



Porque nem tudo é brincadeira: Sr. e Sra. Cabeça de Batata como artefatos generificados

RESUMO

Neste texto buscamos abordar o papel dos brinquedos contemporâneos enquanto objetos arqueologicamente analisáveis, bem como materialidades que atuam como tecnologias de gênero. Para isso, foi realizada uma breve análise dos brinquedos Sr. e Sra. Cabeça de Batata, para pensar as identidades generificadas que a sociedade contemporânea impõe às crianças. Também foram levados em consideração os comportamentos e as cenas dos filmes da franquia *Toy Story*. Olhamos para as cores e os objetos que tais brinquedos portam, de forma a compreender como a identidade de gênero, nesses artefatos, está sendo representada. Ao final, são tecidas breves considerações para refletir sobre brinquedos e gênero.

PALAVRAS-CHAVE: Arqueologia da infância; Arqueologia do contemporâneo; Brinquedos; Gênero; Hasbro.

Why not everything is playing around: Mr. and Mrs. Potato Head as gendered artifacts

ABSTRACT

In this text, we aim to address the role of contemporary toys as objects that can be archaeologically analyzed, as well as materialities that act as gender technologies. To achieve this, a brief analysis of Mr. and Mrs. Potato Head toys was conducted to contemplate the gendered identities that contemporary society imposes on children. Behaviors and scenes from the Toy Story franchise movies were also taken into consideration. We examined the colors and objects that these toys carry to understand how gender identity is being represented in these artifacts. Finally, brief considerations are woven to reflect on toys and gender.

KEYWORDS: Archaeology of childhood; Archaeology of the contemporary; Toys; Gender; Hasbro.

Porque no todo es un juego: el Sr. y la Sra. Cara de Papa como artefactos generificados

RESUMEN

En este texto, se pretende abordar el papel de los juguetes contemporáneos como objetos que pueden ser analizados arqueológicamente, así como las materialidades que funcionan como tecnologías de género. Para ello, se realizó un breve análisis de los juguetes el Sr. y la Sra. Cara de Papa para reflexionar sobre las identidades de género impuestas a los niños por la sociedad contemporánea. También se tomaron en cuenta los comportamientos y las escenas de las películas de la franquicia *Toy Story*. Se examinan los colores y objetos que estos juguetes llevan consigo con el fin de comprender cómo se representa la identidad de género en estos artefactos. Finalmente, se presentan breves consideraciones para reflexionar sobre los juguetes y el género.

PALABRAS CLAVE: Arqueología de la infancia; Arqueología del contemporáneo; Juguetes; Género; Hasbro.

Introdução

Os brinquedos figuram como materialidades de extrema importância no desenvolvimento das crianças, que pode ser aferida a partir de trabalhos de pedagogos, psicólogos e dos demais profissionais voltados ao estudo da infância. Neste texto buscamos, a partir de uma breve análise de dois brinquedos contemporâneos, observar como o universo infantil é generificado, conceito que emprestamos de Connell e Pearse (2015), bem como apontar a importância no que diz respeito à própria organização social contemporânea, e conseqüentemente a importância desses objetos na construção de identidades de gênero, em especial no que diz respeito às binaridades.

Gostaríamos de alertar que olhar para a infância e sua própria construção significa vislumbrar, pelo menos um pouco, o universo no qual as crianças estão inseridas, pois é a partir do mundo adulto que as materialidades das crianças são construídas e ressignificadas (Silva, 2018). Para a criança, o brinquedo e o ato de brincar, por extensão, não são condicionados às coisas que os adultos produzem para elas brincarem. Objetos do cotidiano, como panelas, potes, tapetes, roupas etc. também são objetos do brincar. Crianças ressignificam os objetos e as situações mais banais do cotidiano, subvertendo suas funcionalidades. Este trabalho está teoricamente pautado nos estudos de gênero e na arqueologia da infância (Baxter, 2005; Connell, 2003; Connell & Pearse, 2015; Lillehammer, 2010; Silva, 2018).

