



## Descubriendo el *Sítio do Picapau Amarelo*. La literatura infantil de Monteiro Lobato y su universo mágico<sup>1</sup>

Alessandra de Souza Gibello

**E**n este artículo procuramos tejer un análisis de algunas de las más expresivas obras infantiles de J. B. Monteiro Lobato, destacado autor brasileño, para investigar, a través de su mirada, las representaciones del imaginario infantil y sus relaciones sociales, políticas y educativas.

No pretendemos desvendar las intenciones implícitas del autor, —pues como nos aclara Chartier— toda lectura porta en sí misma una apropiación, que no necesariamente contempla a los objetivos del autor

Todo texto es el producto de una lectura, una construcción de su lector: este no toma ni el lugar del autor ni un lugar de autor. Inventa en los textos una cosa distinta de aquello que era la «intención» de ellos. Combina sus fragmentos y crea lo desconocido en el espacio organizado por la capacidad que ellos poseen de permitir una pluralidad indefinida de significaciones.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> «Descortinando o *Sítio do Picapau Amarelo*. A literatura infantil de Monteiro Lobato e seu universo mágico». Traducción de Angélica Riello.

<sup>2</sup> CHARTIER, Roger. *História cultural: entre práticas e representações*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990, p. 61.

En ese sentido, buscamos, encontrar indicios en la lectura de la serie *Sítio do Picapau Amarelo*<sup>3</sup> (La granja del pájaro carpintero amarillo) que permitan, dentro de un imaginario posible, aprehender los conceptos lobatianos acerca de la infancia, permeados en este texto.

La obra infantil de Monteiro Lobato es extensa y se construye durante los años 20, 30 y 40, acompañando los debates y los cambios político-económico-sociales. De hecho, toda su producción literaria evidencia la influencia de la modernidad cultural, que emerge en el Brasil de las primeras décadas del siglo XX.<sup>4</sup>

### EL UNIVERSO INFANTIL DEL SÍTIO DO PICAPAU AMARELO: DESCUBRIENDO LAS «TRAVESURAS»<sup>5</sup>

La producción infantil de Monteiro Lobato tiene como aspecto esencial la fusión de la realidad y la fantasía, en «mundos» paralelos que se entrecruzan y se personifican en la hacienda de Dona Benta (Doña Benita), donde se inicia la primera de las seis historias del *Sítio*, *Reinações de Narizinho*.<sup>6</sup> El relato presenta, inicialmente, cuatro personajes permanentes: Dona Benta, una señora de «más de sesenta años», que vive con su nieta Lúcia o Narizinho (Naricita) —como es llamada—, una niña de siete años muy vivaz; Tia Nastácia (Tía Nastacia) «[...] negra de estimación que cuidó de Lúcia cuando pequeña», y Emília (Emilia), «[...] una muñeca de paño bastante sin gracia. Emília fue hecha por Tia Nastácia, con ojos de bordado de hilo negro y cejas tan arriba que es como ver una bruja».<sup>7</sup>

Después de una presentación rápida de los personajes, el escritor inicia ya la primera aventura: Narizinho, dando comida a los peces en el arroyo que corta el

<sup>3</sup> MONTEIRO LOBATO, José Bento. *Obras completas. Sítio do Picapau Amarelo*. Vol. 1. São Paulo: Brasiliense 1982. Todas las referencias a la obra, incluyendo *Reinações de Narizinho* y *O Poço do Visconde*, corresponden a esta edición.

<sup>4</sup> Su obra principal es, justamente, la serie intitulada «Sítio do Picapau Amarelo». El *Sítio* representa un lugar de fantasía, una hacienda, donde niños, ancianos y muñecas parlantes viven aventuras fuera de de las reglas impuestas por la escuela, institución que, curiosamente, no existe en este espacio fantástico.

<sup>5</sup> En original, el texto habla de *reinações*, palabra del vocabulario popular brasileño que indica los juegos de los niños que incluyen un poco de rebeldía a las reglas establecidas por los adultos.

<sup>6</sup> Cronológicamente los libros elegidos de la serie fueron: *Reinações de Narizinho* (1931; reorganización que Lobato hizo con las muchas historias escritas a partir de *A Menina do Narizinho Arrebitado* en 1921), *Viagem ao Céu* (1932), *As Caçadas de Pedrinho* (1933), *Histórias do Mundo para crianças* (1933), *Memórias de Emília* (1936), *O Poço do Visconde* (1937).

<sup>7</sup> MONTEIRO LOBATO, José Bento: *Reinações de Narizinho*, p. 3.

*Sítio*, encuentra al Príncipe Escamado y va, por su invitación, a conocer el Reino de las Aguas Claras. Allí, la niña vive grandes aventuras, incluso la célebre cura de Emília, que, por medio de las píldoras del Doctor Caramujo (Doctor Caracol), empieza a hablar. Retornando al *Sítio*, Emília continúa hablando y causa espanto en Dona Benta y Tía Nastácia, que, desde entonces, pasan a creer en las fantasías de Narizinho como «reales». Después de esta primera aventura, Lobato presenta otros personajes permanentes: Pedrinho (Pedrito), otro nieto de Dona Benta, que vive en la ciudad y va a pasar las vacaciones en el *Sítio*, y el Vizconde de Sabugosa, un muñeco de mazorca de maíz, hecho por Pedrinho para diversión de los niños, que también gana vida, volviéndose el «sabio» del *Sítio*.

*Viagem ao Céu (Viaje al cielo)*, segundo libro en la cronología de los lanzamientos de Lobato, se inicia presentando un nuevo modo de vacaciones en la hacienda, transcurridas en abril y denominadas «vacaciones-de-lagarto»; un reposo anual hecho por todos, en el que era prohibido todo, incluso pensar. Lobato retoma aquí la idea de Emília, expuesta en el libro anterior, de resucitar al Vizconde, muerto en su última aventura. Quien se encarga de «resucitarlo» es Tía Nastácia, que lo «rehace» un poco distinto del primero, de modo que ese Vizconde asume doble personalidad. En este libro ocurre más que una aventura: un viaje al Sistema Solar, realizado por los nietos de Dona Benta, Tía Nastácia (engañada por Pedrinho), Emília, el Vizconde y Rabicó, el Burro Falante (Burro Parlante). En esa aventura, todos van hacia la Luna y conocen a San Jorge que invita a Tía Nastácia para quedarse con él como su cocinera. Los demás personajes prosiguen en las aventuras, con muchos descubrimientos. *Viagem ao Céu* presenta, además, un amplio conocimiento del universo y el sistema solar, de las características de los planetas, estrellas, cometas. A cada cuerpo celeste identificado se le presenta también una explicación científica, de modo que el libro puede educar y divertir simultáneamente.

