na filogênese, assim se perfila: *ludens, sapiens, faber, demens*”. De acordo com o apanhado que o autor faz dessas quatro rubricas do homem, embora ele acate a ideia de essa fundição se dar ao mesmo tempo, sem separação das assinaturas, no início, o homem era apenas lúdico. Com o passar do tempo, o ser humano se especializou em criar ferramentas e garantiu-se assim, a sobrepujança do *Homo faber*. Nessa conjunção ambivalente, a partir das ferramentas, o homem passa a criar armas cada vez mais destruidoras para a sua defesa, asseverando a instalação do *Homo demens*. A rubrica mais conhecida, no entanto, é a do *Homo sapiens*, que segundo Roger Dadoun (1998, p. 6), é “o ser do saber, da consciência, do pensamento, da razão” e da inteligência. Esse autor, assim como Gomes, também faz um apanhado das rubricas humanas, acrescentando ainda outras, tais como: “*homo religiosus, homo economicus, homo aestheticus, homo hierarchicus, homo aequalis*”... (Idem, 1998, p. 7-8) Para cada nomenclatura ressalta-se uma característica mais latente do ser humano. Entretanto, para a característica da violência, Dadoun vai nomeá-la de *Homo violens*.

Dessas possíveis alegorias sobre o vocábulo *homo*, iremos nos deter especificamente em duas delas: *homo ludens* e *homo demens*, que após uma digestão do conceito das rubricas, analisaremos como elas se manifestam no conto *Negrinha*.

Dadoun (Idem, p. 8) reconhece que a violência é uma característica essencial do ser humano, pois o *homo violens* “é o ser humano definido, estruturado, intrínseca e fundamentalmente pela violência”. Esse autor vai buscar na etimologia da palavra o significado de violência quando encontra sua origem no latim *vis* para significar “violência, mas também força, vigor, potência”; Mas “*vis* designa mais precisamente o emprego da força, as vias de fato, assim como a força das armas.” (Idem, p. 10). Para esse estudioso, se “a violência é sempre uma resposta a outra violência”, (Idem, p. 63) podemos nos perguntar: mas como chegar a origem da violência?

Nilo Odalia (1991, p. 13) discorrendo sobre o tema da violência discute que nossos ancestrais só puderam sobreviver porque após descobrir o uso das ferramentas como arma, elas poderiam garantir a defesa e, conseqüentemente, o ataque. Afirma ainda que “o viver em sociedade foi sempre um viver violento. Por mais que recuemos no tempo, a violência está presente, ela sempre aparece em suas várias faces”. É fácil interpretar esse autor se todos os eventos da vida exigirem uma dose de sacrifício. Assim, metaforicamente a nossa existência estaria condenada a sofrer dessa retórica e, portanto, tudo que nós devemos fazer

invoca ascese, dor, entrega, agonia. Com outras palavras, uma vida laboriosa não acontece sem esse rito da violência.

Balandier (1997, p. 209), assim como Odalia diz: “a violência está colocada em todas as sociedades, de modo constante.” Os autores citados (Dadoun, Odalia e Balandier) procuram mostrar um percurso histórico da presença da violência na vida humana para afirmar que esse tema não é um problema exclusivo da contemporaneidade.

Odalia conceitua a violência como forma de privação:

Com efeito, privar significa tirar, destituir, despojar, desapaosar alguém de alguma coisa. Todo ato de violência é exatamente isso. Ele nos despoja de alguma coisa, de nossa vida, de nossos direitos como pessoas e como cidadãos. [...] Toda vez que o sentimento que experimento é o da privação, o de que determinadas coisas me estão sendo negadas, sem razões sólidas e fundamentadas, posso estar seguro de que uma violência está sendo cometida. (ODALIA, 1991, p. 86)

Para o sociólogo francês Balandier (1997, p. 207), a violência pode ser vista como uma epidemia, tomando a “forma de uma desordem contagiosa e dificilmente controlável, de uma doença da sociedade que aprisiona o indivíduo, e, por extensão, a coletividade em um estado de insegurança”.

Após entendermos alguns conceitos que definem o *Homo demens*, podemos partir para o esclarecimento do *Homo ludens*. Para isso foi necessária a leitura da obra *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, de Johan Huizinga, onde o autor traz a sua definição de jogo do seguinte modo:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'. (HUIZINGA, 2004, p. 32)

Para o autor, o jogo e seus derivados é um fenômeno da cultura que ultrapassa o biológico e que transcende o físico, o material e, portanto, faz parte daquilo que vimos a chamar de espírito ou de espaço metafísico. Afirma que o jogo existe antes mesmo do nascimento da cultura e que a acompanha e que deixa a sua marca desde a sua origem até os tempos atuais.