A arqueologia aqui proposta é uma arqueologia que busca estudar a sociedade contemporânea a partir de suas materialidades, inserindo nesse conceito de materialidade aquilo que é imaterial da cultura. Então os símbolos, os significados e as relações estabelecidas entre seres humanos e coisas materiais também estão abarcadas por esse conceito (Goulart, 2021, 2022).

Os objetos que utilizamos no cotidiano são aqui percebidos como materialidades imbuídas de significados (Stallybrass, 2008), que ultrapassam sua forma e função. E são esses significados que dão vida aos objetos, tornando-os capazes de se inserir no seio da vida social do ser humano. A partir daí as coisas que utilizamos passam a fazer parte da vida humana, como parte intrínseca do que somos.

Os objetos só adquirem vida — e agência — sobre nós e nossas organizações sociais a partir da relação que estabelecemos com eles. Isso quer dizer que, sem lhes darmos sentido, eles não existem. Porém também não existimos sem eles: há uma relação dialética entre humanos e objetos (Rodríguez & Goulart, 2021). Os objetos carregam consigo significados que estão além do material. Existe um componente simbólico que nos vincula a eles e nos faz os querer cada vez mais (Dohmann, 2013).

Com relação à temporalidade, compreendemos, de forma semelhante ao artista e ceramista Edmund de Waal, que “o entrelaçamento de histórias torna difícil encontrar o tempo verbal certo a ser adotado; aqui, o passado não é muito passado, e o presente... é muito, muito velho. Tempos verbais são fluidos e difíceis de policiar” (De Waal, 2017, p. 81). Nessa perspectiva, podemos pensar, tal qual Thiesen e Pouquet (2018), que a arqueologia não estuda somente o passado, mas também aquilo que é contemporâneo a nós. Um outro autor que se dedicou a essa questão temporal foi o arqueólogo Tramasoli (2018), que compreende que o objeto de estudo da ciência arqueológica não deve ser definido a partir da antiguidade do artefato a ser estudado. Bruneau e Balut (1997) afirmam que o estudo da arqueologia deve ser direcionado à técnica, ao saber-fazer, à arte, ao produto final, ao artefato, independentemente da temporalidade dele. É a partir dessas perspectivas que buscamos pensar neste trabalho, que traz materialidades contemporâneas

como forma de “traduzir” os significados das coisas materiais.

Conforme mencionado, neste texto realizar-se-á uma breve análise de dois brinquedos contemporâneos, a saber: o boneco Sr. Cabeça de Batata e a boneca Sra. Cabeça de Batata (Mr. e Mrs. Potato Head, no original em inglês). Criado em 1950 pelo modelista George Lerner, o Sr. Cabeça de Batata é um brinquedo cujas partes de seu corpo eram removíveis. Assim, olhos, boca, orelhas, braços e outras partes podem ser retiradas do brinquedo, bem como a criança é livre para colocar esses “órgãos” em qualquer porção do corpo do brinquedo. A escrita está estruturada da seguinte maneira: no próximo tópico abordaremos um pouco a origem dos bonecos. Depois seguiremos falando sobre como a infância vem sendo compreendida pela arqueologia. Seguindo a escrita, trataremos de realizar uma breve análise dos bonecos pertencentes a uma coleção particular. Por último, traçamos as considerações finais do texto.

Apresentando os bonecos

Em 1950, o modelista norte-americano George Lerner criou o personagem com partes removíveis e vendeu sua ideia para uma empresa de cereal que tinha como objetivo oferecer as partes removíveis do brinquedo como brinde em seus produtos, até que a ideia chamou a atenção da empresa Hassenfelds of Pawtucket, de Rhode Island. A Hassenfelds (nome anterior da multinacional de brinquedos Hasbro) ofereceu à empresa de cereal um valor de 2 mil dólares para que parasse a produção do brinquedo, adquirindo assim os direitos de produzi-lo. A Hasbro conseguiu fazer com que o brinquedo fizesse sucesso utilizando a televisão como meio de divulgação de seu novo produto (TSNMP, 2022).

