

CONTEXTUALIZAÇÕES DO IMAGINÁRIO EM *REINAÇÕES DE NARIZINHO*

CONTEXTUALIZATIONS OF THE IMAGINARY IN *REINAÇÕES DE NARIZINHO*

José Elias Pinheiro Neto¹
joseeliaspinheiro@gmail.com

Sara Fernanda de Carvalho²
sarafernanda20111@hotmail.com

Resumo: O objetivo deste trabalho é analisar o texto *Reinações de Narizinho*, escrito por Monteiro Lobato, enfatizando como o autor, de forma singela, apresenta a fusão entre realidade e fantasia representada no universo imaginário de pequenos leitores, conduzindo-os a um mundo de encantamento e magia, com o desenvolvimento da criação a partir de acontecimentos cotidianos. Assim, tratamos dos aspectos inovadores lobatianos que apresentam, como ponto de partida para o mundo da magia, o Sítio do picapau amarelo, em que convivem harmoniosamente pessoas e seres imaginários. Seguimos o paradigma da pesquisa bibliográfica, em que destacamos alguns autores, como Becker (2001), Cabral (2005), Coelho (2000), Held (1980), entre outros.

Palavras-chave: Imaginário. Inovação. Maravilhoso.

Abstract: The aim of this paper is to analyze the *Reinações Narizinho* text, written by Monteiro Lobato, emphasizing how the author, in simple form, shows the fusion of reality and fantasy represented in the Fantasy young readers, leading them to a world of enchantment and magic with the development of creation from everyday events. So, we treat lobatianos innovative aspects that have as a starting point for the world of magic of the *Sítio do picapau amarelo*, where people live in harmony and imaginary beings. Follow the paradigm of literature that highlight some authors as Becker (2001), Cabral (2005), Rabbit (2000), Held (1980), among others.

Key words: Imagination. Innovation. Wonderful.

1 Considerações iniciais

Contar histórias é um artifício usado por algumas pessoas para se desligarem do mundo real e adentrarem-se em um mundo de encantamento e magia; ao depararem com seres mágicos, deixam fluir sua imaginação e serem levados por um caminho de sonhos. Um dos autores que representou bem o papel de contador de histórias recheadas de seres imaginários

¹ Professor no Curso de Letras da Universidade Estadual de Goiás (UEG Jussara). Doutorado em andamento na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH), Universidade de São Paulo (USP/SP).

² Professora de Literatura da rede particular de ensino. Graduada em Letras pela Universidade Estadual de Goiás, (UEG Itapuranga).

foi Monteiro Lobato. Em suas produções destinadas ao público infantil, extravasa seu talento e povoa o imaginário de muitas crianças com personagens mágicos e irreverentes. Misturando seres reais e imaginários, transita por entre esses dois mundos, apresentando uma literatura que valoriza o espírito sonhador das crianças.

Como ponto de partida para essa aventura, o autor usa um espaço rural, o Sítio do Picapau Amarelo, lugar em que as crianças Pedrinho e Narizinho vivem aventuras e transitam entre mundo real e imaginário. Nesse espaço, convivem com bonecos e animais falantes, fadas, príncipes e, por algumas vezes, até bruxas. Sempre em busca de aventuras, seus personagens inventam novas brincadeiras em que o mundo real se mistura com o faz de conta.

O olhar visionário do autor busca inserir em suas criações, destinadas às crianças, atributos inovadores para a época. Suas histórias povoam o imaginário das crianças, pois são personagens extraídos de fontes, como as fábulas de La Fontaine. As crianças convivem em harmonia com seres imaginários, como bonecos falantes.

Em *Reinações de Narizinho*, Monteiro Lobato apresenta às crianças um espaço voltado para a liberdade de criação. A fantasia não tem limites e as brincadeiras se tornam uma fonte inesgotável de criação e diversão. Neste texto, o autor apresenta um grande apelo à fantasia, tornando o faz de conta a motivação principal na narrativa.

2 Breve histórico de *Reinações de Narizinho*

A obra *Reinações de Narizinho* é uma representação do mundo imaginário de muitas crianças; nela, Lobato dá vida a seres inanimados. A narrativa acontece em um sítio, lugar em que se desenrolam as mais inimagináveis aventuras vividas por seus personagens.