O filósofo alemão Walter Benjamin (2002, p. 85) relaciona o lúdico, o brincar como um ato de liberdade: “Não há dúvida que brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio.” Complementando o exposto, o autor considera como acréscimo ao conceito de jogo a característica da repetição. Para ele “a essência do brincar não é um “fazer como se”, mas um “fazer sempre de novo”. (Idem, 2002, p. 102). Isso porque segundo o autor nada faz mais feliz a uma criança do que a possibilidade de poder brincar “mais uma vez”.

Para o sociólogo francês Gilles Brougère (1998, p. 20), o lúdico, a partir da dimensão social do ser humano, assume que o “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social”.

Após esse *checklist* de definições acerca do *Homo ludens* e do *Homo demens*, passaremos agora para a análise dessas duas rubricas conceituais no conto *Negrinha*.

Homo ludens em Negrinha

A personagem principal desse conto é uma menina negra que nasceu em uma senzala. Ela ficou órfã aos quatro anos de idade e foi criada por uma senhora branca, rica, viúva, sem filhos e que não gostava de crianças. Negrinha não podia brincar, falar e nem mesmo se mexer, por isso a senhora a colocava perto de si e mandava que a menina ficasse

quieta por horas e horas. Nesse momento é possível verificarmos a primeira vez em que é mostrado o lúdico no conto, pois no seguinte trecho temos:

E o tempo corria. E o relógio batia uma, duas, três, quatro, cinco horas — um cuco tão engraçadinho! Era seu divertimento vê-lo abrir a janela e cantar as horas com a bocarra vermelha, arrufando as asas. Sorria-se então por dentro, feliz um instante. (LOBATO, 1994, p. 22).

Como vimos, a personagem era privada de ser humana, nos seus requisitos mais naturais (movimento, liberdade, alegria, brincadeiras, voz...). Por isso, para essa criança a alegria era proibida. Mesmo não podendo brincar, a menina a fazia em imaginação. Seu divertimento e sua distração era ver o cuco sair de hora em hora. Podemos dizer que a personagem atribuía uma função lúdica ao cuco, o que o tornara um brinquedo. De acordo com Brougère (1995, p. 62), o brinquedo pode ser um “objeto adaptado”, pois “tudo, nesse sentido, pode se tornar um brinquedo e o sentido de objeto lúdico só lhe é dado por aquele que brinca enquanto a brincadeira perdura”.

Mesmo que por poucos instantes, a menina achava engraçado o bichinho, cantar e arrufar as asas. Podemos comparar o cuco com a brincadeira de esconder que realizamos com os bebês, para eles, é assaz divertido o fato de esconder e logo em seguida mostrar o rosto, e comparando esse tipo de brincadeira com a de Negrinha, podemos afirmar que neste episódio ela sentia prazer e alegria, pois estava brincando “em imaginação com o cuco”.

Segundo Huizinga (2001, p. 5), o divertimento do jogo é um elemento que “define a essência do jogo”, o que nos garante afirmar então que a personagem estava brincando/jogando, pois nesse momento ela se divertia. E por que ela se divertia? Porque ver o cuco fazia-a esquecer da sua realidade, esquecer que estava de castigo, que não podia se mexer, falar, andar. Criara para si um mundo seu, “longe dos horrores dos adultos”, para nos lembrar da sentença benjaminiana.

Consoante Huizinga (Idem, 2001, p. 23), o fato de sair da realidade também é uma das características do lúdico: “Verificamos que uma das características mais importantes do jogo é sua separação espacial em relação à vida cotidiana.” E para uma menina que sofria constantemente, esquecer-se de sua realidade lhe trazia umas migalhas de alegria.

A chegada das sobrinhas da dona Inácia é o segundo momento de alegria para a menina. O segundo e talvez o único verdadeiro momento de alegria para Negrinha, pois as crianças que chegaram fizeram com que a personagem percebesse que existia um mundo diferente do seu, em que era possível brincar. Vejamos o trecho em que as meninas chegam e com elas, seus brinquedos, brincadeiras e momentos de diversão e alegria.