Inicialmente o brinquedo acompanhava somente as partes

removíveis, e o corpo era feito com uma batata de verdade (Figura 1), porém, após reclamações dos pais das crianças, em 1962 a Hasbro passou a incluir no set um corpo de batata feito em plástico (TSNMP, 2022). Logo após seu lançamento, o Sr. Cabeça de Batata ganharia uma versão feminina, a Sra. Cabeça de Batata, e logo depois dois filhos, Spud e Yam (em tradução livre, “Batata” e “Inhame”).

Figura 1 – Detalhe de pôster com anúncio do brinquedo, de cerca de 1953



Fonte: The Strong National Museum of Play.

Alguns anos depois, o personagem mudou de corpo, passando de uma cabeça e corpo separados para um corpo único,

no qual cabeça e tronco eram uma única peça (Figura 2) e as peças removíveis passaram a ser cinco vezes maiores do que as originais (TSNMP, 2022). Até meados dos anos 1980, o personagem vinha acompanhado de um cachimbo que, devido a preocupações em relação à saúde pública e à imagem “positiva” que o brinquedo passaria para as crianças, a Hasbro decidiu retirar, em 1987.

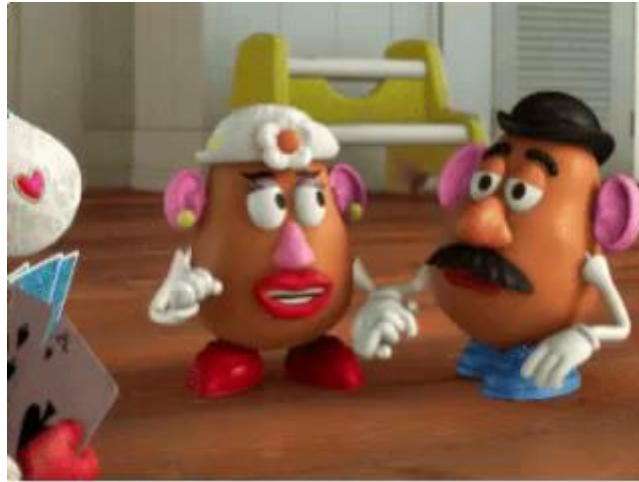
Figura 2 – Play set de Super Mr. Potato Head, modelo de 1979



Fonte: The Strong National Museum of Play.

O personagem ganharia maior notoriedade a partir de sua participação nos filmes da franquia *Toy Story*, do estúdio de animação norte-americano Pixar e com distribuição pela Walt Disney Pictures. O personagem tem participação nos quatro filmes da franquia, sobretudo no segundo e no terceiro filme. No segundo filme é apresentada a Sra. Cabeça de Batata, personagem que acaba tendo menor destaque na franquia, exceto no terceiro filme, e assim como o Sr. Cabeça de Batata, também recebeu uma versão adaptada no cinema (Figura 3), com ambos ganhando um brinquedo real baseado na adaptação para *Toy Story* (Figura 4).

Figura 3 – Sr. e Sra. Cabeça de Batata no filme de animação *Toy Story 3* (2010)



Fonte:

<https://media.tenor.com/images/321cf4a165cb282782ee1413824f54cf/tenor.png>.

Figura 4 – Versões em brinquedo da adaptação cinematográfica, modelos de 2010



Fonte: <https://imgs.extra.com.br/1526600297/1xg.jpg?imwidth=500>.

O que a arqueologia tem a dizer sobre a infância?

Os estudos sobre a infância na arqueologia geralmente se resumem a contabilizar um número X de artefatos que os arqueólogos acreditam ser infantis. Afinal, quando olhamos uma

boneca é de se pensar que esta foi utilizada por uma criança. Esse é o primeiro lampejo de interpretação que temos sobre essas materialidades. Mas até onde podemos dizer que essas materialidades são de fato para crianças e que foram utilizadas por crianças? Disso muito pouco poderemos saber, pois o registro arqueológico, se considerado somente como o material encontrado *in situ*, nem sempre nos proporciona informações importantes para compreender o uso de determinados objetos no passado. Com os brinquedos essa situação se intensifica, pois muitas vezes arqueólogos e arqueólogas tendem a compreender objetos do brincar como ritualísticos ou como meros artefatos para “imitar” a vida adulta (Baxter, 2005).