O livro relata a história de Lúcia, a menina a quem todos chamam de Narizinho, que vive em companhia da avó Dona Benta, tia Anastácia, o primo Pedrinho e a boneca de pano Emília, que a menina leva para todos os lugares a que vai. Narizinho está sempre em busca de aventuras. Passa os dias no sítio, brincando e subindo em árvores, mas o que ela adora mesmo é ficar sentada à beira do ribeirão, vendo as nuvens no céu.

Foi exatamente neste lugar que Narizinho conheceu o Príncipe Escamado, que, por sua vez, convidou-a para conhecer o seu reino, um lugar cheio de criaturas mágicas, onde vivia um sábio médico chamado Doutor Caramujo, que poderia fazer sua boneca de pano falar. E foi assim que Lúcia e sua boneca Emília embarcaram em uma viagem para o Reino das Águas Claras, que ficava no fundo do ribeirão. Chegando ao reino do Príncipe Escamado,

a menina passeou por todo o palácio, conhecendo seus ilustres moradores. Conheceu até uma personagem inusitada, a famosa Dona Carochinha, mas ambas não simpatizaram muito, pois Narizinho não gostava de como ela contava suas histórias.

Após várias aventuras naquele reino que acabara de conhecer, finalmente encontrou o Doutor Caramujo, que deu uma pílula falante para a boneca. Emília começou a falar e não parou mais. Para a menina, aquele estava sendo o melhor passeio de sua vida e teria ficado lá, não fosse por uma voz que ecoava lá fora, chamando-a de volta ao sítio. No entanto, a aventura não havia acabado, estava apenas começando. Depois de muito tempo desde sua visita ao Reino das Águas Claras, Narizinho recebe uma carta do príncipe, em que ele a pede em casamento. Foi então que, juntamente com o primo Pedrinho, Emília, Visconde e Rabicó, embarcam novamente para mais uma aventura no fundo do ribeirão.

A menina é a representação da criança sonhadora, que está a todo o momento reinventando o mundo a sua volta. Um dia em sua vida é sempre único, nada se repete e, juntamente com Pedrinho, se permitem serem levados pelo poder da imaginação, vivendo grandes aventuras. Eles não apenas viajam para um mundo imaginário, mas trazem para o mundo real personagens criados em sua imaginação, como os bonecos falantes, que convivem com eles no sítio. No decorrer da narrativa, há também a passagem em que os personagens do Reino das Águas Claras vêm visitar as crianças. Quem anuncia a visita do Príncipe Escamado e sua comitiva é o Gato Félix, que Narizinho e Emília encontram perto do ribeirão. As crianças ficam muito animadas com a notícia, enquanto Dona Benta e tia Anastácia, assustadas, correm para dentro de casa, o que de nada adianta, pois todo o sítio é tomado pelos personagens do Reino das Águas Claras, que ficam encantados com as maravilhas do local. Com a partida do Príncipe e sua comitiva, todas as atenções do sítio se voltam para o Gato Félix, que diz ser o “cinquantaneto” do Gato de Botas e um ótimo contador de história, mas sua farsa é descoberta por Emília e Visconde, que desmascaram o gato, provando que ele não passava de um gato de rua.

Quando tudo parecia estar voltando ao normal, as crianças novamente decidem trazer para o sítio os personagens do mundo mágico. Desta vez, os convidados ilustres são personagens das histórias que Dona Benta adorava contar para seus netos antes de dormirem. Mais uma vez o sítio estava repleto de seres mágicos e princesas de vários reinos distantes. No entanto, Monteiro Lobato reescrevera esses personagens, dando a eles novas características que os tornassem mais próximos à realidade das crianças. Assim, personagens do mundo maravilhoso dialogam com as crianças em total harmonia. Depois de longas

conversas com as crianças do sítio, todos os personagens voltam para suas histórias.

A fusão entre real e imaginário é uma das características da obra *Reinações de Narizinho*. Os personagens transitam por entre esses dois mundos com toda naturalidade, é apenas fechar os olhos e já estão em outra terra distante ou, então, trazem consigo este mundo maravilhoso para o sítio. Um dia, logo após ouvir Dona Benta contar a história do boneco Pinóquio, Emília convence Pedrinho que lá no sítio havia um pau vivente e que se ele encontrasse um pedaço desse pau, poderia fazer um boneco falante, que seria então o irmão de Pinóquio. Pedrinho, acreditando na história de Emília, decide então sair à procura deste pedaço de pau vivente, para poder fazer um boneco falante.