Certo dezembro vieram passar as férias com Santa Inácia duas sobrinhas suas, [...] Chegaram as malas [...] Uma criada abriu-as e tirou os brinquedos. Que maravilha! Um cavalo de pau!... Negrinha arregalava os olhos. Nunca vira coisa assim tão galante. Um cavalinho! E mais... Que é aquilo? Uma criancinha de cabelos amarelos... que falava “mamã”... que dormia... Era de êxtase o olhar de Negrinha. Nunca vira uma boneca e nem sequer sabia o nome desse brinquedo. Mas compreendeu que era uma criança artificial. — É feita?... — perguntou, extasiada. E dominada pelo enlevo [...] Negrinha [...] aproximou-se da criatura de louça. Olhou-a com assombrado encanto, sem jeito, sem ânimo de pegá-la. As meninas admiraram-se daquilo — Nunca viu boneca? — Boneca? — repetiu Negrinha. — Chama-se Boneca? Riram-se as fidalgas de tanta ingenuidade. [...] As meninas [...] apresentando-lhe a boneca: — Pegue! Negrinha olhou para os lados, ressabiada, com o coração aos pinotes. [...] Depois pegou a boneca. E muito sem jeito, como quem pega o Senhor menino, sorria para ela e para as meninas, com assustados relanços de olhos para a porta. Fora de si, literalmente... era como se penetrara no céu e os anjos a rodeassem, e um filhinho de anjo lhe tivesse vindo adormecer ao colo. Tamanho foi o enlevo que não viu chegar a patroa. Mas era tal a alegria das hóspedes ante a surpresa extática de Negrinha, e tão grande a força irradiante da felicidade desta [...] (LOBATO, 1994, p. 25-27).

Podemos verificar nesse trecho que a diferença entre as meninas ricas e a menina pobre se torna bastante acentuada. Enquanto as meninas ricas, são alegres, possuem brinquedos e lhes é permitido brincar, Negrinha nem sequer tinha visto um brinquedo na vida. Mesmo não sabendo o nome dos objetos, a menina entende que eles eram destinados as crianças. A presença desses objetos lúdicos deixou a personagem maravilhada. Isso porque segundo Brougère (1995, p. 65), no brinquedo “As cores e as formas constroem, em torno da criança, um universo no qual predominam o animismo, o antropomorfismo, a magia, a alegria, a imagem risonha e nostálgica da infância”.

Negrinha ficou extasiada ao ver os brinquedos, especialmente a boneca. De acordo com o próprio conto (LOBATO, 1994, p. 27), “varia a pele, a condição, mas a alma da criança é a mesma - na princesinha e na mendiga. E para ambos é a boneca o supremo enlevo.” A boneca desperta tanto afeto porque é dotada de expressividade. Segundo Brougère (1995, p. 15), “com seu valor expressivo, o brinquedo estimula a brincadeira ao abrir possibilidades de ações coerentes com a representação”. Continua o autor: “representar um bebê, uma boneca-bebê desperta atos de carinho, de troca de roupa, de dar banho e o conjunto de atos ligados à maternagem”.

Todos esses atos de afeto que estão ligados à maternidade são expressões que Negrinha não recebia. Assim, se torna importante para essa criança privada de amor que ela possa doar esse amor para um brinquedo.

Outro aspecto interessante a se observar é a quebra da barreira da desigualdade social e cultural que existe entre Negrinha e as duas meninas. Brougère (Idem, 1995, p. 74) afirma que “A brincadeira assimila e destrói qualquer distância de cultura”. Ao permitir que a personagem pegue a boneca, as crianças passam a ser iguais, tanto é que Negrinha só possui três falas em discurso direto no conto todo e esse diálogo é estabelecido apenas com as sobrinhas. Brougère (Idem, 1995, p. 67) fala que o brinquedo permite a socialização entre as crianças, pois “a criança passa, assim, pela experiência da posse e das negociações necessárias com os outros, diante do desejo de utilização”.

As meninas percebem logo o encanto de Negrinha ao ver a boneca e diante do desejo desta em pegar o brinquedo, as crianças estabelecem uma metacomunicação. Bateson (*apud* Brougère Idem, 1995, p. 99) esclarece que para a brincadeira acontecer deve haver uma comunicação específica, uma metacomunicação entre os parceiros e essa comunicação pode ser: “explícita, verbal ou não-verbal. [...] O simples fato de estender um brinquedo pode servir de metacomunicação.”