*Caçadas de Pedrinho (Cacerías de Pedrito)* cuenta, en cambio, dos grandes aventuras: la primera ocurre cuando Pedrinho, Narizinho, Emília, el Vizconde y Rabicó se arriesgan en la caza de un jaguar en la Selva de los Tucanes. Con la ayuda de todos logran matar al jaguar y llevándolo a la hacienda, asustan a Dona Benta. El desenlace de la historia se da cuando los otros animales de la selva descubren el «asesinato» del jaguar y resuelven atacar la hacienda de Dona Benta y devorar a todos los que vivían allí. Así que Pedrinho elabora una estrategia de defensa para la hacienda que, finalmente, es salvada por Emília. En esta aventura se destaca la inclusión de

un personaje, Cléu, hija de un amigo de Monteiro Lobato, Octales Marcondes. La segunda aventura sucede después de la victoria de los moradores de la hacienda con relación al ataque de los jaguares: un rinoceronte africano, de nombre Quindim,<sup>8</sup> escapado de un circo, aparece en los alrededores de la hacienda. Emília lo encuentra y se vuelve su amiga, creando grandes confusiones, hasta conseguir que el animal permanezca viviendo en el *Sítio do Picapau Amarelo*.

*História do Mundo para Crianças (Historia del mundo para niños)* es considerado un libro didáctico, pues su enredo se desenvuelve durante *serões*,<sup>9</sup> en los cuales Dona Benta relata la historia del mundo para los moradores de la hacienda, volviendo su atención principalmente para el aprendizaje de Narzinho y Pedrinho. En esta historia no hay aventuras; los niños escuchan y preguntan, y hacen comentarios sobre los hechos históricos contados por Dona Benta. Emília interviene siempre, y periódicamente suelta sus «tonterías». El libro trae básicamente contenidos históricos, y es posible destacar otros conceptos y valores identificados en el lenguaje de los personajes.

*Memórias de Emília (Memorias de Emília)* se inicia con el deseo de Emília de escribir sus memorias, pero es el Vizconde quien termina escribiendo, de modo que la primera parte de la historia es él quien la cuenta. El Vizconde rescata la aventura de *Viagem ao Céu*, en la cual los personajes trajeron a un angelito de ala rota, historia que no se había contado en el volumen anterior. Al final de esa primera parte, el Vizconde relata sus juicios sobre Emília, y ella, al no gustarle la descripción que intenta enturbiar su imagen, resuelve terminar sola sus memorias, inventando un viaje a Hollywood. Dona Benta, Pedrinho y Narzinho descubren estas memorias y anotan la invención de la aventura que no existió. Emília escribe sus últimas impresiones sobre todos, de cierta forma justificándose y buscando redimir su imagen.

*O Poço do Visconde (El pozo del Vizconde)* aborda una problemática vivida por Lobato en su vida adulta e idealizada en este texto para niños: el descubrimiento del petróleo en Brasil. El libro informa sobre la formación de la Tierra, de las rocas hasta llegar a la formación del petróleo. Explora también nociones de geología y geofísica para explicar las condiciones ideales para la existencia de un suelo fértil.

<sup>8</sup> Es el nombre de un postre típico de Brasil y Portugal hecho con huevo, coco y azúcar, muy sabroso y popular.

<sup>9</sup> Palabra que indica actividades nocturnas en seguimiento a lo que pasó en el día.

Después de esa primera etapa, los niños descubren que el terreno de Dona Benta tiene gran probabilidad de ser un suelo fértil para la existencia de petróleo, y con la ayuda del «hace-de-cuenta»<sup>10</sup> de Emília, consiguen construir el primer pozo de petróleo de Brasil, iniciando una fase «progresista» no solo en la hacienda de Dona Benta, sino en todo el país.

### REALIDAD Y FANTASÍA

Para Lobato el concepto estético de literatura infantil se focaliza en una fusión entre realidad y fantasía, de modo que todo resulta posible. Todas las aventuras se inician en el *Sítio*, y siempre retornan a él, trayendo, de alguna forma, aproximaciones y distancias entre lo real y la fantasía. Un ejemplo es la primera aventura de Narizinho cuando conoce al Príncipe Escamado.

Una vez, después de dar comida a los pececitos, Lúcia sintió los ojos pesados de sueño. Se acostó en el césped con la muñeca en los brazos y quedó siguiendo las nubes que paseaban por el cielo, a la vez formando castillos y camellos. Se iba a dormir, embalada por el marullo de las aguas, cuando sintió cosquillas en su rostro. Abrió los ojos: un pececito vestido como gente estaba de pie en la punta de su nariz.<sup>11</sup>

La expresión «ojos pesados de sueño» evidencia el pasaje del plano real para la fantasía, pues Narizinho va con el Príncipe a conocer su reino, adentrándose totalmente en el plano fantástico. En un determinado momento la muñeca se desliza, lo que nos lleva a presuponer que Emília está caminando. Sutilmente, Lobato introduce elementos de la fantasía con un lenguaje delicado y leve que transforma la fantasía algo natural. Cuando Emília toma la «píldora hablante» del Doctor Caramujo, empieza a hablar inmediatamente. Sin embargo, esto ocurre solamente en el plano de la fantasía. La confluencia entre imaginario y realidad se manifestará cuando, al llegar a la casa, Emília responde a Dona Benta, trayendo la fantasía al plano real: el *Sítio* y los adultos ofrecen, así, la veracidad de esa fusión:

<sup>10</sup> El «hace de cuenta» es un juguete de Emília que le permite a ella y a sus amigos resolver los conflictos que surgen a lo largo de sus aventuras.

<sup>11</sup> MONTEIRO LOBATO, José Bento: *Reinações de Narizinho*, p. 4.

[...] Se alista. Arregla la habitación de huésped y arregla la muñeca. ¿Dónde se vio una niña de su tamaño andar con una muñeca en pañuelos de camisa y con apenas un ojo?

—¡Culpa de ella, dona Benta! Narizinho sacó mi falda para vestir el sapo rayado —dijo Emília hablando por primera vez después que había llegado a la hacienda.

Gran susto llevó dona Benta, que por poco no cayó de su sillita de piernas atrás. [...]

—Y habla, *sinhá...*<sup>12</sup> —exclamó [Tia Nastácia] en el auge del asombro. ¡Habla como nosotros! ¡Dios mío! El mundo está perdido... Y se recostó a la pared para no caer.<sup>13</sup>

La fusión entre realidad y fantasía se manifiesta no solamente por el habla de la muñeca, sino que también en la aceptación de los adultos: «Habla como nosotros» dando veracidad a la fantasía, pues, aunque perplejas, Tia Nastácia y Dona Benta, hablando delante de Emília, no niegan el acontecimiento.