Depois de muito procura por esse pedaço de pau mágico e não o encontrar, Pedrinho, desconfiado da história de Emília, começa a questioná-la sobre a veracidade dessa história. Com medo de ser descoberta, ela pede ajuda para Visconde. Como ele sempre fazia tudo que a boneca pedia, decide ajudá-la e se esconde atrás de uma árvore, onde prepara uma emboscada para o menino. No momento em que Pedrinho passa pela árvore e dá-lhe uma machadada no tronco, Visconde solta um gemido. Pensando que fosse a árvore que estivesse gemendo Pedrinho, fica todo contente, pois pensa ter achado o famoso pau vivente.

Pedrinho então corre de volta para casa, levando consigo um pedaço do pau vivente. Ao chegar a casa, fazem um concurso para decidir quem iria fazer o boneco. Tia Anastácia ganha o concurso, o que ocasiona, posteriormente, um grande desastre, pois o boneco ficara com uma aparência horrível, e o pior, sem falar uma só palavra. Os dias passaram e o boneco, que ganhara nome de João Faz de conta, continuava sem falar. Um dia, Narizinho decide sair para passear com o boneco. Juntos, eles foram ao ribeirão dar comida para os peixinhos. Logo após, deitou-se na raiz de uma árvore para descansar e, para sua surpresa, foi neste momento que João Faz de conta ganha vida e começa a conversar com a menina. O boneco, por sua vez, diz que sempre fora assim, nunca mudara, quem estava sempre mudando era Narizinho.

Depois de uma longa conversa com o boneco, de conhecer algumas ninfas que estavam no sítio à procura de um artefato mágico e de rever sua amiga Capinha Vermelha, Narizinho, para fugir do temido Barba Azul que estava passando pelo sítio naquele momento, fecha bem os olhos e se vê de volta à vida real do sítio com o boneco em seus braços, sem falar uma só palavra como fizera antes.

As aventuras no sítio nunca param, e as crianças estão sempre procurando novas formas para adentrarem ao mundo da magia. Desta vez, o destino da nova aventura fica por

conta de Pedrinho que, ao encontrar com uma voz misteriosa, recebe dela um convite para viajar até o País das Fábulas. Como passaporte para a viagem, Pedrinho, Narizinho, Emília e Visconde fazem uso do pó de pirlimpimpim e, em instantes, se encontram cercados por personagens das fábulas que ouviram Dona Benta contar.

Maior surpresa as crianças recebem quando, ao retornar para o sítio, Dona Benta e tia Anastácia se dizem interessadas em conhecer o País das Fábulas. Nesse momento, todos os personagens do sítio embarcam novamente para mais uma aventura junto com os personagens de La Fontaine. Ao retornar para o Sítio do Picapau Amarelo, o menino Pedrinho acabara de vivenciar mais uma aventura, a última daquele verão, pois haviam terminado as férias e ele teria de retornar para a cidade. O menino despede-se de todos e volta para sua vida na cidade, prometendo retornar para novas aventuras.

3 O imaginário de Monteiro Lobato

A obra infantil de Monteiro Lobato é apresentada como um divisor de águas na literatura brasileira. O escritor consegue reunir, em uma única história, personagens que representam a cultura de seu povo e o mundo imaginário, oferecendo uma literatura voltada para a aprendizagem de forma agradável e permitindo às crianças a fácil assimilação dos acontecimentos do mundo a sua volta. A narrativa lobatiana é recheada de personagens com características do mundo maravilhoso, as quais convivem com outros personagens do universo real das crianças, transcendendo assim as fronteiras da realidade e fantasia. Nesse mundo, quase tudo é possível, pois é um espaço criado pela imaginação, respeitando a capacidade de criação dos pequenos e dando a eles liberdade de criar e reinventar um processo mimético a todo o momento.

A imaginação é fundamental nas obras de Monteiro Lobato; é por meio desses elementos místicos que as histórias ganham vida, abrindo as portas do mundo da fantasia e dos sonhos de muitas crianças. O autor, em seu livro *Reinações de Narizinho*, demonstra a importância de se trabalhar o imaginário, estabelecendo uma aproximação do leitor com o mundo maravilhoso. A forma como produziu sua obra permitiu que fosse possível a construção de um universo cheio de encantamento e magia, “Histórias em que o sonho se mistura, muito naturalmente com o real, com o que acontece na imaginação da criança”. (HELD, 1980, p. 18).