A infância é, porém, muitas vezes invisibilizada e relegada na construção social de determinada sociedade, sendo interpretada como não importante e irrelevante por arqueólogas e arqueólogos (Lillehammer, 2010). Jane Baxter afirma que uma das “desculpas” pelas quais cientistas da arqueologia relegam as infâncias no registro arqueológico é a compreensão de que as brincadeiras e o a distribuição das materialidades são entendidas como um fator aleatório ou distorcido na formação do sítio arqueológico relacionado às crianças. Outra forma de “desculpa” é a interpretação de que o uso da cultura material pelas crianças geralmente é “atípico, não convencional ou inesperado”, impedindo dessa maneira a interpretação do contexto arqueológico, tornando-o “impreciso e sem padrões” identificáveis (Baxter, 2005, p. 8-9).

Para Baxter (2005), gênero e infância compartilham muitas similaridades e inclusive alguns estudiosos têm compreendido que algumas construções de infância são construções de gênero. Identidade de gênero, para a autora, “é uma construção cultural que atribui papéis culturais específicos e comportamentos baseados no sexo biológico”. De forma semelhante, a infância “é

também uma construção cultural específica que atribui papéis, atividades e comportamentos aos indivíduos, mas baseados na posição do ciclo da vida humana” (Baxter, 2005, p. 2-3). Embora diferentes, ambas as identidades se constituem a partir das perspectivas de comportamentos, papéis e atividades consideradas adequadas para sua idade (no caso da infância) ou seu gênero, distribuindo assim características do que é “coisa de criança” e “coisa de adulto”, bem como “coisa de menino” e “coisa de menina”. Assim, gênero e infância são identidades que muitas vezes se veem relacionadas, imbuindo os sujeitos em uma rede de significados culturais, nas quais seu corpo (seja marcado pelo sexo, seja pela idade) passa a ser parte constituinte de suas identidades (Connell, 2003).

Silva (2018) vai compreender que os brinquedos, enquanto objetos da cultura, são tecnologias de gênero, e que “são elementos sociais que representam e fomentam/atuam na configuração das ordens de poder, ou seja: ordens de naturalização da distribuição e classificação dos corpos na ordem de gênero da estrutura social” (Silva, 2018, p. 183), bem como são responsáveis pela produção do que é entendido como gênero (De Lauretis, 1994). Dessa maneira, compreendemos que é importante analisar tais artefatos, na medida em que contribuem para uma melhor percepção sobre as identidades de gênero performadas e exigidas das crianças.

Os Cabeças de Batata como materialidades generificadas

Conforme mencionado, este trabalho se centrará na análise de dois brinquedos a partir dos estudos de gênero e da arqueologia da infância. Tais brinquedos são os bonecos Sr. e Sra. Cabeça de Batata. Na atualidade, em um mundo cada vez mais

globalizado e ávido pelas interconexões entre diversas mídias, não podemos deixar de descartar as múltiplas formas como tais bonecos nos são apresentados. Assim, levaremos em conta as animações da franquia *Toy Story* como componentes em nossa análise.

Na Figura 5 apresentamos um modelo de 1985 do boneco Sr. Cabeça de Batata, já com seu corpo em plástico. Ele é composto por doze partes: dois braços, duas orelhas, um nariz, um chapéu, um corpo, um par de sapatos unidos, dois olhos unidos, um óculos, uma língua e um bigode (estas três últimas peças estão localizadas em uma abertura na porção traseira do brinquedo).

Figura 5 – Sr. Cabeça de Batata, modelo de 1985



Fonte: Acervo do autor.

Já na Figura 6, apresentamos um modelo de 2010 da boneca Sra. Cabeça de Batata. Com um design mais moderno, a boneca é composta por onze partes: dois braços, duas orelhas, um nariz, um cabelo, um corpo, um par de sapatos unidos, dois olhos unidos, uma bolsa e uma língua (estas duas últimas peças estão localizadas em uma abertura na porção traseira do brinquedo).