Assim, as crianças foram brincar no jardim e apesar de não acreditar no que estava acontecendo, Negrinha sorriu de gratidão, pois nunca imaginou que dona Inácia pudesse permitir que ela brincasse com suas sobrinhas. A realização da brincadeira fez com que Negrinha se descobrisse humana:

Negrinha, coisa humana, percebeu nesse dia da boneca que tinha uma alma. Divina eclosão! Surpresa maravilhosa do mundo que trazia em si e que desabrochava, afinal, como fulgurante flor de luz. Sentiu-se elevada a altura de ente humano. Cessara de ser coisa — e doravante ser-lhe-ia impossível viver a vida de coisa. Se não era coisa! Se sentia! Se vibrava! (LOBATO, 1994, p. 27)

E a consequência dessa descoberta levou a menina à morte, mas, apesar disso, o fim da garota pode ser interpretado como mais uma manifestação do lúdico, pois é retratado com uma linguagem extremamente poética. Em seu delírio de morte ela pôde mais uma vez brincar com bonecas, dançar, rodopiar, e transmitir carinho, afeto, tocar, abraçar, isto é, tudo o que ela sempre foi privada a vida inteira.

Negrinha poderia ter morrido muito antes, pelas agressões que recebia constantemente, tanto físicas como psicológicas, mas ela não tinha consciência que a violência que sofria só acontecia com ela e que não era algo normal. Ela não sabia que outras

crianças tinham outros tratamentos, tanto é que quando as sobrinhas da patroa chegaram felizes, pulando e rindo, o primeiro pensamento de Negrinha foi que dona Inácia iria castigar as meninas.

A ludicidade é tão importante para o ser humano que uma vez que Negrinha a experimentou, sabia que não poderia mais viver sem ela. Quando podemos brincar, nos divertir, nos expressar, estamos realizando a nossa condição humana. Após a partida das crianças, Negrinha sabia que não teria mais aqueles momentos de felicidade e que não era mais uma coisa e sim uma pessoa e “essa consciência a matou”.

Conforme Huizinga (2005, p. 11) “o prazer por ele provocado (o jogo) o transforma numa necessidade”. Necessidade porque o jogo apresenta duas características primordiais: “o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade” e também por ser “uma evasão da vida 'real'”. Deste modo, se o jogo, o lúdico é liberdade e fuga da vida real, viver sem ele seria como viver novamente presa a uma realidade violenta e não era possível que Negrinha voltasse a viver em um mundo cruel, após ter experimentado momentos de liberdade e alegria. Essa é mais uma lição da vida dos seres humanos: por mais resiliente que seja a pessoa, não dá para suportar situações de ascese quando se conhece o conforto de uma vida com qualidade. Um exemplo típico se deu com a descoberta da luz elétrica e da água tratada no processo de civilização.

Homo demens em Negrinha

Negrinha, a principal personagem do conto, é descrita em primeiro lugar por sua cor. Ela não tem um nome próprio, o que reforça a ideia de que ela não possui identidade, ou seja, não existe aos olhos dos outros. O fato de ela se chamar Negrinha também pode significar que ela representa todas as crianças negras do período da pós-escravidão — todas as negrinhas daquele período.

A narrativa se passa em uma fazenda, após a Abolição da Escravidão. Sabe-se que nesse período os negros livres não tinham para onde ir e nem com que trabalhar, assim, muitos deles permaneceram nas propriedades em que moravam. Mas não sendo mais propriedade dos senhores de escravos o negro passa a viver de favor. Muito provável é o que aconteceu com a mãe de Negrinha.

Segundo Nunes (2006, p. 3), “A esperada cidadania após a abolição não aconteceu e, até hoje, é uma luta constante em uma sociedade em que a desigualdade racial é arraigada”. Se o negro mesmo liberto não era visto como um cidadão, imagina uma criança negra, filha de escrava e órfã. Essa é a condição da menina nas mãos de uma fazendeira branca.

Logo no primeiro parágrafo, vemos a seguinte descrição (LOBATO, 1994, p. 21): “Negrinha era uma pobre órfã de sete anos. Preta? Não; fusca, mulatinha, de cabelos ruços e olhos assustados”. Com essa descrição, já podemos prever que a menina em questão vive em constante sofrimento, pois a primeira informação que recebemos é que se trata de uma órfã e que tem “olhos assustados”. Ora, só tem olhos assustados aquele que vive com medo de algo ou de alguma coisa, mas assim que o texto toma corpo vai se vendo uma vida da mais perversa em que a garota vive. A criança em “seus primeiros anos vivera-os pelos cantos escuros da cozinha, sobre velha esteira e trapos imundos. Sempre escondida, que a patroa não gostava de crianças”. (Idem, p. 21). Como a patroa não gostava de crianças, ela vivia sempre escondida. Quando chorava de fome ou frio, a mãe desesperada lhe tampava a boca e saía com a criança para o quintal, dando lhe beliscões e pedindo-lhe para que ficasse quieta. Com quatro anos a menina se torna órfã e “ali ficou feito gato sem dono, levada a pontapés”. (Idem, p. 22)