O imaginário, em Monteiro Lobato, consiste em levar as crianças a terem um

pensamento crítico quanto ao mundo que as cerca, permitindo que, ao lerem sua narrativa, exercitem a imaginação experimentando novas fontes de conhecimentos. “As forças da fantasia, do sonho, da magia, da imaginação, do mistério, da intuição, etc. são desencadeadas como novas possíveis formas de representação da experiência humana”. (COELHO, 2000, p. 53). Sua narrativa assume o papel de estimular a criança ao incerto, criando um questionamento dos acontecimentos vividos, desenvolvendo habilidades de crítica e de liberdade de expressão.

Um exemplo disso é a boneca Emília, que está sempre discordando de tudo a sua volta e tirando suas próprias conclusões sobre os fatos, como podemos perceber na passagem do texto em que a boneca, ao viajar para o mundo das fábulas, encontra a cigarra e planeja uma vingança contra a formiga, pois achara que esta era má por deixar a pobre cigarra com fome:

- Não morra, boba! Não dê esse gosto para aquela malvada. Está com fome? Vou já trazer um montinho de folhas. Está com frio? Vou já acender uma fogueirinha. Em vez de morrer, feito um idiota, ajude-me a preparar uma boa forra contra a formiga. [...] O senhor de La Fontaine curioso de ver qual seria a vingança da boneca pôs-se ao lado, a observar disfarçadamente [...] –Chegou tua vez, malvada! Há muitos anos que a senhora me anda a dar com essa porcaria de porta no focinho das cigarras, mas chegou o dia da vingança. Quem vai levar a porta no focinho és tu, sua cara de coruja seca! (LOBATO, 1993, p. 141-142).

A narrativa é cheia de humor e magia, apresentada como requisito ao incentivo da leitura, formando, assim, leitores que possam encontrar na literatura infantil uma fonte de prazer, uma maneira de se divertirem enquanto adquirem conhecimento, tornando-se uma fonte inesgotável de diversão, uma vez que “a literatura infantil é, antes de tudo, literatura; ou melhor, é arte: fenômeno de criatividade que representa o mundo, o homem, a vida, através da palavra.” (COELHO, 2000, p. 27).

Nesse tipo de literatura, a criança tem a oportunidade de materializar sonhos e desejos, compartilhando o imaginário do autor. Por meio da leitura, a criança passa a ter um olhar mais sensível sobre o mundo que a cerca. A ficção possibilita seu poder de criação e é neste momento que ela tem acesso ao universo mágico, sendo capaz de se colocar no lugar dos personagens por meio da fantasia, vivendo suas grandes aventuras. “Em suma, o imaginário não é a negação total do real, mas apoia-se no real para transfigurá-lo e deslocá-lo, criando novas relações no aparente real”. (LAPLANTINE, 2003, p. 09).

O sítio passou a ser a fonte dos sonhos das crianças, o espaço do encontro do mundo real com o imaginário. Em *Reinações de Narizinho*, um dos momentos em que

ocorre a diluição da fronteira entre fantasia e realidade é quando Lobato não deixa claro, em seu texto, se Narizinho realmente estava sonhando, quando fez a primeira viagem ao Reino das Águas Claras. Ele apenas relata que a menina voltou da aventura por meio de uma ventania: [...] “sobreveio então uma ventania muito forte, que envolveu a menina e a boneca, arrastando-as do fundo do oceano para beira do ribeirãozinho do pomar. Estava no sítio de dona Benta outra vez”. (LOBATO, 1993, p. 20). Não fica claro, no texto, se a menina estava sonhando nem que o retorno ao sítio de Dona Benta se dera pelo despertar de um sono profundo.

Monteiro Lobato adentra o imaginário e, nesse mundo, dá vida às histórias, construindo um espaço maravilhoso, em que se valorizava o poder da imaginação. Sua função é explorar as emoções e fantasias de seus leitores, permitindo que eles se tornem coautores dos textos. Mediante um diálogo com os personagens e com a ficção, reunindo-se-se com eles para participar de aventuras, assim suas histórias desbloqueiam e fertilizam o imaginário das crianças.

Os personagens do espaço fantástico participam da vida das crianças no sítio, sem parecer estranho à criança que está lendo a história. Os acontecimentos não são questionados pela possibilidade de não realidade dos fatos, mas sim são interligados realidade e fantasia, sem ocasionar rejeição à narrativa por parte do leitor. Tudo começa com a mais singela realidade: estamos na vida cotidiana e tudo nos parece normal, até o momento em que objetos ou paisagens do espaço imaginário começam a ser introduzidos na história, e assim ganham vida na narrativa.