Figura 6 – Sra. Cabeça de Batata, modelo de 2010



Fonte: Acervo do autor.

Ambos os brinquedos têm cores vivas e são compostos por uma paleta de cores muito perceptível para as crianças, chamando a atenção. O corpo em um tom marrom, para simular uma batata, e os demais componentes em vermelho, rosa, azul, verde, amarelo e branco, compõem a paleta de cores do personagem. As peças podem ser retiradas e colocadas em praticamente qualquer parte do corpo do brinquedo, permitindo assim explorar possibilidades diferentes de corpos, bem como a troca de peças entre um e outro brinquedo.

No campo das cores podemos elaborar o Quadro 1.

Quadro 1 – Cores presentes nos brinquedos

| Cor | Total de peças presentes no Sr. | Total de peças presentes na Sra. |
|------------|--|---|
| Vermelho | 2* | 2 |
| Azul | 1 | 1 |
| Amarelo | 1* | 1 |
| Marrom | 2* | 1 |
| Rosa | 2 | 5** |
| Branco | 4 | 4 |
| Verde | 1 | Ausente |
| Preto | 1 | 1 |
| Cinza | Ausente | 1 |

Elaboração dos autores.

* Inclui óculos, bigode e língua, que se encontram na porção traseira do brinquedo.

** Inclui bolsa e língua, que se encontram na porção traseira do brinquedo.

Ao observarmos o uso de cores, percebemos uma divisão bem clara no uso de cores quentes e frias. De um lado, o Sr. Cabeça de Batata tem uma paleta de cores vinculada às cores frias (representada por objetos nas cores azul, verde e marrom). Em contrapartida, na Sra. Cabeça de Batata há maior destaque às cores quentes (rosa, amarelo e vermelho). Para Silva (2018), o uso de cores como rosa e lilás, quando postas em brinquedos, traz consigo a compreensão de serenidade, calma e fragilidade, enquanto o uso de cores mais “fortes” traz consigo a noção de movimento. Geralmente os primeiros são ofertados massivamente às meninas, enquanto os segundos geralmente aos meninos, demarcando assim uma forte divisão de gênero, permeada por binarismos e hegemonias. Faço um adendo às palavras de Silva: talvez a autora se refira às cores quentes e frias, com exceção do lilás, que se encontra no espectro frio (ou masculino, se for

Porque nem tudo é brincadeira: Sr. e Sra. Cabeça de Batata como artefatos generificados

possível dizer dessa maneira). Também devemos destacar a associação das “cores quentes e frias aos seguintes significados opostos: sol/sombra, opaco/transparente, estimulante/relaxante, denso/rarefeito, terrestre/aéreo, próximo/distante, pesado/leve, seco/úmido” (Pereira, 2023).

Ainda podemos destacar o uso do vermelho, presente no nariz do Sr. Cabeça de Batata e nos pés e boca da Sra. Cabeça de Batata. Enquanto no primeiro o vermelho destaca a característica anatômica do personagem, no segundo podemos perceber que o vermelho não somente dá destaque, mas indica o uso de batom, objeto fortemente relacionado às mulheres e à sensualidade, uma vez que o vermelho é tradicionalmente tido como a cor da paixão. Com relação ao azul, ele ocorre somente uma vez em cada um dos personagens. No primeiro, essa cor está presente nos pés do Sr. Cabeça de Batata, enquanto na Sra. Cabeça de Batata, ela aparece timidamente acima dos olhos, dando tonalidade aos cílios (elemento anatômico não existente no primeiro brinquedo), conforme podemos observar na Figura 7.

Figura 7 – Detalhe da Sra. Cabeça de Batata, enfocando os cílios



Fonte: Acervo do autor.

De forma semelhante, o cinza também se faz presente na Sra. Cabeça de Batata, porém está ausente em sua contraparte. Aqui ele aparece nas orelhas do brinquedo, simulando brincos, um em cada orelha (Figura 8).