El *Sítio*, aunque sea considerado como plano real, a veces se vuelve escenario en lo cual lo maravilloso se realiza, de modo que estos territorios se confunden y coexisten. Los personajes de la fantasía «reinan» en la hacienda de Dona Benta y, en ese sentido, la fusión se da en el reconocimiento de lo maravilloso por los adultos, que teóricamente representarían la veracidad, pues, en la evolución del texto, los adultos se envuelven en las aventuras, volviéndose también adeptos de la fantasía.

«Hasta ni sé si estoy despierta o durmiendo», dice Tia Nastácia, reconociendo el pasaje entre realidad y sueño que también ocurre por medio de elementos mágicos, que marcan el cambio, o son responsables por ella como «el polvo de pirlimpimpim» y el «hace-de-cuenta» de Emília. El «polvo de pirlimpimpim» es un polvo mágico traído por Peninha (Plumita),<sup>14</sup> capaz de llevar a todos los personajes para cualquier lugar que su imaginación permita. El pasaje de la realidad para el plano fantástico es evidente también en este fragmento:

Así que husmearon el polvo de pirlimpimpim, que es el polvo mágico que las hadas inventaron; se sintieron leves como plumas, y mareados, con un zumbido

<sup>12</sup> Señora, señorita.

<sup>13</sup> MONTEIRO LOBATO, José Bento, *op. cit.*, pp. 16-17.

<sup>14</sup> Peninha es un personaje ocasional que aparece en algunas aventuras, posee como característica principal la invisibilidad, de modo que la pluma puesta en su cabeza sirve como guía de identificación para otros personajes. Pedrinho cree que él es Peter Pan disfrazado. Aparece por primera vez en *Reinações de Narizinho* y lleva a los personajes del *Sítio* para una aventura en el Reino de las Fábulas.

en los oídos. Los árboles empezaron a dar vueltas como bailarines de faldas hechas de hojas y después fueron desvaneciéndose. Parecía sueño. Ellos flotaban en el espacio como burbujas de jabón llevadas por un viento de extraordinaria rapidez.<sup>15</sup>

El «hace-de-cuenta» de Emília es otro elemento mágico que posee un papel fundamental para la narrativa de Monteiro Lobato, pues se trata no solo de un recurso para el ingreso o salida del plano de la fantasía, sino también un precioso auxiliar para resolver los problemas surgidos durante las aventuras.

—¡Qué gran cosa! —dijo ella. —Nada más simple. Se aplica el «hace-de-cuenta» y luego aparece todo lo que necesitamos —sondas, taladro de perforar, tubos de cañerías, quirriquinchos perforadores —¡y hasta petróleo! Tú sabes bien que no hay nada que resista al «hace-de-cuenta».<sup>16</sup>

La misma imaginación es utilizada como elemento mágico, proyectada dentro y fuera de los libros, porque posibilita al niño-lector utilizar este recurso para adentrarse en el reino de la fantasía. El hace-de-cuenta estaría, por lo tanto, asociado a la imaginación de los personajes del texto, así como de los lectores que, a través de la imaginación y fantasía, son capaces de compartir las aventuras en el *Sítio do Picapau Amarelo*.

El momento era de los más terribles. Nadie sabía qué hacer. Todos corrían de un lado a otro, completamente desorientados. Y aquello acabaría muy mal si Emília no viniera con una de sus grandes ideas.

—¡Cierren los ojos con toda la fuerza! Gritó ella dando el ejemplo. Instintivamente todos obedecieron. Cerraron los ojos con toda la fuerza, como hacemos en los sueños cuando se está cayendo en un abismo. Se quedaron así un minuto. Cuando abrieron los ojos nuevamente... estaban en la hacienda, cerca de la portada.<sup>17</sup>

Lo maravilloso es un elemento constante y generador en la concepción lobatiana, que sirve de «pilar de apoyo» y recurso para la viabilidad de la fantasía. De manera sencilla y natural, Lobato va componiendo el escenario de la fantasía,

---

<sup>15</sup> MONTEIRO LOBATO, José Bento: *Reinações de Narizinho*, p. 132.

<sup>16</sup> *Idem*: *O Poço do Visconde*, pp. 713-714.

<sup>17</sup> *Idem*: *Reinações de Narizinho*, p. 159.

presentando detalles tan fantásticos que la identificación con lo maravilloso se torna inmediata e inevitable.

Era un vestido que no hacía recordar ningún otro de esos que aparecen en figurines. ¿Hecho de seda? ¡Qué nada! Hecho de color —¡de color del mar! En vez de adornos conocidos —rentas, entremedios, cintas, bordados, *plissés* o canicas— era adornado con pececitos del mar. No solo algunos pececitos, sino que todos los peces —los rojos, los azules, los dorados, los de escamas tornasoles, los larguitos, los rollizos como pelotas, los achatados, los de hopo de punta, los de ojos que se parecen piedras preciosas, los de largos hilos de barba flexibles— ¡todos, todos!... [...] Y esos peces-joyas no estaban pegados en el tejido, como adornos y aplicaciones que usan en la tierra. Estaban vivitos, nadando en el color del mar como si nadaran en el agua. De modo que el vestido variaba siempre, y variaba tan lindo, lindo, lindo, que el mareo de la niña empeoró y ella se puso a llorar.<sup>18</sup>

Los personajes inanimados y los animales participan como seres dotados con vida y expresión verbal. Eso ocurre tanto con los que provienen del mundo de la fantasía, como el Burro Falante y el rinoceronte Quindim, y también con personajes del *Sítio*, como Rabicó. Hay una diferencia entre el Burro Falante y el rinoceronte Quindim con relación a Rabicó, pues este se comunica verbalmente solo con los niños y los seres inanimados, y con seres del reino de la fantasía. En cambio, Quindim y el Burro Falante se comunican con los adultos del *Sítio*, y son reconocidos por otras personas, del plano «real». Emília, el Vizconde y el Hermano de Pinocho<sup>19</sup> son los seres no animados que adquieren vida y habla. Otros empiezan a hablar naturalmente, sin que se establezca un clima de tensión que requiera grandes explicaciones. El caso de Emília es distinto.

—¡Límpiate la nariz!<sup>20</sup> —gritó Emília furiosa. Hablo, sí, y hablaré. Yo no hablaba porque era muda, pero el Doctor Cara de Buho me dio una pelotita de panza de sapo y yo me puse a hablar y hablaré por la vida entera, ¿sabe?<sup>21</sup>

<sup>18</sup> *Ibidem*, p. 57.

<sup>19</sup> El hermano de Pinocho es un personaje ocasional, hecho de madera, que aparece en *Reinações de Narizinho* en el capítulo «O irmão do Pinóquio» y participa de la historia «O circo de Cavalinhos». Además de eso es citado en el capítulo «Pena de Papagayo», que relata la aventura al Reino de las Fábulas.