Uma vez depois de dar comida aos peixinhos. Lúcia sentiu os olhos pesados de sono. Deitou-se na grama com a boneca nos braços e ficou seguindo as nuvens que passavam pelo céu, formando ora castelos, ora camelo. E já ia dormindo, embalado pelo mexerico das águas quando sentiu cócegas no rosto. Arregalou os olhos: um peixinho vestido de gente estava de pé na ponta de seu nariz. Vestido de gente, sim! Trazia casaco vermelho, cartolina na cabeça e guarda-chuva na mão – a maior das galantezas! (LOBATO, 1993, p. 8).

Os elementos imaginários não interrompem a narrativa, ao contrário, são eles quem dão vida à história, causando emoções e interação entre os dois mundos, o que é essencial para o desenrolar da trama. Enfim, os personagens das crianças Pedrinho e Narizinho são responsáveis por unir esses dois mundos, trazendo para a vida do sítio personagens de sua imaginação, como bonecos falantes, príncipes, fadas representando o elo do real com o mágico.

4 O mundo maravilhoso de Monteiro Lobato no contexto infantil

O maravilhoso é um dos elementos mais importantes na literatura infantil, pois tem a função de povoar o imaginário da criança com seres mágicos e personagens que habitam o espaço pertencente ao domínio da fantasia, agindo no sentido de desconstruir a verdade absoluta dos fatos. No mundo do faz de conta, a criança transforma e reconstrói o real a sua maneira, utilizando a capacidade de criação para dar vida a algo que não existia antes, ou criando relações entre seres reais e das narrativas maravilhosas. Portanto, nesse sentido, a arte dialoga com a realidade, desbloqueando o imaginário da criança, transformando o cotidiano em uma mistura de seres extraordinários e mágicos.

Na literatura infantil de Monteiro Lobato, essa tendência ao maravilhoso é facilmente encontrada. O autor, com sua genialidade, consegue construir um mundo novo, permeado de encantamento e magia, estabelecendo uma relação com os personagens imaginários e dedicando à fantasia papel importante no desenrolar de sua trama.

Em *Reinações de Narizinho*, Monteiro Lobato resgata o maravilhoso, ilustrando a narrativa com muita magia e emoção, unindo dois mundos diferentes, um real e o outro imaginário, ambos interligados de tal forma que, em determinado momento de sua obra, o autor usa a imaginação como matéria-prima do vestido de Narizinho feito por Dona Aranha na viagem ao Reino das Águas Claras:

O mais lindo era que o vestido não parava um só instante. Não parava de faiscar e brilhar, e piscar e furtar-cor, por que os peixinhos não paravam de nadar nele, descrevendo as mais caprichosas curvas por entre as algas boiantes [...] a curiosidade de Emília veio interromper aquele êxtase.

- Mas quem é que fabrica esta fazenda, dona Aranha? – perguntou ela, apalpando o tecido sem que Narizinho visse.

- Este tecido é feito pela fada Miragem – respondeu a costureira.

- E com que a senhora o corta?

- Com a tesoura da Imaginação.

- E com que agulha a cose?

- Com a agulha da Fantasia.

- E com que linha?

- Com a linha do Sonho.

(LOBATO, 1993, p. 61-63).

O interligar da magia com sonho é utilizado como representação da realidade, uma vez que “o imaginário, como mobilizador e evocador de imagens, utiliza o simbólico para exprimir-se e existir e, por sua vez, o simbolismo pressupõe a capacidade imaginária”. (LAPLANTINE, 2003, p. 7). Assim Lobato criou sua obra baseada em seres mágicos e elementos míticos misturados com personagens reais. A partir daí, constrói uma narrativa

baseada em um lugar de aventuras, no qual a lógica que prevalece é a da criança curiosa e aventureira, convidando o adulto a entrar nesse jogo e viver grandes aventuras. Como Monteiro Lobato mesmo mencionava, queria escrever livros para as crianças não apenas lerem, e sim que pudessem participar de suas histórias. Arroyo (1968), escreve sobre o assunto, dizendo que:

Era uma fase de grande entusiasmo. Monteiro Lobato esquecia-se inclusive das restrições que opusera a alguns clássicos da literatura infantil traduzidos para o Brasil. Resolvera entrar pelo caminho certo: livros para crianças. “De escrever para marmanjos já me enjoei. Bichos sem graça. Mas para as crianças, um livro é todo um mundo. Lembro-me de como vivi dentro de Robinson Crusoe, do Laemmert. Ainda acabo fazendo livros onde as nossas crianças possam morar. Não ler e jogar fora; sim, morar, como morei no Robinson e no Os Filhos do Capitão Grant”. E indagava: “Que é uma criança? Imaginação e filosofia”, nada mais, respondia certo de que as crianças “são em todos os tempos e em todas as pátrias as mesmas”. (ARROYO, 1968, p. 250).