Figura 8 – Detalhe da Sra. Cabeça de Batata, enfocando um dos brincos



Fonte: Acervo do autor.

Assim, podemos compreender que o uso das cores, muito além de demonstrar marcadamente uma divisão de gênero nos brinquedos analisados, marca também a diferenciação entre os objetos, mas traz consigo diferentes endereçamentos, que geralmente estão calcados na demarcação de fronteiras de gênero. As partes dos personagens indicam que, ainda que possam ser misturadas, ou seja, suas partes podem ser compartilhadas, existe um forte marcador de gênero. Não há dúvidas quanto à direção que a Hasbro quis dar aos brinquedos, pois eles levam nos nomes seus marcadores de gênero, bem como na própria embalagem, onde suas partes vêm separadas.

Durante a animação *Toy Story* (1995), o personagem Sr. Cabeça de Batata passa o filme inteiro esperando que a irmã de seu dono (o personagem Andy) ganhe uma Sra. Cabeça de Batata. No final do filme, durante o Natal, a menina (Molly) ganha uma boneca Sra. Cabeça de Batata e o Sr. Cabeça de Batata comemora. Já no filme *Toy Story 2* (1999), a personagem aparece de forma breve, tendo um papel secundário, assim como outras personagens femininas da franquia (como o caso de Betty, por

exemplo). No segundo filme, a Sra. Cabeça de Batata aparece como uma esposa zelosa e preocupada, indicando para o “marido” objetos que ele poderia levar antes de sair para uma missão de resgate. Assim, enquanto o marido sai para aventuras, a esposa fica em casa.

No terceiro filme, *Toy Story 3* (2009), a personagem tem maior destaque, assim como outras personagens femininas. É ela quem, por ter deixado um de seus olhos desmontáveis em casa, consegue atualizar seus colegas brinquedos (todos foram doados sem querer para uma creche) sobre a ida de Andy, agora crescido, para a faculdade. Além disso, a personagem participa de uma cena em que é defendida por seu marido dos brinquedos vilões. Dessa maneira, compreende-se que o papel da boneca na narrativa é ser uma mulher que está à disposição do marido e que deve ser protegida por ele. A masculinidade do Sr. Cabeça de Batata é demarcada pela aventura, pela ênfase nas atividades fora da casa (separação entre público e privado, espaço doméstico e público), pelo caráter protetor e o galanteador (como visto em *Toy Story 2*, quando o personagem demonstra interesse em bonecas Barbie em uma loja de brinquedos). Os marcadores de gênero são visivelmente postos em ambos os brinquedos, seja na materialidade do(a) boneco(a) ou nos comportamentos impressos neles nas narrativas fílmicas.

Considerações finais

A partir deste breve texto buscamos compreender como o gênero está representado em dois brinquedos contemporâneos: o Sr. e a Sra. Cabeça de Batata. Para tanto, recorreu-se aos estudos de gênero e à arqueologia da infância, de forma a realizar breves análises sobre tais brinquedos. Para além da história dos bonecos,

buscou-se também trazer para a análise as animações da franquia *Toy Story*, em que os brinquedos aparecem como personagens com certo grau de importância. Também se considerou que eles marcaram suas imagens mundialmente, tornando-se conhecidos em diversos países.

A partir de um olhar para as partes que compõem os brinquedos, suas cores, suas aparições e seus comportamentos nos filmes, tentamos compreender como a identidade de gênero estava representada nesses brinquedos. Sucessivas leituras poderão — e deverão — ser realizadas, no intuito de expandir as análises aqui feitas, não somente com os brinquedos utilizados como fontes e objetos de análise neste texto, mas também com outras franquias de brinquedos famosos, como o caso de Max Steel e Barbie.

As cores utilizadas destacam elementos que abordam questões de gênero — a associação das cores quentes, que tratam de sentimentos fortes, com a feminilidade, e das cores frias com a masculinidade. É possível observar, portanto, que as cores colocadas nos brinquedos convergem para uma definição de gênero calcada em uma heteronormatividade compulsória, abrindo pouco espaço para a liberdade da criança. Uma vez que os brinquedos estão postos como Sr. e Sra. Cabeça de Batata, a designação já se faz presente na própria apresentação dos brinquedos.