A menina sofria violência tanto física quanto psicológica. Destacaremos alguns

trechos do conto para ilustrar as agressões físicas a que era submetida a criança: “Batiam-lhe sempre, por ação ou omissão. A mesma coisa, o mesmo ato, a mesma palavra provocava ora risada, ora castigos.” (Idem, p. 22)

Nesse trecho, fica evidente que Negrinha apanhava por qualquer motivo. O verbo “bater”, conjugado na terceira pessoa do plural, sugere uma ação com um sujeito indeterminado. Esse recurso da linguagem é utilizado quando não se quer denominar o autor da ação, no caso, a ação de bater em Negrinha, mas podemos supor que todos os habitantes da casa agrediam a criança gratuitamente. Ainda podemos verificar que a menina apanhava sem saber e por qualquer motivo, pois não entendia porque ora era motivo de graça, ora de castigos, mesmo falando ou fazendo atos idênticos.

No trecho a seguir, vemos a descrição do corpo tatuado pelas marcas da violência que ela carregava: “O corpo de Negrinha era tatuado de sinais, cicatrizes, vergões. Batiam nele os da casa todos os dias, houvesse ou não houvesse motivo. Sua pobre carne exercia para os cascudos, cocres e beliscões a mesma atração que o ímã exerce para o aço.” (Idem, p. 23). Novamente, o narrador reitera que a menina apanhava de todos os que moravam na casa e todos os dias, mesmo que não houvesse um motivo.

No próximo excerto, notamos mais marcas do *Homo demens* em Negrinha: “Beliscão no umbigo, e nos ouvidos, o som cruel de todos os dias: — Já para o seu lugar, pestinha! Não se enxerga?” (Idem, p. 25). Além dos castigos físicos, a criança também era vítima de uma violência psicológica bastante dura. Vejamos alguns trechos: “Negrinha imobilizava-se no canto, horas e horas. [...] Cruzava os bracinhos a tremer, sempre com o susto nos olhos.” (Idem, p. 22). “Mas a dura lição de desigualdade humana lhe chicoteou a alma. [...] Com lágrimas dolorosas, menos de dor física que de angústia moral — sofrimento novo que se vinha acrescer aos já conhecidos — a triste criança encorajou-se no cantinho de sempre.” (Idem, p. 25)

Por repetidas vezes, o narrador descreve o terror que a menina sofria falando dos “olhos sempre assustados” que ela possuía. Isso porque a criança não tinha um lugar definido, não sabia o que fazer e mesmo assim sofria violentos castigos a todo o momento. Esse terror que levava nos olhos era a expressão do medo que ela sentia das agressões que sofria. Negrinha também era vítima de apelidos horríveis, que a tornava ainda mais um ser humano transformado em objeto. Vejamos alguns dos apelidos: “Que ideia faria de si essa criança que nunca ouvira uma palavra de carinho? Pestinha, diabo, coruja, barata descascada, bruxa, pata-choca, pinto gorado, mosca-morta, sujeira, bisca, trapo, cachorrinha, coisa-ruim, lixo — não tinha conta o número de apelidos com que a mimoseavam.” (Idem, p. 22).

O narrador além de elencar os apelidos, o faz usando o recurso da ironia, quando diz que os apelidos eram mimosos. Porém, sabemos que mimosear alguém é tratar a pessoa com delicadeza, com amor e não era esse o objetivo de quem a apelidava com nomes pejorativos. Inocentemente, a menina não conhecia o significado dos apelidos com que as pessoas lhe tratavam e ela acabou se identificando com um deles. “Tempo houve em que foi a bubônica. A epidemia andava na berra, como a grande novidade, e Negrinha viu-se logo apelidada assim — por sinal que achou linda a palavra. Perceberam-no e suprimiram-na da lista. Estava escrito que não teria um gostinho só na vida — nem esse de personalizar a peste...” (Idem, p. 22-23).

Essa criança era tão privada de ser feliz e de ser gente que mesmo sendo depreciada com um apelido como bubônica, ao perceberem que ela tinha se afeiçoado com a palavra, imediatamente “suprimiram-na da lista”.