Nada mais sugestivo que escrever história recheada de mistérios e emoções, trazendo consigo personagens que povoaram o imaginário dos pequenos e com uma linguagem acessível ao seu público. Para abrigar todos esses personagens, Lobato determinou um espaço, o encantador sítio de Dona Benta, um lugar conduzido pela imaginação, que frequentemente recebe visitas de almirantes, reis, rainhas, personagens como Peter Pan, Capitão Gancho entre outros. Ele inaugurou um lugar “[...] que seus personagens infantis se relacionassem com o mundo real, materializando suas ideias por meio de soluções somente possíveis no âmbito da fantasia”. (CECCANTINI, 2004, p. 99).

Sua narrativa nada convencional despertou o gosto das crianças, pois tratava sobre príncipes e princesas, mas não aqueles como estavam acostumados a ver nos contos de fadas tradicionais. A princesa tinha características das crianças comuns, também era criança, conversava com sua boneca, inventava brincadeiras de faz de conta e, quando se cansava da vida cotidiana, usava da imaginação e ia visitar o país das maravilhas. Desta forma, a narrativa não implica a negação do real, mas em “ver o mundo como eu sou, não como ele é”. (HELD, 1980, p. 26). Assim, o maravilhoso empregado na obra *Reinações de Narizinho* baseia-se na reconstrução do real, uma transfiguração da realidade a partir da visão da personagem Narizinho, revelando uma menina sonhadora, que traz para seu dia a dia todo um mundo de encantamento e magia, unindo, por várias vezes, o espaço do que seria real e imaginário.

É por meio das brincadeiras das crianças que a obra *Reinações de Narizinho* vai ganhando forma: uma boneca de pano feita pela mão de uma senhora ganha vida e até um

título de nobreza; uma espiga de milho torna-se um sábio; um peixe, algo grandioso como um príncipe-rei; tudo isso ligado ao poder da imaginação. Criatividade, neste sentido, seria ir além do que os olhos podem ver, enxergar acima das barreiras que lhes são impostas, aceitando que cada momento é único e aberto para mudanças.

O mundo imaginário que Monteiro Lobato havia criado transforma-se na porta de entrada para o universo de sonhos de muitas crianças. Uma de suas principais criações, a boneca Emília, torna-se o símbolo da materialização do imaginário do universo infantil, representando o poder que a criança possui em dar vida a qualquer objeto através da imaginação. “Todos sabem que a criança atravessa, inelutavelmente, uma longa fase de “brinquedo simbólico” [...] A criança, no entanto, está em pleno imaginário: fala com cavalo... que é um cabo de vassoura, ou transforma a pedra em pássaro”. (HELD, 1980, p. 45).

Na dimensão do imaginário, a personagem Narizinho atravessa a fronteira entre o sonho e a realidade, descobrindo um mundo novo, o universo maravilhoso, um lugar onde a única limitação seria da sua própria imaginação. Lá vivem seus maiores desejos: torna-se princesa, conhece príncipes, fadas e todos os personagens imaginários dos quais um dia ouvira falar, e conversa com animais, viaja para terras distantes, conhecidas por meio de outras histórias infantis. A personagem é apresentada como o símbolo da criança que se deixa ser conduzida por sua imaginação.

5 O imaginário na obra *Reinações de Narizinho*

Um dos grandes talentos de Monteiro Lobato foi conseguir reunir em um único livro elementos e personagens que povoariam o imaginário das crianças por várias gerações, permitindo que seus leitores caminhassem lado a lado com suas narrativas. Na obra *Reinações de Narizinho*, o autor mostra uma literatura voltada para a função da realidade com o mundo do faz de conta. “Misturando o *imaginário* com o *cotidiano real*, mostra, como possíveis, aventuras que normalmente só podiam existir no mundo da fantasia”. (COELHO, 2000, p. 138, grifo do autor). Todas as brincadeiras das crianças do sítio são repletas de encantamento e elementos mágicos, e a cada nova viagem ao mundo imaginário, Pedrinho e Narizinho envolvem-se mais com este mundo de fantasia.

