

Reinações de Narizinho (LOBATO, 2005), título do volume que contemporaneamente reúne as primeiras histórias do Sítio do Picapau Amarelo é, por isso mesmo, a obra inaugural da saga de aventuras de seus personagens.

Já no início da obra, a descrição dada ao Sítio do Picapau Amarelo parece querer acolher o leitor em outro universo, que será o universo próprio da literatura infantil de Monteiro Lobato. O Sítio, Se por um lado constitui um universo diferenciado, está, por outro lado, bem próximo ao leitor, evocando sua própria infância.

São extremamente significativas, neste sentido, as palavras do próprio Lobato em *A Barca de Gleyre*: “Ainda acabo fazendo livros onde nossas crianças possam morar. Não ler e jogar fora, sim morar, como morei no *Robinson* e n’ *Os Filhos do Capitão Grant*” (LOBATO, 1957, v.2, p.292-293).

O Sítio situa-se num tempo e num espaço para além do real e se relaciona, ainda, com outros universos que lhe são paralelos; o primeiro deles, pela ordem em que aparecem na narrativa, é o Reino das Águas Claras.

Na primeira vez em que tem contato com o Príncipe Escamado, à beira do ribeirão, Narizinho “já ia dormindo, embalada pelo mexerico das águas” (LOBATO, 2005, p.8). Vale dizer: a menina não estava nem totalmente acordada e alerta, nem dormindo e sonhando; a sonolência não a limita a um espaço preciso: é um entre-lugar, fronteira entre realidade e sonho, espaço onde se manifestam a fantasia e a imaginação.

Depois das apresentações, o Príncipe Escamado (em alusão ao Príncipe Encantado dos contos de fadas) convida a menina para conhecer o Reino das Águas Claras, do qual é “príncipe e rei ao mesmo tempo”. Como vemos, a cada passagem, o conhecimento lógico e racionalista das instituições e particularidades do mundo humano “real” vai sendo substituído por lógicas novas e imprevisíveis.

Narizinho, que sempre quis conhecer um “príncipe-rei”, aceita entusiasmada o convite e começa sua viagem ao maravilhoso reino subaquático.

Para chegar ao Reino das Águas Claras, é necessário atravessar uma gruta, a qual Narizinho jamais tinha visto por ali e lhe inspira medo, a princípio. Trata-se de um verdadeiro portal de passagem, aos moldes de Alice para chegar ao País das Maravilhas ou ao outro lado do espelho.

Ao contrapormos este episódio ao conto *A Pequena Sereia* de Andersen, observamos que a trajetória de Narizinho é inversa à da sirenazinha: na história de Andersen, o mundo submarino é o lugar de origem da protagonista, um ser maravilhoso que deseja sair de seu ambiente mágico rumo ao desejado “mundo humano” em terra firme; Narizinho, ao contrário, é um ser humano que, em um dia qualquer de sua vida no Sítio, mergulha no reino subaquático e encontra todo o encantamento do mundo maravilhoso.

Desde sua chegada ao Reino das Águas Claras, Narizinho é tratada como se fosse uma princesa. Aliás, Lobato brinca, ao longo do texto, com a importância que Narizinho e Emília dão aos títulos de nobreza: ambas querem ser (e se tornam) nobres.

Narizinho se tornará a Princesa-Rainha do Reino das Águas Claras. Emília é agraciada inicialmente com o título de “Condessa de Três Estrelinhas”, cuja irônica origem é *Condessa de ****, onde os asteriscos são o indefinido, o sem-nome. Ao casar-se depois com o leitão Marquês de Rabicó, Emília se tornará *Marquesa de Rabicó*.

A primeira visita de Narizinho ao Reino das Águas Claras é comemorada com um lindo baile de gala, para o qual a menina precisará de um vestido maravilhoso – tudo como num conto de fadas...

Para fazer seu vestido, ninguém menos que a melhor costureira do Reino das Águas Claras: Dona Aranha, “uma aranha de Paris, que sabia fazer vestidos lindos, lindos até não poder mais! Ela mesma tecia a fazenda, ela mesma inventava as modas” (LOBATO, 2005, p.14).

Dona Aranha tinha 1000 anos de idade e era a costureira mais velha do mundo. Ela mesma nos relata seu currículo maravilhoso: “– Já trabalhei durante muito tempo no reino das fadas; fui eu quem fez o vestido de baile de Cinderela e quase todos os vestidos de casamento de quase todas as meninas que se casaram com príncipes encantados” (LOBATO, 2005, p.14). Até para Branca de Neve D. Aranha havia costurado.