Entre os castigos que Negrinha sofria constantemente, um deles pela crueldade em que é retratado chega a ser o clímax do conto. Na agressão em questão, a criança é cruelmente agredida com um ovo quente. A cena a seguir é uma das mais aterrorizantes no conto. Vejamos o trecho:

Foi assim com aquela história do ovo quente. Não sabem! Ora! Uma criada nova furtara do prato de Negrinha — coisa de rir — um pedacinho de carne que ela vinha guardando para o fim. A criança não sofreu a revolta — atirou-lhe um dos nomes com que a mimoseavam todos os dias. — “Peste?” Espere aí! Você vai ver quem é a peste — e foi contar o caso a patroa. Dona Inácia estava azeda, necessitatíssima de derivativos. Sua cara iluminou-se. — Eu curo ela! — disse, e desentalando do trono as banhas foi para a cozinha, qual perua choca, a rufar as saias. — Traga um ovo. Veio o ovo. Dona Inácia mesmo pô-lo na água a ferver; e de mãos a cinta, gozando-se na prelibação da tortura, ficou de pé uns minutos, a espera. Seus olhos contentes envolviam a mísera criança que, encolhidinha a um canto, aguardava trêmula alguma coisa de nunca visto. Quando o ovo chegou a ponto, a boa senhora chamou: — Venha cá! Negrinha aproximou-se. — Abra a boca! Negrinha abriu a boca, como o cuco, e fechou os olhos. A patroa, então, com uma colher, tirou da água “pulando” o ovo e zás! na boca da pequena. E antes que o urro de dor saísse, suas mãos amordaçaram-na até que o ovo arrefecesse. Negrinha urrou surdamente, pelo nariz. E esperneou. Mas só. Nem os vizinhos chegaram a perceber aquilo. Depois: — Diga nomes feios aos mais velhos outra vez, ouviu, peste? (Idem, p. 24).

Ao ler essa tortura confirmamos mais uma vez a presença do *Homo demens* no conto. Um castigo deste porte não deveria ser aplicado a ninguém, muito menos por um motivo fútil como o que houve. Negrinha primeiramente ficou revoltada com a criada que pegou seu último pedacinho de carne do prato e imediatamente a xingou de peste.

Normalmente isso seria motivo de chamar a atenção da criança, que deve respeitar os mais velhos e tal. Mas dona Inácia vê nessa simples malcriação um motivo para torturar a pequena. Ela inclusive dispõe a levantar-se e ela mesma preparar um ovo quente para queimar a criança. Note que ela se deliciava, se contentava com a tortura que iria realizar. O mais cruel ainda é a senhora se aproveitar da inocência da menina que nem imaginava o que estava por acontecer. Quando dona Inácia a chama e a ordena a abrir a boca, a menina o faz na mais pura ingenuidade, abre a boca e ainda fecha os olhinhos. Mas a maldade é tão grande que a senhora tira o ovo da água fervendo e o coloca na boca da menina e ainda a amordaça para que a pobre criança não possa nem gritar de dor.

Após sofrer tamanha violência, Negrinha, em certo ponto do conto, volta a lembrar do episódio do ovo quente e chora com medo de agressões ainda mais violentas: “Ao percebê-la na sala, Negrinha havia tremido, passando-lhe num relance pela cabeça a imagem do ovo quente e hipóteses de castigos ainda piores. E incoercíveis lágrimas de pavor assomaram-lhe aos olhos.” (Idem, p. 27). Uma das maiores e fatais violências que Negrinha pôde receber foi sua morte: “Morreu na esteirinha rota, abandonada por todos, como um gato sem dono.” (Idem, p. 28). Mesmo na sua morte ela morreu privada de companhia, de amor e de afeto.

Dadoun (1998, p. 74) afirma que a morte “é a derradeira e suprema [...] violência infligida à humanidade.” Interessante destacar o que esse autor fala a respeito da morte, quando consegue enxergar uma transformação do homem em coisa: “a morte exhibe com evidência absoluta, inexorável — aterrorizante: a transformação do ser humano em coisa, marcada pelos processos de cadaverização, imobilização total, petrificação e mineralização resultando na trituração em ‘pó’”. (Idem, 1998, p. 78).

Pobre Negrinha, ela que passou a vida toda sendo uma coisa, ao se descobrir como humana por meio do lúdico, morre e acaba tornando-se novamente uma coisa e ficando de novo imobilizada.

O *Homo demens* parece estar personificado na personagem dona Inácia. Assim é interessante que façamos uma análise mais profunda sobre essa personagem, pois conforme vemos no conto, ela era “mestra na arte de judiar de crianças”, que, além de agredir crianças, fazia com maestria, era mestra, dominava essa arte:

A excelente dona Inácia era mestra na arte de judiar de crianças. Vinha da escravidão, fora senhora de escravos — e daquelas ferozes, amigas de ouvir cantar o bolo e estalar o bacalhau. Nunca se afixera ao regime novo — essa indecência de negro igual a branco e qualquer coisinha: a polícia!