<sup>20</sup> Esta frase es una expresión que denota la indignación de Emília al no creer que ella hablaba y que estaba tomando el pelo a los adultos.

<sup>21</sup> MONTEIRO LOBATO, José Bento: *Reinações de Narizinho*, p. 16.

En los textos de Lobato incursionan muchos personajes de los cuentos de hada clásicos, pero también del cine, tales como el Gato Félix y Popeye, que van al *Sítio do Picapau Amarelo*, y viven nuevas aventuras. Así, la fantasía se hace completa, a partir de la coexistencia de lo maravilloso en el plano «real» del *Sítio*, donde todo puede ocurrir.

¡Ah, Almirante, Vuestra Merced no imagina lo que pasa en este *Sítio*! Solo viendo. Tantas y tantas cosas, que hoy, como ya lo dijo Vuestra Merced, no sorprende nada más. Si el sol aparece allá en la portada y me dice: —«Buenas tardes, Dona Benta!»— yo lo recibo como si fuera el compadre Teodorico —«Entre, Señor Sol. La casa es suya». Positivamente no me sorprende nada más, nada, nada...<sup>22</sup>

Monteiro Lobato construyó un «mundo» de encanto y fantasía de manera que es posible crear un «lugar» donde la imaginación y la fantasía reinen imperantes. Un «lugar» donde los niños pueden realmente vivir, como el autor idealizó.

## NIÑO/ INFANCIA

A lo largo de toda su producción Monteiro Lobato nos presenta una idea específica de los términos de niño e infancia que podríamos definir, con Lucien Goldman (1972), «conciencia posible», que se resume en la convicción clásica de que el niño es la esperanza para el futuro de una nación.

La infancia en el *Sítio* es muy feliz y sin grandes preocupaciones. Los niños son libres para vivir sus aventuras, para dialogar con los adultos, para dar sus opiniones. En esta perspectiva, el niño resulta ser un sujeto fuerte, lo que lo distingue de la idea común de la fragilidad infantil. Los nietos de Dona Benta —cada uno a su manera— poseen coraje y habilidades que les permiten vivir intensamente las aventuras; para Lobato, ser niño no significa ser inferior. Son los personajes infantiles —con la ayuda de Emília y del Vizconde— que resuelven los problemas, como en los ejemplos siguientes:

---

<sup>22</sup> MONTEIRO LOBATO, José Bento. *Memórias de Emília*. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 28.

Por muchas veces los cazadores de las tierras vecinas habían organizado batidas al fin de acabar con el jaguar, sin ningún resultado. El jaguar escapaba siempre. ¿Cómo, entonces, había sido víctima de los nietos de Dona Benta, niños sencillos? Era espantoso, no había duda.<sup>23</sup>

Pedrinho reflexionó por algunos instantes. Después recomendó [a Emilia]: —No digas nada a la abuelita, ni a Tia Nastácia, pues son capaces de morir de miedo. Voy a estudiar el caso y organizar la defensa. Anda rápido a ver Narizinho y el Vizconde. Diles que me esperen en el huerto, abajo de la *jabuticabeira*<sup>24</sup> grande. Acá en la barandilla no podemos tratar de eso. Nuestra abuela descubriría todo.<sup>25</sup>

Los personajes presentan una extraordinaria confianza, gracias a la que resuelven los conflictos, tranquilizando a los adultos, que, a su vez, pasan a contar con ellos. «—No te aflijas abuelita —dijo la niña. —Hay que arreglarlo. Sabes bien que podemos arreglar todo».<sup>26</sup>

Los niños del *Sítio* tienen gran poder y libertad desenfrenada para ejecutar sus aventuras: van a la cacería en la selva, viajan a mundos apartados, pasando por muchos peligros y, aunque Dona Benta demuestre preocupaciones, siempre Lobato acentúa la valorización de los hechos y del aprendizaje. Lobato reconoce que los niños necesitan ser valorizados en cada fase de la vida y, aunque busque educar a la juventud para preparar un adulto consciente, no retira del niño su especificidad. Es así que el niño aprende a lidiar con los problemas de la realidad adulta.

Los elementos mágicos, a los que recurren los niños del *Sítio*, logran transformar la realidad: es suficiente pensar en objetos como el «polvo de pirlimpimpim», el «hace-cuenta» y, naturalmente, la imaginación.

La infancia es concebida como el período de los grandes descubrimientos, tanto en los conocimientos teóricos como en la experiencia personal, directa: las explicaciones de Dona Benta y las clases del Vizconde despiertan la curiosidad en el niño y lo animan a buscar las respuestas para sus cuestionamientos. Las aventuras surgen siempre de las discusiones ocurridas en el grupo y por medio del juego.

<sup>23</sup> *Idem*, *Caçadas de Pedrinho*, São Paulo: Brasiliense, 1973, p. 16.

<sup>24</sup> Árbol de la *jabuticaba*, una de las frutas más comunes y sabrosas del Brasil.

<sup>25</sup> MONTEIRO LOBATO, José Bento. *Caçadas de Pedrinho*, p. 19.

<sup>26</sup> *Idem*, *Memórias de Emilia*, p. 17.

Postman (1999) afirma que la diferenciación entre adultos y niños está en el juego y en la relación con el juguete. De hecho, la relación lúdica del niño marca esencialmente la obra de Lobato, pues los nietos de Dona Benta están siempre buscando *reinações* (travesuras): juegos que se vuelven aventuras reales, con peligros. También el episodio de la caza al jaguar es concebido por ellos como un gran juego.

Así atacado por todos los lados, el jaguar no tuvo solución más que morir. Se contorsionó y se fue muriendo. Cuando dio el último suspiro, Pedrinho, en el mayor entusiasmo de su vida, entonó un canto de guerra:

—Ale guá, guá, guá...

Y todos contestaron en coro:

—¡Hurra! ¡Hurra! ¡Picapau Amarelo!... [...]

Fue un delirio de felicidad. Los cazadores rodearon al jaguar muerto, discutiendo las peripecias de la formidable aventura.<sup>27</sup>

Postman (1999), al abordar el tema del surgimiento de la idea de infancia, resalta la relación del niño con el juguete como una característica esencial para la diferenciación entre niños y adultos. El juego y el juguete constituyen elementos fundamentales para pensar al niño como ser distinto del adulto. En sus textos, Lobato marca significativamente esta interacción, destacando la importancia de la «construcción» de los juguetes: en efecto, es Pedrinho que «construye» al Vizconde y a Emília (aunque haya sido hecha por Tía Nastácia con retazos de paño) y siempre son arreglados para mejorar su apariencia con nuevas ropitas.