É interessante notar a importância do vestido, exatamente como na história de Cinderela, por exemplo. Os vestidos marcam o *rito de passagem* na vida das protagonistas, é quando os trajam que ocorre o início da transformação de sua realidade de vida. Além disso, no espetáculo da vida social, as roupas definem os membros da realeza, diferenciando-os da plebe.

Grande importância terá também o vestido de Bela Adormecida na versão animada de Walt Disney. No desenho animado, há uma longa seqüência sobre a disputa entre as fadas para determinar a cor do vestido que a Bela Adormecida usará para voltar à Corte. A “guerra” de raios ora azuis, ora rosas, emerge pela chaminé da choupana das fadas e acaba revelando ao corvo de Malévola o esconderijo da princesa.

Voltando às *Reinações de Narizinho*, o Príncipe Escamado solicita a D. Aranha que faça para Narizinho “o vestido mais bonito do mundo”. A aranha lhe faz um vestido espetacular, ao qual salpica “pó Furta-Todas-as-Cores” que, “de tanto brilho, parecia pó de céu sem nuvens misturado com pó de sol que acaba de nascer” (LOBATO, 2005, p.15).

Aqui, nos lembramos do conto *Pele de Asno*, de Charles Perrault, onde para adiar a sina de casar-se com o próprio pai, a Princesa lhe pede, e recebe, vestidos que remetem aos corpos celestes, como instâncias inalcançáveis do desejo paterno incestuoso.

Primeiro, um vestido da cor do bom tempo: “o mais belo azul celeste, mesmo quando está adornado por densas nuvens de ouro, não exibe cor mais opalina” (PERRAULT in.: TATAR, 2002, p.218).

Depois, um vestido da cor da Lua: “nem a lua, quando, em seu manto de prata, em meio à sua jornada sobre o tapete da noite, empalidece as estrelas com sua claridade mais viva, jamais teve tamanho fulgor” (PERRAULT in.: TATAR, 2002, p.219).

E o terceiro, um vestido da cor do Sol: “tão belo, tão vivo, tão radioso, que mesmo o louro amante de Climene [ou seja, Apolo], quando, em seu carro de ouro, percorre a abóbada celeste, não ofusca os olhos com mais brilhante clarão” (PERRAULT in.: TATAR, 2002, p.219).

O vestido de Narizinho torna-se tão deslumbrante que o espelho onde a menina se mirava rachou em seis pedaços, libertando a costureira de um feitiço que a transformara em aranha e permitindo que ela se transformasse no que quisesse.

Surpreendentemente, ela resolve continuar sendo uma aranha costureira para desempenhar seu trabalho de excelência. É a lição de que o trabalho deve ser realizado por amor, não por obrigação.

Esta passagem da costureira D. Aranha dialoga diretamente com o mito grego de Aracne. Embora extensa, vale transcrever, para referência, uma das versões do mito, redigida por Rosane Volpatto em *Reino das Deusas* (VOLPATTO, 2007):

Como Deusa das Artes, Palas Atena foi desafiada numa competição de destreza por uma tecelã presunçosa chamada Aracne. Ambas trabalhavam com rapidez e habilidade. Quando as tapeçarias ficaram terminadas, Atena admirou o trabalho impecável de sua competidora, mas ficou furiosa porque Aracne ousou ilustrar as desilusões amorosas de seu pai, Zeus. Na tapeçaria, Leda está acariciando um cisne, uma referência a Zeus, que tinha entrado no dormitório da rainha casada disfarçado de cisne para fazer-lhe a corte. Um outro painel era de Dânae, a quem Zeus fecundou na forma de um chuvisco dourado; um terceiro representava a donzela Europa, raptada por Zeus disfarçado na forma de um majestoso touro branco.

O tema de sua tapeçaria ocasionou a ruína de Aracne. Atena ficou tão brava que rasgou todo o trabalho de Aracne e a induziu a enforcar-se. Depois, sentindo pena, Atena deixou Aracne viver, transformando-a em aranha, condenada para sempre a tecer.