Em sua primeira aventura ao mundo imaginário, a personagem Narizinho vai visitar o Reino das Águas Claras, um lugar encantado e cheio de personagens mágicos. Nesse reino maravilhoso, a menina conhece o Doutor Caramujo, o responsável por conceder o dom

da fala para a boneca Emília por meio de uma pílula mágica: “Emília engoliu a pílula falante, muito bem engolida, e começou a falar no mesmo instante”. (LOBATO, 1993, p. 19). A boneca, apesar de ser um brinquedo, passa a fazer parte do mundo real, tornando-se presença marcante em todas as aventuras que acontecerão posteriormente na narrativa.

Os personagens do universo do faz de conta ocupam lugar privilegiado na vida de Pedrinho e Narizinho; as viagens de idas e vindas entre o espaço do mundo imaginário e mundo real são constantes e as crianças mesclam essas duas dimensões com a mais singela naturalidade. Em uma das falas de Dona Benta, ela relata as frequentes aventuras dos netos: “- Já não entendo esses meus netos. Fazem tais coisas que o sítio está virando livro de contos da Carochinha. Nunca sei quando falam de verdade ou de mentira”. (LOBATO, 1993, p. 55).

No espaço imaginário, tudo se torna possível e, quando algo sai do controle, é só fechar os olhos e voltar novamente para a vida real do sítio. “A menina, para salvar-se, fechou os olhos com quanta força teve... E salvou-se. Quando Narizinho reabriu os olhos, viu que estava outra vez no pomar, à beira do ribeirão, sentada na “sua raiz” com Faz de conta ao colo, mudo e morto como antes”. (LOBATO, 1993, p. 178).

É por meio das brincadeiras que as histórias vão ganhando vida, e o imaginário é representado como uma possibilidade de reinventar. As coisas não são sempre as mesmas, elas se inovam a todo momento; com o poder da imaginação, elas ganham novas formas, até mesmo os personagens são sujeitos a essas mudanças:

- Emília muda muito, não é como vocês que são sempre os mesmos. Cada vez que Narizinho se enjoa da cara dela, muda. Muda tudo. Muda a boca mais para baixo ou mais para cima. Muda as sobrancelhas, muda os olhos. Houve até uma vez em que Emília passou sem olhos cinco dias. (LOBATO, 1993, p. 75).

Narizinho é o símbolo da criança sonhadora que se deixa levar pelas asas da imaginação. “Cada um de nós possui, em algum lugar na terra, um lugar bem seu, onde ninguém jamais entrará, um domínio reservado e maravilhoso onde habitam os seres mais amados” (HELD, 1980, p. 76) e Lúcia, com inocência de criança, representa bem esse papel.

Lobato não impõe limites aos sonhos das crianças do sítio, eles possuem liberdade para transitar entre os dois mundos, real e imaginário. A imaginação passa a ser a porta de entrada para um mundo de encantamento, e juntamente com seus amigos imaginários e reais Narizinho descobre o valor da magia e do sonho, promovendo diálogos entre o imaginário e a realidade, trazendo consigo para habitar no mundo real os personagens do mundo fictício.

Na obra de Monteiro Lobato *Reinações de Narizinho*, o sítio é representado como

o momento presente, o local onde todas as aventuras têm início, o ponto de partida e chegada dos personagens. Por meio da imaginação e movidos pela curiosidade de conhecer mundos diferentes e viver novas aventuras, os personagens transportam-se para outros mundos, outras épocas, sempre se deixando guiar pela força de seu poder de criação.

Como instrumento de transporte para essas viagens, o autor faz uso do pó de pirlimpimpim, um elemento mágico que leva de um lugar para outro os personagens do livro. Assim, eles ultrapassam as barreiras do tempo e do espaço, deslocando-se para o lugar que desejarem. Uma das passagens em que Monteiro Lobato, utilizando o pó pirlimpimpim, é quando todos os personagens do sítio, inclusive Dona Benta, viajam para o País das Fábulas para uma nova aventura. Nesse momento, temos o seguinte diálogo entre Pedrinho e Dona Benta, que se vê assustada por não conhecer ainda este elemento:

- Tudo pronto? – gritou Pedrinho.
 - Parece que sim – respondeu dona Benta.
 - Nesse caso, cheire isto, vovó! – disse ele, tirando dum canudo uma pitada do pó mágico e chegando-a ao nariz da velha.
 - Oh, Pedrinho! – exclamou dona Benta escandalizada. Bem sabe que não tomo rapé.
- Todos caíram na gargalhada.
- Não é rapé, vovó! É muito bom pó de pirlimpimpim, que Peninha me deu. Sem cheirar este pó nunca chegaremos ao País das Fábulas. (LOBATO, 1993, p. 154).