Emília andaba bien de salud, gorda y colorada. Tía Nastácia había rellenado de *macela*<sup>28</sup> nueva la piernita que había perdido en el paseo al Reino de las Abejas, y Narizinho había arreglado una de sus cejas que se estaba destejiendo. Además, le había pintado en la cara ruedas de carmín, y sus cejas de *retrús*,<sup>29</sup> que estaba deshilándose.<sup>30</sup>

Pedrinho hizo como Lúcia pidió. Encontró una buena mazorca, aun con unas pajitas en el cuello que pasaban muy bien por barba, le puso brazos y piernas,

<sup>27</sup> *Idem*, *Caçadas de Pedrinho*, p. 14.

<sup>28</sup> Es una especie vegetal propia de Brasil que posee hojas lineares y flores amarillas y olorosas.

<sup>29</sup> Filos de seda retorcidos.

<sup>30</sup> MONTEIRO LOBATO, José Bento. *Reinações de Narizinho*, p.42.

hizo una cara con nariz, boca, ojos y todo —y no se olvidó de marcarle la frente con una señal de corona de rey. Después le puso en la cabeza un sombrerito de copa y fue con él a la casa de la muñeca.<sup>31</sup>

La relación del niño con su juguete refleja aun elementos de la infancia rural: los niños construyen sus juguetes a partir de la imaginación y creatividad, y de su contexto socio-económico. Los juguetes asumen, por lo tanto, un papel esencial en la obra de Lobato ya que constituyen los «portavoces» de las críticas del autor sobre las restricciones que se imponen a los niños.

—Tía Nastácia tiene razón, Emília —observó Dona Benta. El acto que hiciste es de los más feos, y solo te perdono porque eres una tontita que no distingue el bien del mal. Si fuera alguno de mis nietos, lo castigaría.<sup>32</sup>

Narizinho y Pedrinho son niños educados y respetan a los mayores; no suelen ser reprendidos y, muchas veces, son, incluso, los que llaman la atención o se indisponen con otros personajes, cuando estos infligen reglas de conducta y de buena educación.

—Adiós, Alice! Adiós Peter Pan! Adiós Almirante! No se olviden de mi caja de leche condensada, ni de la vaca prometida a Dona Benta...

Narizinho se molestó.

—«Esta pesada!»<sup>33</sup> En un momento así debemos portarnos bien. Es un momento solemne. ¿Qué estará pensando de ti el Almirante, glotona?<sup>34</sup>

En la idea de Lobato el niño es por lo tanto un ser en formación, de manera que la infancia sería la etapa destinada a los descubrimientos necesarios para que el niño se constituya como sujeto crítico y reflexivo. Sin embargo, el niño no es presentado como un adulto en miniatura, ni como sujeto pasivo en su proceso de desarrollo. Al contrario, los niños son activos, curiosos, responsables por sus descubrimientos,

---

<sup>31</sup> *Ibidem*, p. 43.

<sup>32</sup> *Ibidem*, p. 107.

<sup>33</sup> El texto original dice *sirigaita*, expresión despreciativa, que podría aquí significar «atrevida». Narizinho la usa para decir que Emília se estaba exhibiendo en demasía, llamando exageradamente la atención.

<sup>34</sup> MONTEIRO LOBATO, José Bento. *Memórias de Emília*, p. 46.

experimentan de los conocimientos adquiridos. Y eso es posible porque poseen, como elemento esencial, la libertad, traducida por su recurso mágico a la imaginación. Aunque los personajes infantiles Narizinho y Pedrinho respeten algunas reglas, ambos no están vinculados a conductas moralistas que les podrían impedir vivir estas aventuras.

### EL PERSONAJE EMÍLIA

De todos los personajes de Monteiro Lobato, sin duda, Emília es la más conocida y, tal vez, la más importante de la obra de Lobato. Muchos estudiosos ya se han dedicado a ese tema, con el fin de revelar los «misterios» de la muñeca más «vivaz y ambiciosa» de Brasil. En realidad, este es un personaje-clave de su obra infantil, que merece una profundización.

Durante la primera aventura, en *Reinações de Narizinho*, Lobato no coloca a Emília en un lugar destacado, por su origen humilde y sencillo, y por tener características físicas no muy «agradables». Como cuenta Lobato, Emília fue hecha por la mucama; «es fea como una bruja, y tiene el problema de ser muda». Pese a esta presentación despectiva, Emília se vuelve protagonista a partir de la célebre disputa con Dona Carochinha (Doña Escarabajo), episodio en el que apoya a Narizinho para esconder a Pequeno Polegar (Pulgarcito) que había huido de los libros de historia. Su personalidad empieza por ser delineada ya en la primera aventura, cuando toma la píldora hablante del Doctor Caramujo y empieza a hablar.

—Pellizco —continuó Narizinho, guardando la muñeca en el bolsillo. Vio que Emília todavía no hablaba muy bien, cosa que solo el tiempo podría conseguir. Vio también que era de genio obstinado y torpe por naturaleza, ya que pensaba a respecto de todo, con un propio modo especial. —Mejor que sea así, filósofo Narizinho. Las ideas de la abuela y Tia Nastácia a respecto de todo son tan sabidas que la gente ya las adivina antes que abran la boca. Las ideas de Emília serán siempre novedades.<sup>35</sup>

<sup>35</sup> *Idem. Reinações de Narizinho*, p.16.

En este fragmento ya son identificadas las características de la personalidad de Emília: su obstinación, su «tontería» y su manera muy especial de «pensar». Lobato ya insinúa la fuerte personalidad de la muñeca, que se consolidará a lo largo de las aventuras, hasta volverse independiente de su creador, como el mismo autor afirmó:

Emília empezó como una fea muñeca de paño, de esas que en las tiendas de los pueblos costaban 200 reales. Pero rápidamente evolucionó, y evolucionó *cabritamente* —como una cabrita nueva— por saltos. Teoría biológica de las mutaciones. Y fue adquiriendo tanta independencia que, no sé en qué libro, cuando le preguntan: «Pero, ¿qué eres al fin de las cuentas, Emília?» ella respondió sin pelos en la lengua: Soy Independencia o Muerte. Y lo es. Tan independiente que ni yo, su padre, logro dominarla. Cuando escribo uno de esos libros, ella entre en los dos dedos que presionan las teclas y dice lo que quiere, no lo que quiero yo. Cada vez más, Emília es lo que quiere ser, y no lo que yo quiero que sea.<sup>36</sup>

Emília «mejora» no solo con relación a las características físicas, como también a lo que dice respecto de su personalidad, volviéndose cada vez más compleja. Además de las tres características ya indicadas, Emília aparece fría, ambiciosa y mandona. La muñeca presenta características muy peculiares, justificadas, generalmente, por su condición de juguete, o sea, de personaje mágico y, por lo tanto, puede manifestar deseos y acciones que son censuradas y prohibidas por la sociedad. Es el caso, por ejemplo, de la mala educación de la muñeca, o incluso de sus actitudes egoístas y ambiciosas, individualistas (tal vez como la propia sociedad), pero permitidas a Emília, justamente por ser muñeca y no ser humano que, incluso, la libera de castigos y puniciones más severas.