Observamos aqui, novamente, o comprometimento do julgamento da Deusa Atena com os princípios solares de Zeus (...). Como defensora categórica do pai, ela pune a tecelã por tornar público o comportamento ilícito de Zeus, sem mencionar o desaforo do próprio desafio.

Como Deusa-tecelã, Atena envolvia-se na produção de coisas que eram ao mesmo tempo úteis e belas. Era muito admirada por suas habilidades como tecelã, onde as mãos e o cérebro devem trabalhar juntos.

Para se fazer uma tapeçaria ou tecelagem, a mulher deve esquematizar e planejar o que fará depois, fileira por fileira, criá-la metodicamente. Esse método é uma expressão do arquétipo de Atena, que dá ênfase à previsão, planejamento, domínio da habilidade e paciência (VOLPATTO, 2007, <http://www.rosanevolpatto.trd.br/mapa.htm>).

Durante a visita ao Reino das Águas Claras, muitas coisas se transformam. O fato de Emília tomar as pílulas do Doutor Caramujo e começar a falar é

especialmente importante porque a transformação se mantém na volta ao Sítio, onde Dona Benta e Tia Nastácia vêm, incrédulas, que a boneca passou a falar feito gente.

E Emília explica que “não falava porque era muda” (LOBATO, 2005, p.20) – ou seja, no universo maravilhoso do Sítio, a boneca deveria falar desde sempre. Não é por ser boneca que Emília não falava, mas por estar muda; as pílulas do Dr. Caramujo não fazem uma boneca falar, e sim curam a boneca da mudez.

Depois desta primeira visita ao Reino das Águas Claras, os personagens voltam ao Sítio e continuam se envolvendo em muitas aventuras. Não é possível, no âmbito deste trabalho, nos aprofundarmos em cada uma delas, mas observemos mais atentamente este episódio tão maravilhoso: o Príncipe Escamado chega ao Sítio com toda sua corte. O terreiro fica repleto de “peixe, concha, de caranguejo, de quanto bichinho esquisito há lá no mar. Até nem sei se estou acordada ou dormindo...” (LOBATO, 2005, p.68), espanta-se Tia Nastácia, enquanto se belisca.

A interação de Dona Benta e Tia Nastácia com os cortesãos do Reino das Águas Claras é total. Tia Nastácia, por exemplo, além de fazer amizade com Miss Sardine, uma sardinha, acaba engolindo por engano uma pílula do Dr. Caramujo e se cura de uma “tosse de cachorro”.

À noite, depois da partida dos visitantes, os personagens do Sítio se reúnem para ouvir as histórias contadas pelo falso “Gato Félix”, que todos ainda crêem ser mesmo o famoso gato. Todos acham a história longuíssima e com um final sem graça.

Começa então no Sítio um ciclo de “roda de causos”. Toda noite, quando Tia Nastácia acender o lampião e gritar “- É hora, gente!”, um dos personagens contará uma história. Lobato torna viva, no conteúdo e na forma da obra, a tradição oral dos contos.

Na segunda noite, a contadora de história é Emília. A história da boneca é um verdadeiro *conto de fadas*, com transformações, provas, feitiços, recompensa pela pureza de sentimentos, entre outros elementos tradicionais. Como diz Narizinho, “- Emília vive com a cabeça entupida de reis, príncipes e fadas...” (LOBATO, 2005, p.86). A história maravilhosa criada e contada por Emília “que nem gente grande” agrada muito a todos.

Na terceira noite, quem conta história é o Visconde. O ‘sábio sabugo’ tinha acabado de ler *As Aventuras de Sherlock Holmes* e aproveita para narrar suas investigações sobre o sumiço dos pintos do galinheiro e concluir que o criminoso é o falso Gato Félix, na verdade “um gato à-toa de roça” (LOBATO, 2005, p.90).

No dia seguinte, os meninos começam os preparativos para “uma simples festinha” que vão dar aos “amigos do País das Maravilhas” (LOBATO, 2005, p.92).

E muitos personagens dos contos de fadas vêm à festa do Sítio: Cinderela, Branca de Neve, Pequeno Polegar, Capinha Vermelha [Chapeuzinho Vermelho], o Gato de Botas, Rosa Vermelha e Rosa Branca, e até os malvados Barba Azul e o Lobo Mau. Peter Pan, o Soldadinho de Chumbo, o Patinho Feio, Hansel e Gretel também marcam presença.