“Qualquer coisinha”: uma mucama assada ao forno porque se engraçou dela o senhor; uma novena de relho porque disse: ‘Como é ruim, a sinhá!’ (LOBATO, 1994, p. 23).

Novamente, percebemos o uso da ironia no texto. Ao caracterizá-la como “excelente”, o autor quer dizer o contrário disso, na verdade ela não é uma excelente pessoa e sim uma pessoa muito ruim, malvada, que sente prazer em machucar os outros. O recurso linguístico da ironia é utilizado por diversas vezes pelo narrador quando ele descreve Dona Inácia:

Excelente senhora, a patroa. Gorda, rica, dona do mundo, amimada dos padres, com lugar certo na igreja e camarote de luxo reservado no céu. Entaladas as banhas no trono (uma cadeira de balanço na sala de jantar), ali bordava, recebia as amigas e o vigário, dano audiências, discutindo o tempo. Uma virtuosa senhora em suma — “dama de grandes virtudes apostólicas, esteio da religião e da moral”, dizia o reverendo. (Idem, p. 21).

Os adjetivos que são utilizados para caracterizar Dona Inácia são sempre com sentido bom, ela é adjetivada como “excelente”, “virtuosa”, “dama de grandes virtudes”, e vemos ainda no decorrer do conto: “ótima, dona Inácia”, “a boa senhora”, a “virtuosa dama” e por fim “Santa Inácia.” Sabemos, porém que todos esses adjetivos são usados para ironizar essa personagem, já que tomamos conhecimento por meio da narrativa que ela é exatamente o contrário de tudo isso o que ela aparenta ser.

Como já havia sido assinada a lei da Abolição da Escravidão e quem a desobedecesse teria que ajustar contas com a polícia, Dona Inácia não reconhecia essa lei, para ela, os negros continuavam em uma situação inferior, considerados como objetos e, portanto, era um absurdo que um negro fosse considerado igual em direitos com um branco. Isso é possível verificar no trecho “nunca se afizera ao regime novo”. Mais absurdo ainda, na visão da senhora, era o direito que os negros tinham a proteção da polícia.

Entretanto, vimos que a polícia não era chamada por “qualquer coisinha”, mas sim quando violências e atos extremamente desumanos eram cometidos contra os negros. Como vemos no conto, o qualquer coisinha, (eufemismo) era uma pessoa assada ao forno e uma novena de relho, ou seja, uma surra por nove dias.

Mesmo sem poder liberar toda a violência que fora acostumada a tratar os negros, a senhora mantinha Negrinha para aplacar parte de sua fúria. “O 13 de Maio tirou-lhe das mãos o azorrague, mas não lhe tirou da alma a gana. Conservava Negrinha em casa como remédio para os frenesis”. (Idem, p. 23). Mas ainda que Dona Inácia pudesse liberar sua agressividade, ela considerava aquilo como muito pouco, perto de todas as agressões que lhe eram permitidas fazer com seus escravos antes de se abolir a escravidão:

Tinha de contentar-se com isso, judiaria miúda, os níqueis da crueldade. Cocres: mão fechada com raiva e nós de dedos que cantam no coco do paciente. Puxões de orelha: o torcido, de despegar a concha (bom! bom! bom! gostoso de dar) e o a duas mãos, o sacudido. A gama inteira dos beliscões: do miudinho, com a ponta da unha, a torcida do umbigo, equivalente ao puxão de orelha. A esfregadela: roda de tapas, cascudos, pontapés e safanões a uma — divertidíssimo! A vara de marmelo, flexível, cortante: para “doer fino” nada melhor! (Idem, p. 23).

Nesse trecho, temos a descrição dos castigos físicos que a senhora cometia com a pobre criança, junto com a descrição dos cocres, beliscões, puxões de orelhas. Temos o retrato do pensamento de Dona Inácia em relação a eles: eles eram bom, gostoso de dar. Isso reitera o quanto essa personagem sentia felicidade em maltratar Negrinha.

A importância da ludicidade

Após verificarmos a presença do *Homo ludens* em *Negrinha*, podemos refletir sobre a mensagem educativa que foi reconhecida dessa análise.

É preciso perceber a importância da ludicidade para a vida humana. Jogar, brincar, se divertir é essencial para o ser humano, sobretudo quando por meio da brincadeira a criança se desenvolve, aprende, interage e se realiza. Essa importância fica mais evidente quando vemos no conto a transformação que aconteceu com a Negrinha quando esta fôra apresentada a um brinquedo e pôde brincar com ele. A menina que era tratada como um objeto passou a perceber-se como humana ao realizar sua vontade de brincar. FROEBEL, *apud* KISHIMOTO, afirma que:

A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio (infância) e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo. [...] Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo. [...] O brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação. (FROEBEL, *apud* KISHIMOTO, 1998, p. 68).