O Sítio desperta a criatividade das crianças. Monteiro Lobato, ao mesmo tempo em que representa o imaginário da criança, a impulsiona a ter um olhar mais sensível em relação aos acontecimentos da narrativa. Por meio das falas dos personagens, busca levar o pequeno leitor a adentrar-se no mundo da imaginação de seus personagens, mostrando os acontecimentos mágicos da narrativa como forma de representação da realidade em que o personagem apenas muda a forma de olhar o mundo a sua volta, enxergando assim as maravilhas do universo do faz de conta. Esse fato é representado na fala do boneco Faz de conta, quando então ganha vida e diz que ele não mudou, sempre foi o mesmo, quem mudara fora a menina, Narizinho. Ela está agora estava no mundo imaginário e, por isso, podia falar com ele e ver as maravilhosas coisas que sempre existiram no sítio, mas que ela não vira antes, porque estava presa ao mundo real.

- Ora graças! Eu tinha certeza de que os ares do ribeirão fariam você mudar.
 - Eu sou sempre o mesmo – respondeu o boneco. Não mudei. Não mudo nunca. Quem muda são vocês, criaturas humanas. Você mudou Narizinho [...]
- Tanto mudou que está entendendo a minha linguagem e vai ver coisa que sempre existiu neste sítio e no entanto você nunca viu. Olhe lá!
- A menina olhou para onde ele apontava e realmente viu um bando de lindas

criaturas, envoltas em véus de finíssimo tule, dançando por entre as árvores do pomar (LOBATO, 1993, p. 115).

Na obra *Reinações de Narizinho*, os personagens ultrapassam os padrões meramente moralistas e a todo o momento reinventam o mundo a sua volta. Ao unir o real com o maravilhoso, Monteiro Lobato também deu às crianças a possibilidade de inúmeras descobertas, pois sendo a literatura a arte da palavra, ler se tornara o meio como o leitor transcende e amplia seu conhecimento. Com esse livro, o autor permitiu que as crianças tivessem contato com seres mágicos e reais convivendo em harmonia. Assim, seus leitores dão asas à imaginação e descobrem o poder que se tem no imaginário e na criatividade.

6 Considerações finais

A obra de Monteiro Lobato *Reinações de Narizinho* apresenta personagens crianças sob uma perspectiva criadora. O autor estabelece um diálogo entre a realidade e a fantasia, acentuando-se a união destes dois mundos com personagens do imaginário, que interagem diretamente com as pessoas que vivem no Sítio de Dona Benta.

Sua narrativa dá início a uma nova forma de representar o universo infantil, um lugar cheio de aventuras e magia, em que os personagens parecem interagir com o mundo do leitor, convidando-os a participar de sua jornada em busca de novos conhecimentos.

Como ponto de partida para a aventura escolheu um sítio, local em que a única lógica que predomina é a da criança que está sempre em busca de novas descobertas e novas formas de representar o mundo a sua volta, sempre buscando interagir com o mundo da fantasia.

O real e o maravilhoso, em sua obra, são representados de forma que a diluição desses dois mundos é mostrada de modo superficial. Para tornar ainda mais próxima a relação com o leitor, inseriu as crianças como protagonistas de sua história.

Referências

ARROYO, Leonardo. **Literatura infantil brasileira**. São Paulo: Melhoramentos, 1968.

BECKER, Nilza de Campos. A contemporaneidade de Monteiro Lobato. **Revista Fronteira Z**, São Paulo, n. 6, abr. 2001.

CABRAL, Gladir da Silva. **Imaginação e construção da identidade na obra de Monteiro Lobato**. I Seminário Educação, Imaginação e as Linguagens Artístico-culturais, set. 2005.

CECCANTINI, João Luiz C.T. **Leitura e literatura infanto-juvenil**: memória de Gramado. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2004.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil**: teoria, análise, didática. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2000.

_____. **Literatura arte, conhecimento e vida**. São Paulo: Peirópolis, 2000.

HELD, Jaqueline. **O Imaginário no poder**: as crianças e a literatura fantástica. São Paulo: Summus, 1980.

LAPLANTINE, François; TRINDADE, Liana S. **O que é imaginário**. São Paulo: Brasiliense, 2003. Coleção Primeiros Passos.

LOBATO, Monteiro. **Reinações de Narizinho**. 48. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.