Personagens de tradições diversas também comparecem: Aladino [Aladim] e sua Lâmpada Maravilhosa, Ali Babá e os quarenta ladrões, Xerazade [como escreve Lobato] e os heróis das *Mil e uma noites*.

Nem os heróis gregos Teseu e Perseu deixaram de vir.

É muito interessante ver como o contato entre todos os personagens de tradições diversas e os personagens do Sítio é de total interatividade: não só conversam e trocam opiniões como juntam forças para lidar com os “vilões” (Lobo Mau, Barba Azul e os quarenta ladrões de Ali Babá). A convivência e a ação em conjunto são de total harmonia.

Outro momento em que todos os personagens destes diferentes universos irão se encontrar é no circo de cavalinhos montado pelos meninos do Sítio. Por causa da intimidade de Emília com a linguagem oral, o espetáculo termina batizado de *GRANDE CIRCO DE ESCAVALINHO*.

Depois do circo, seguem as aventuras. Pedrinho só pensava em Peter Pan, com quem se identifica, porque também não quer crescer. Contudo, quem acaba aparecendo no Sítio é um ser invisível que supostamente é Peter Pan, mas a narrativa não confirma (nem nega) a suposição.

Para que possam ver o “menino” invisível, lhe amarram na testa uma pena de papagaio (idéia de Emília), que lhe traz a alcunha de *Peninha*. Peninha promete ensinar a Pedrinho e Narizinho a arte da invisibilidade, desde que eles o acompanhem até o “Mundo das Maravilhas” (LOBATO, 2005, p.134).

Peninha mostra o mapa do “Mundo das Maravilhas” e esclarece que ele se localiza em toda parte. É fundamental notar que no referido mapa Pedrinho encontra o próprio Sítio do Picapau Amarelo.

A seguir, transcrevemos o diálogo entre Peninha e Pedrinho:

“– (...) O mundo das maravilhas é velhíssimo. Começou a existir quando nasceu a primeira criança e há de existir enquanto houver um velho sobre a terra.
 – É fácil ir lá?
 – Fácilimo ou impossível. Depende. Para quem possui imaginação, é fácilimo” (LOBATO, 2005, p.134).

Nesta mesma passagem, é também bastante significativo o comentário de Peninha sobre Andersen e, principalmente, sobre os Irmãos Grimm. Lobato repele a edulcoração do contos para suavizá-los:

– Muitos viajantes têm visitado esse mundo (...). Entre eles, os dois Irmãos Grimm e o tal Andersen, os quais estiveram lá muito tempo, viram tudo e contaram tudo direitinho como viram. Foram os Grimm que contaram a história de Cinderela exatinha como foi. Antes deles já essa história corria mundo, mas errada, cheia de mentiras.
 – Bem me estava parecendo – murmurou Pedrinho. Tenho um livro de capa muito feia que conta o caso de Cinderela diferente do de Grimm.
 – Bote fora essa livro. Grimm é que está certo (LOBATO, 2005, p.134-135).

Mais adiante na narrativa, os personagens do Sítio é que irão ao mundo dos personagens célebres da cultura universal. Peninha encontra Pedrinho, Narizinho, Emília e Visconde e lhes apresenta o pó de pirlimpimpim, “o pó mais mágico que as fadas inventaram” (LOBATO, 2005, p.137), verdadeiro subversor de qualquer concepção racional de espaço e tempo, a ponte de intertextualidades inusitadas.

É cheirando este pó que os meninos podem partir para o Mundo das Maravilhas. Lá chegando, sua primeira parada é no País das Fábulas, “também chamado Terra dos Animais Falantes” (LOBATO, 2005, p.137).

Logo conhecem o Senhor de La Fontaine que, “vestido à moda dos franceses antigos” (LOBATO, 2005, p.138), observa, tomando notas, o desenrolar de uma cena entre um cordeirinho e um lobo.

Posteriormente, quando começa a ação do que seria a fábula *A Cigarra e a Formiga*, Emília interfere na história consagrada, ajudando a cigarra a se vingar da impiedosa formiga.

Quem depois aparece para conversar com os visitantes é o fabulista Esopo. Vale notar que tanto La Fontaine quanto Esopo se encantam com Emília e com sua sagacidade. Quando Narizinho diz que a boneca fala muitas tolices, assim lhe responde Esopo:

– Nós, sábios, também não fazemos outra coisa (...). Mas como dizemos nossas tolices com arte, o mundo se ilude e as julga de alta sabedoria. Vamos, bonequinha, diga uma tolice para o velho Esopo ver (LOBATO, 2005, p.143).