Fue un escándalo. Todos la criticaron, considerando muy feo aquel procedimiento; después cayeron en la risa, cuando leyeron lo que estaba en el papelito. Emília, en lugar de escribir su nombre, había escrito con su letrita mal hecha de muñeca de paño —EL MÍO. Por eso insistía tanto en sortear. Ya estaba con el nombre del vencedor en la mano...

—¡Ché, qué fiasco! —exclamó tia Nastácia decepcionada. Nunca vi acción más fea.<sup>37</sup>

<sup>36</sup> Nota introductoria de DUPONT, Wladir, en MONTEIRO LOBATO, José Bento. *Obras completas, op. cit.*, p. XXIV.

<sup>37</sup> MONTEIRO LOBATO, José Bento: *Reinações de Narizinho*, p. 107.

La muñeca nos presenta una naturaleza interesante, pues, cuando intenta engañar, se ve traicionada por su propia ingenuidad. A Emília se le perdona el «no distinguir el bien del mal». Ella tiene también el privilegio de poder decir lo que opina, sin pensar en las consecuencias, con una libertad de expresión, negada a otros personajes. Emília representa, por lo tanto, los anhelos y deseos de los niños; o sea, ella es la «voz» del niño, y lo es, justamente, por no ser niño, pues, en su condición de muñeca, puede tomar actitudes que son negadas al niño por causa de las reglas y valores sociales establecidos por la educación infantil oficial.

Bruno Bettelheim (1995) afirma que la identificación del niño con los héroes de las historias infantiles se debe a la necesidad de superación de obstáculos que llevan a la victoria final, donde los aparentemente «más débiles» ganan, con la ayuda de elementos mágicos. Emília es un elemento mágico, que posee otros artificios como el ya mencionado ábaco mágico, «hace-de-cuenta» y otros «dones», como la posibilidad de hablar con animales y de ver cosas que los demás no pueden.

Emília es la gran heroína, que salva siempre a todos de las más difíciles situaciones y asume un papel muy peculiar entre los personajes, pues propone un relativismo frente al maniqueísmo omnipresente en las historias infantiles.

—Emília! —gritó Pedrinho. —¡Estamos esperándote! ¡Qué venga la sorpresa de las granadas!

La muñeca trató de sacar provecho de la situación.

—Muy bien —dijo ella— pero solo lanzaré mis granadas bajo tres condiciones.

—¡Dímelas ya!

—Primero: que todos reconozcan que yo soy la más vivaz e inteligente del grupo. Segundo: que Dona Benta me de un regadorcito de jardín, de los verdes —de otro color no lo quiero. Tercero que...

—Socorro! —gritó desde el fondo de su corazón la pobre Tía Nastácia que, no pudiendo más aguantarse en el mástil, estaba cayéndose lentamente.

Emília no esperó la respuesta a sus condiciones. Se acercó al tejado, tomó las granadas y —*záz*— las echó contra el grupo.<sup>38</sup>

A pesar de aspectos como el egoísmo, el engaño, la codicia, Emília es también, una gran luchadora y defensora de sus amigos, con un sentido elevado de la justicia.

<sup>38</sup> *Idem, Caçadas de Pedrinho*, p. 28.

Podríamos decir que se trata, tal vez, de «emílias» que, conjuntamente, constituyen la múltiple personalidad de la muñeca. Sin embargo, no es posible clasificarla como un personaje malo o bueno, sino como un personaje que presenta ambigüedad de elementos que la modernizan.

La muñeca reconoce su ambigüedad pues, muchas veces, se autoanaliza.

Antes de poner el punto final quiero que sepan que es una gran mentira lo que se ha escrito a respecto de mi corazón. Dicen todos que yo no lo tengo. Es falso. Tengo, sí, un lindo corazón —solo que no es de plátano. Cositas sin importancia no lo impresionan; pero el se duele cuando ve una injusticia. Se duele tanto, que estoy convencida de que el mayor mal de ese mundo es la injusticia.

Cuando veo determinadas madres pegando a sus hijitos, me duele el corazón. Cuando veo que ponen en cadenas hombres inocentes, me duele el corazón. Cuando oí Dona Benta contar la historia de Don Quijote, me dolió el corazón muchas veces, porque aquel hombre se quedó loco por demasiada bondad. Lo que quería él era solo hacer el bien a los hombres, castigar a los malos, defender a los inocentes. Resultado: palos, palos y más palos en sus espaldas. Nadie llevó tantos golpes como el pobre caballero andante —y veo que eso pasa a todos los buenos. Nadie los comprende. ¿Cuántos hombres no padecieron en las prisiones del mundo solo porque quisieron mejorar la suerte de la humanidad?<sup>39</sup>

Emília es efectivamente única, inclasificable en muchos aspectos, además de poseer características peculiares y transgresoras de las reglas y valores. La ambigüedad del personaje se hace presente por su complicidad con su creador, que se vale de ella para exponer sus ideas. Es por la boca de Emília que Monteiro Lobato evidencia su modo de pensar, sin la necesidad de ocultar o reprimir determinadas opiniones, ya que Emília, en su condición de criatura mágica, no necesita seguir las reglas morales, ni responder por modelos civilizados de conducta apropiados para los seres humanos, que la muñeca critica ampliamente.

Las «emílias» que existen en el personaje representan la pluralidad de voces manifestadas en los textos de Monteiro Lobato. Emília es, sin duda, el espejo de Lobato. La naturaleza de la muñeca va, ciertamente, más allá de apenas explicitar las ideas y críticas de su creador. Ella es un personaje mítico, con una vivacidad sin

---

<sup>39</sup> *Idem, Memórias de Emília*, p. 58.

igual, capaz de salvar a todos y resolver las peores situaciones con su «hace-de-cuenta». Emília es, asimismo, un personaje enigmático, de modo que, ante la pregunta del Vizconde, que, de alguna manera, también es la de nosotros («Pero, al fin y al cabo, Emília, ¿qué eres tú?»), ella contesta atrevidamente:

—Soy Independencia o Muerte.

Me puse pensativo. En realidad, Emília es esto: una independencia de paño —independiente hasta al tratar a las personas por los nombres que quiere y no por el nombre que las personas tienen. Para ella yo soy el maíz; el Almirante es el Bife...