Esperamos que o texto tenha servido ao seu propósito e também que possa inspirar novas pesquisas sobre os brinquedos contemporâneos nos mais diversos recortes teóricos e metodológicos que a arqueologia contemporânea permite.

Referências

1. Baxter, J. E. (2005). *The archaeology of childhood: Children, gender, and material culture*. Altamira Press.

2. Bruneau, P., & Balut, P. Y. (1997). Qu'est-ce que l'archéologie. In Bruneau, P. & P. Y. Balut, *Artistique et archéologie* (pp. 35-55). PUF.
3. Connell, R. (2003). *Masculinidades*. Universidad Nacional Autónoma de México.
4. Connell, R., & Pearse, R. (2015). *Gênero: Uma perspectiva global*. nVersos.
5. De Lauretis, T. (1994). A tecnologia de gênero. In Holanda, H. B. (Org.), *Tendências e impasses: O feminismo como crítica cultural* Rio de Janeiro (pp. 206-242). Rocco.
6. De Waal, E. (2017). *O caminho da porcelana*. Intrínseca.
7. Dohmann, M. (2013). A experiência material: a cultura do objeto. In Dohmann, M. (Org.) *A experiência material: A cultura do objeto* (pp. 31-46). Rio Books.
8. Goulart, F. O. (2021). *A morte gótica: A arqueologia nas histórias em quadrinhos [Monografia de conclusão de curso não publicada]*. Universidade Federal do Rio Grande.
9. Goulart, F. O. (2022). O gótico e a morte: Uma arqueologia nas histórias em quadrinhos *Morte*, de Neil Gaiman. *Revista de Arqueologia Pública*, 17, 1-11. <https://doi.org/10.20396/rap.v17i2.8666740>
10. Lillehammer, G. (2010). *Archaeology of children*. *Complutum*, 21(2), 15-45.
11. Pereira, C. (2023). A cor como signo: Fundamentos para uma abordagem semiótica das cores no design. *Estudos em Design*, 31(1), 6-20. <https://doi.org/10.35522/eed.v31i1.1574>
12. Rodríguez, S. S., & Goulart, F. O. (2021). O falo nos espaços públicos de Rio Grande, RS: Falocentrismo e a masculinidade hegemônica. *Revista de Arqueologia*, 34(1), 45-70. <https://doi.org/10.24885/sab.v34i1.729>
13. Silva, A. F. (2018). Infância, gênero e brinquedos: reflexões sobre a construção da domesticidade feminina através das coisas contemporâneas de brincar. *Revista de Arqueologia*, 31(2), 176-196.
14. Stallybrass, P. (2008). *O casaco de Marx: Roupas, memória e dor*. Autêntica.
15. Thiesen, B. V., & Pouquet, M. (2018). Nem tempo, nem método: Nem história, nem antropologia: O que é arqueologia? *Tessituras: Revista de Antropologia e Arqueologia*, 6(1), 13-22.
16. Tramasoli, F. B. (2017). "Haja hoje p/ tanto ontem": Apontamentos sobre Arqueologia e o contemporâneo. *Revista de Arqueologia*, 30(1), 186-209.
17. TSNMP. *The Strong National Museum of Play*. (2022). Mr. Potato Head play set. New York. Disponível em: <https://onlinecollection.museumofplay.org/ArgusNet/Portal/Public>

c.aspx?_gl=1*179hnmz*_ga*MTk1NDY2MDQ2MC4xNzA3OTc0O
TU4*_ga_NNDS4KF8SX*MTcxMjcxNjQ2Ni4yLjEuMTcxMjcxNjQ2N
i42MC4wLjA.&lang=en-US. Acesso em: 27 ago. 2022.

Porque nem tudo é brincadeira: Sr. e Sra. Cabeça de Batata como artefatos generificados