Vemos presente, nesta passagem, a crítica à ilusão de que o saber letrado, o saber erudito dos sábios constitui o verdadeiro saber, o verdadeiro conhecimento. Com sua lógica que rompe os limites do pensamento racionalista, Emília consegue revelar outras possibilidades de verdade. É ainda assim que, como acabamos de relatar, a boneca interfere em uma fábula tradicional e altera seu final. Depois da visita ao País das Fábulas, Narizinho passa a respeitar mais os comentários de Emília, como vemos expresso em outra passagem do texto.

Outras aventuras ainda acontecem no País das Fábulas até os meninos retornarem ao Sítio montados no Burro Falante que, claro, continua a falar no Sítio, conversa até com D. Benta e Tia Nastácia, tornando-se o xodó da última.

Então, outra maravilha acontece: D. Benta, o adulto, a avó com anos de conhecimento, decide acompanhar os meninos de volta ao País das Fábulas, pois seria de grande regalo para sua velhice conhecer o Senhor de La Fontaine.

E lá vão eles. D. Benta segue todo o ritual e cheira o pó de pirlimpimpim. Como Pedrinho errou a dose, foram parar num deserto africano, onde dão de cara com o Pássaro Roca das *Mil e uma noites* e são salvos pelo Barão de Munchausen, que também os hospeda em seu castelo.

Esta aventura marca ainda a “morte” do Visconde, afogado e roído por peixes. Emília recolhe o “tronco” do falecido porque tem certeza que Tia Nastácia pode usá-lo para fazer um Visconde ainda mais bonito. Como a boneca vai dizer depois, o Visconde “morreu mas não acabou ainda!” (LOBATO, 2005, p.164). É interessante notar como o agnóstico Lobato se comporta em relação à imortalidade.

Na hora de voltar para o Sítio, o pó de pirlimpimpim não funciona. Emília tem a idéia de fecharem os olhos com toda a força, “como a gente faz num sonho

quando vai caindo num precipício” (LOBATO, 2005, p.163), e funciona: quando abrem os olhos, estão novamente no Sítio.

Lá chegando, recebem a notícia de que Pedrinho deverá voltar para casa, por ordem de sua mãe Antonica: “– Que maçada (...)! – exclamou ele (...). Logo agora que temos o burro falante e o Peninha para nos levar a todos os países do Mundo das Maravilhas, mamãe me manda chamar...” (LOBATO, 2005, p.164).

E parte o menino de volta ao seu cotidiano na cidade ‘grande’, escondendo duas lágrimas e encerrando o volume *Reinações de Narizinho*.

Reinações de Narizinho é uma narrativa que redimensiona a fronteira entre sonho e realidade, adotando o ponto de vista da criança e construindo-se a partir da perspectiva do pensamento infantil.

A preocupação em separar o que é realidade e o que é fantasia é mania de adultos. Por isso mesmo, Dona Benta e Tia Nastácia são personagens tão preciosos: apesar de resistirem um pouquinho, embarcam em todas as *maravilhas* que acontecem no Sítio. Vejamos esta ‘fala’ de D. Benta:

– Já não entendo estes meus netos. Fazem tais coisas que o Sítio está virando livro de contos da Carochinha. Nunca sei quando falam de verdade ou de mentira. Este casamento com peixe, por exemplo, esta me parecendo brincadeira, mas não me admirarei se um belo dia surgir aqui um marido-peixe, nem que esta menina [Narizinho] me venha dizer que sou bisavó duma sereiazinha... (LOBATO, 2005, p.55)

A obra *Reinações de Narizinho* apresenta o Sítio do Picapau Amarelo como lugar de encontro entre os personagens originais da obra, os personagens da cultura universal e as crianças-leitoras. Em *O Picapau Amarelo*, como veremos a seguir, o Sítio se estabelece definitivamente como a acolhedora morada de todos eles, como queria Lobato.

Reinações de Narizinho também situa o Sítio como ponto de partida para viagens a outras paragens do Mundo das Maravilhas, facilitadas pelo mapa e pelo pó de pirlimpimpim fornecidos por Peninha. No mapa, está marcada a localização do Sítio do Picapau Amarelo como parte do Mundo das Maravilhas.