Acá en la hacienda es ella quien manda. Por más que los chicos hagan, al final quien logra lo que quiere es Emília con sus famosas maneras.<sup>40</sup>

De hecho, Emília se propone al lector como una mezcla de bien y mal, de correcto e incorrecto, de intereses egoístas y generosidad, de justicias e injusticias, una muñeca que ultrapasa los límites de la realidad y de la fantasía, lo que compone un personaje único en la historia de la literatura infantil.

Emília dialoga con el núcleo de los personajes infantiles y adultos, de los animales, de los seres fantásticos, aborda problemas reales, denuncia injusticias, hace críticas a la sociedad y al gobierno. Envolviéndose en las aventuras de los personajes infantiles, crea un lenguaje propio, elabora planes maravillosos, hace preguntas impertinentes, responde, sueña, imagina, transforma la fantasía en realidad, encantando, con su manera especial, al público lector, que se fascina y se proyecta aún hoy para ese mundo mágico. Como ya se ha señalado, es imposible clasificar a Emília, o trazar un perfil «cerrado» de este personaje, ya que, a cada lectura, a cada aventura, emerge una más de las variadas «emílias», de modo que nos queda la duda: ¿será que Monteiro Lobato tenía razón? ¿Será que Emília se volvió tan independiente al punto de no ser controlada por su creador? De hecho, son evidente la ambigüedad y flexibilidad de la muñeca, su «evolución» a lo largo de las aventuras, en las cuales es posible notar esa pluralidad de «emílias», que reflejan al propio Lobato, con sus actitudes, muchas veces paradójicas.

<sup>40</sup> *Idem*, p. 50.

## SÍTIO-MUNDO

Con la categoría «*Sítio-Mundo*» queremos analizar la idealización de Monteiro Lobato sobre la forma específica de organización social, representada por el *Sítio do Picapau Amarelo*, representación de lo ideal de sociedad que el escritor pretendía para Brasil, tomando la infancia como protagonista para transformar esa utopía en realidad.

—Ya percibiste, Emília, ¿cómo es bien arreglado este reino? Una verdadera maravilla de orden, economía e inteligencia [...] Lo que admiro es como las abejas saben aprovechar de modo que la colmena funcione como se fuera un reloj. Ah, si nuestro reino también fuera así... acá no hay pobres ni ricos. No se ve un manco, un ciego, un tuberculoso. Todos trabajan felices y contentos [...].

—¡No señora!, respondió la abeja. Nosotros no tenemos gobierno, porque no necesitamos de gobierno. Cada uno nace con el gobierno dentro de sí, sabiendo perfectamente lo que debe y lo que no debe hacer. En este punto somos perfectas. Narizinho se puso admirada con aquellas ideas, y vio que era así mismo. «¡Qué pena que también no sea así en la humanidad!» [...]

—Mira, chica, allá en el reino de los hombres suelen decir mucho de la felicidad, pero esté segura de que felicidad solo hay acá. Cada una de nosotras es feliz porque todas somos felices. Allá no sé como puede alguien ser feliz sabiendo que hay tantos infelices alrededor!<sup>41</sup>

Es evidente la crítica de Monteiro Lobato respecto de la organización de la sociedad brasileña, en lo que se refiere a la división entre ricos y pobres (clases sociales) y a las formas de gobierno vigentes entonces, defendiendo, en determinada medida, la autogestión. Lobato retoma la cuestión de la desigualdad social al llevar a reflexión el tema de la felicidad, presentando una postura que se vuelve para el bienestar colectivo, en contraposición a la postura individualista y capitalista de nuestra sociedad.

—¡Perfectamente, Vizconde! Eso es lo que es importante. Hacer cosas con la mano de los otros, ganar plata con el trabajo de los otros, hacer nombre y fama con la cabeza de los otros; eso es *saber hacer* las cosas. Ganar plata con nuestro

---

<sup>41</sup> *Idem. Reinações de Narizinho*, pp. 35-36.

trabajo, hacer nombre y fama con nuestra cabeza *no es saber hacer* las cosas. Mira, Vizconde, yo estoy en el mundo de los hombres hace poco tiempo, pero ya aprendí a vivir. Aprendí el gran secreto de los hombres en la Tierra: la viveza! Ser vivo es todo. El mundo es de los vivos. Si yo tuviera un hijito, le daría solo un consejo: «Sé vivo, hijo mío!».<sup>42</sup>

Lobato presenta, además, muchas críticas a los regímenes gubernamentales, principalmente en lo que se refiere al gobierno brasileño. Estas críticas están centradas básicamente en el libro *O Poço do Visconde*.

Aunque Monteiro Lobato presenta un escepticismo hacia la sociedad, la humanidad y el gobierno, sus creencias no se detienen en un conformismo moralista: entre las críticas, existe aún una posibilidad de cambio:

Hijo mío —dijo la buena viejita —es que yo también tengo en el fundo de mi corazón el mismo sueño de Simón Bolívar. Yo sueño con los Estados Unidos del Mundo como único medio de acabar con ese horroroso cáncer llamado Guerra. La historia del mundo, como les enseñé a ustedes, no es más que un Amazonas de sangre y dolor, de desgracias y horrores de toda la suerte, todo por causa de la división de la humanidad en trozos enemigos unos de los otros. La solución para este cáncer es una sola: la unidad política del mundo.<sup>43</sup>

Sin posibilidad de concretar este mundo ideal en la realidad, Lobato lo realizó en la ficción con la creación, parafraseando a André Luiz de Campos.<sup>44</sup> En este universo se encuentra todo «un mundo dentro del Sítio». El Sítio es el lugar ideal, con un gobierno democrático, en lo cual niños y adultos tienen sus derechos y deberes, sus responsabilidades; gozan de libertad plena para el diálogo y, además de eso, es percibido como un lugar maravilloso por todos, tanto los habitantes como los visitantes:

—¡Qué cosa linda! —murmuró Alice— ¡Chupar naranja-lima al lado de un angelito del cielo que cuenta las cosas de allá! Estoy cambiando mi opinión,

<sup>42</sup> *Idem, Memórias de Emilia*, p. 42.

<sup>43</sup> *Idem, História do Mundo para as Crianças*, p. 160.

<sup>44</sup> Cf. Campos, André Luiz Vieira de. *A República do Picapau Amarelo*. 1.ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

Emília. Estoy creyendo que este *Sítio* de Dona Benta es todavía más lindo que nuestro Kensington Garden de Londres...

—Y es así—observó Narizinho.