Assim, percebemos o quanto a manifestação da ludicidade foi relevante na vida da pobre menina órfã.

Precisamos perceber também o quanto a violência pode ser prejudicial para as pessoas. Sendo ela uma característica essencial do homem, somente por meio da educação é que podemos tentar eliminá-la, mitigá-la ou acalmá-la, conforme sugere Dadoun (1998, p. 52) “Tratar a violência, tratar com a violência, esta é a função fundamental, antropológica, da educação, fundadora da humanidade”. Esse autor verifica que uma das maneiras de tratar a violência é através da arte. Para ele, a arte é uma atividade que constitui a realidade dos seres humanos e por isso, reitera este autor (1998, p. 106): “é frequente ver os artistas, em diferentes épocas, jogar a violência da forma contra sua ordem [...] desde então subvertida, ou seja, voltada contra ela mesma — em uma confissão, um trampolim, um grito ou uma explosão da violência”.

Consoante Dadoun, Heloysa Dantas (In KISHIMOTO, 1998, p. 118) também afirma a importância de trazer a arte para a educação, pois para ela “Educar é agora sinônimo de abastecer com material, sugestões e proposições de natureza artística. Música, pintura, escultura, dança, poesia, narrativa, teatro. Brincar de fazer e fruir de todas as manifestações estéticas”.

E a quem caberia proporcionar a realização da arte na vida das pessoas? Em primeiro lugar a família e em segundo a escola. Kishimoto (1998, p. 150) afirma que é papel da escola disponibilizar o acesso a cultura que não seja somente escolarizada. Para ela “cabe à escola tornar disponível o acervo cultural que dá conteúdo à expressão imaginativa da criança, abrir o espaço para outros elementos da cultura que não a escolarizada”.

Como vimos no conto, a falta de alegria na vida de Negrinha e a constante violência que ela sofria resultou na sua morte. Ninguém se preocupou em amar, educar ou cuidar dessa criança, pelo contrário, a pessoa que deveria fazer o papel de mãe para a pobre órfã só a criava para poder externar a violência contida que alimentava feito um chagal, desde o tempo da escravidão.

Negrinha sofreu todo o tipo de violência, pois assim como sugere Odalia que a violência pode ser entendida como forma de privação, vimos que a menina foi privada de tudo em sua vida: amor, afeto, atenção, cuidado, alegria e principalmente lhe foi negado ser criança, ser gente.

Deste modo, verificamos que apesar de a violência ser uma parte integrante do homem, podemos nos desprender dela por meio do lúdico. Ao brincar podemos fazer como afirma DEWEY *apud* AMARAL (In KISHIMOTO, 1998, p. 96) “calar as divergências entre indivíduos, a intolerância, o abuso, bem como as diferenças de raça, cor, grau de cultura e situação financeira”.

HUGHES *apud* KISHIMOTO (1998, p. 64) declara que “o jogo resulta em benefícios intelectuais, morais e físicos e o erige como elemento importante no

desenvolvimento integral da criança”.

Sendo assim, cabe então à educação perceber a importância de se utilizar do lúdico como forma de desenvolver a criança e também de tratar da violência inerente a todos os indivíduos.

REFERÊNCIAS:

AMARAL, Maria Nazaré de Camargo Pacheco. Dewey: jogo e filosofia da experiência democrática. In KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

BALANDIER, Georges. **A desordem**: elogio ao movimento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

_____. A criança e a cultura lúdica. In KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

DADOUN, Roger. **A violência**: ensaio acerca do “homo violens”. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.

DANTAS, Heloysa. Brincar e trabalhar. In KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

GOMES, Cleomar Ferreira. Brinco, logo existo o papel da ludicidade na educação escolar. In: GRANDO, Beleni Saléte. **Corpo, educação e cultura**: práticas sociais e maneiras de ser. Ijuí: Ed. Unijuí, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. Froebel e a concepção de jogo infantil. In KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LOBATO, Monteiro. **Negrinha**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

NUNES, Sylvia da Silveira. **Racismo no Brasil**: tentativas de disfarce de uma violência explícita. *Psicol. USP*, São Paulo, v. 17, n. 1, mar. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010365642006000100007&lng=pt&nrm=iso> Acesso em: 17 set. 2013. <http://dx.doi.org/10.1590/S0103-65642006000100007>.

ODALIA, Nilo. **O que é violência**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

Recebido em: 09/03/2014

Aprovado para publicação em: 03/03/2015