—No hay lugar en el mundo que valga el *Sítio* de la abuela. Quien lo ve por primera vez, con estos árboles viejos, todo desordenado, no le da nada. Pero después que lo conoce, no lo cambia ni por California, que es un paraíso. El *Sítio* de la abuelita es lindo como una sandalia vieja.<sup>45</sup>

Esta idea del *Sítio*-Mundo también puede ser aprehendida en las entrelíneas de las historias; de modo que la estructura del *Sítio* se vuelve compleja hasta representar la sociedad y, tal vez, el Brasil idealizado por Lobato. En algunos momentos, Emília llega a afirmar que el único lugar para ser feliz es el *Sítio do Picapau Amarelo*:

Después que aprendí a leer y empecé a leer los periódicos, empecé a ponerme triste. Empecé a ver como es en realidad el mundo. Tantas guerras, tantos crimines, tantas persecuciones, tantos desastres, tanta miseria, tanto sufrimiento...

Por eso creo que el único lugar del mundo donde hay paz y felicidad es en *Sítio* de Dona Benta. Todo acá ocurre como en un sueño. Los niños solo cuidan de dos cosas: jugar y aprender. Las dos ancianas solo cuidan de enseñarnos lo que saben y de ver que todo marche a su hora y a su tiempo.<sup>46</sup>

Lobato proyecta en el *Sítio* un ideal de progreso y nación construido por sus personajes infantiles y mágicos. Un ejemplo es el episodio de cuando se organiza la exploración de petróleo en el *Sítio* de Dona Benta, «regalando» al país con su «oro negro».

—¡Viva! ¡Viva! ¡Vamos a despertar el Brasil! Rompimos aquí el primer pozo y listo—está despierto el Brasil. ¡Viva! ¡Viva!...

[...] —Así es. En el día en que tal cosa ocurra y el Brasil pase de comprador a vendedor de petróleo, entonces dejaremos de ver esta cosa tristísima de hoy—millones de brasileños descalzos, analfabetos, andrajosos— en la miseria. Brasil tiene todos los elementos para volverse un país riquísimo—pero riquísimo de verdad, y no, como hoy, rico solo de «posibilidades»—o de «puro cuento».<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> MONTEIRO LOBATO, José Bento. *Memórias de Emília*, p. 28.

<sup>46</sup> *Ibidem*, p. 58.

<sup>47</sup> *Idem*. *O Poço do Visconde*, pp. 708-709.

El «*Sítio-Mundo*» toma su lugar en los pasajes en los que Lobato deja entrever su pensamiento adulto-social. Pero el *Sítio-Mundo* gana su colorido gracias a un escenario compuesto solo por niños y por aquellos que (viejos) saben acercarse a la infancia y dialogar con el niño. La utopía de Lobato transforma el *Sítio* de Dona Benta en «*Sítio-Brasil*»; así concretiza, a través de las manos de Narizinho, Pedrinho, Emília, Vizconde y Quindim, su sueño de progreso y desarrollo.

En este sentido, el *Sítio-Mundo*, entendido no solo como espacio físico, sino también de acuerdo con la organización social establecida, se presenta como núcleo generador y gestor de todos los cambios ocurridos en el país. En el plano de la fantasía, de la utopía, el *Sítio* de Dona Benta será el eje de una transformación fantástica, expandiéndose más allá del mismo *Sítio*: «Y ocurrió entonces un hecho espantoso. Brasil, que no tenía petróleo, que estaba oficialmente prohibido de tener petróleo, se transformó en el mayor productor de petróleo del mundo».<sup>48</sup>

En esta utopía infantil la forma de gobierno propuesta por Lobato consiste en una democracia en la que la autoridad nunca se confunde con el autoritarismo, y el respeto se presenta como eje direccional de esta relación. En ese sentido, Dona Benta se presenta como la matriarca, la «gobernante» del *Sítio*, compartiendo esta autoridad con los demás personajes, que tienen sus propios derechos asegurados. Dona Benta gobierna con sabiduría e integridad; es justa y es una de las responsables por hacer del *Sítio* un lugar perfecto.

—Si me preguntan dónde es el cielo, contestaré: ¡aquí!  
¿Y por qué es así? Por causa de la sabiduría de Dona Benta, que es el aura misteriosa que todo dirige en este lugarcito bendito del mundo.<sup>49</sup>

El «Brasil ideal», proyectado en el *Sítio do Picapau Amarelo*, representa los anhelos de Monteiro Lobato para un país y un mundo mejor, pues «el *Sítio* es el más bonito de los mundos», como declara la muñeca Emília. Pero este *Sítio* representa también el refugio que alberga la insatisfacción del escritor contra los «mundos reales» de su «tiempo adulto». En este «*Sítio-Mundo*», Monteiro Lobato conjetura la posibilidad de un mundo mágico, de un territorio de lo maravilloso,

<sup>48</sup> *Ibidem*, p. 772.

<sup>49</sup> *Ibidem*, p. 780.

donado a los niños, con la esperanza de que ellos puedan traspasar los límites de la cerca del *Sítio*, o de las letras de los libros que transformaron el Brasil, tan criticado por su creador, en un gran «*Sítio do Picapau Amarelo*». ■

## BIBLIOGRAFÍA

- BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. 5.<sup>a</sup> ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.
- BOTO, Carlota. «O desencantamento da criança: entre a Renascença e o século das luzes». En FREITAS, Marcos Cesar de y Moises KUHLMANN Jr. (orgs.). *Os intelectuais na história da infância*. São Paulo: Cortez, 2002.
- CAMPOS, André Luiz Vieira de. *A República do Pica-pau Amarelo*. 1.<sup>a</sup> ed. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- CHARTIER, Roger. *História Cultural: entre práticas e representações*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.
- COELHO, Nelly Novaes. *Literatura infantil: histórica, teoria e análise: das origens orientais ao Brasil de hoje*. 2.<sup>a</sup> ed. São Paulo: Quiron/Global, 1982.
- GIBELLO, Alessandra. *Monteiro Lobato, o «Sítio-Mundo» e as identidades da criança letrada: memórias de leitura*. Araraquara-SP, UNESP, Faculdade de Ciências e Letras «Júlio de Mesquita Filho». Tesis de maestría, 2004.
- GOLDMANN, Lucien. *Ciências Humanas e Filosofia*. São Paulo: Difusão européia do livro, 1972.
- MONTEIRO LOBATO, José Bento. *Obras Completas. Sítio do Pica-pau Amarelo*. Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1982.
- *Reinações de Narizinho*. En *Obras Completas. Sítio do Pica-pau Amarelo*. Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1982.
- *O Poço do Visconde*. En *Obras Completas. Sítio do Pica-pau Amarelo*. Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1982.
- *Caçadas de Pedrinho*. São Paulo: Brasiliense, 1973.
- *Memórias de Emília*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- *História do Mundo para Crianças*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- *Viagem ao Céu*. São Paulo: Brasiliense, 1973.
- POSTMAN, Neil. *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.



La Grulla y el Lobo

