



Sociedade Brasileira de Estudos
Interdisciplinares da Comunicação

*Iniciacom – Revista Brasileira
de Iniciação Científica em
Comunicação Social*

INTERTEXTOS MIDIÁTICOS E DIALOGISMOS CULTURAIS N’O SÍTIO DO PICAPAU AMARELO

ANDRIOLLI DE BRITES DA COSTA ¹; MÁRCIA GOMES M. ²

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL (UFMS)

Resumo: Este artigo objetiva explorar a intertextualidade na obra literária *O Sítio do Picapau Amarelo* escrita por Monteiro Lobato entre 1921 e 1944, e de sua adaptação para a TV produzida pela Globo entre 2001 e 2007. Compreende-se que o texto é uma experiência antropofágica que se alimenta da cultura erudita, popular e de massa para gerar obra marcada pela brasilidade e proximidade com o leitor; artifício que o correspondente audiovisual busca repetir.

Palavras-Chave: Ficção Seriada; Adaptação Literária; Monteiro Lobato; Intertextualidade; Transmediação.

MEDIA INTERTEXTUALITIES AND CULTURAL DIALOGISM IN *O SÍTIO DO PICAPAU AMARELO*

Abstract: This article has the objective to explore the intertextualities in the literary work *O Sítio do Picapau Amarelo*, written by Monteiro Lobato between 1921 and 1944, as well as in its TV adaptation, produced by Globo between 2001 and 2007. It is understood that the text is an anthropophagic experience which feeds itself from Erudite, Popular and Mass Culture to generate a final work known for its brazility and proximity with the reader; an artifice that the audiovisual one aims to repeat.

Keywords: Serial Fiction; Literary Adaptation; Monteiro Lobato; Intertextuality; Transmediation.

¹ Acadêmico de Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Bolsista CNPq de iniciação científica. E-mail: andriolli_costa@hotmail.com.

² Orientadora. Doutora em Ciências Sociais pela Pontificia Università Gregoriana, Roma, é professora do Departamento de Comunicação Social e do Mestrado de Estudos de Linguagens, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Socióloga, formada pela PUC do Rio de Janeiro, e mestre em Comunicación Social pela Pontificia Universidad Javeriana- Bogotá, tem trabalhos publicados nas áreas de Estudos de Recepção e Ficção Seriada Televisiva. E-mail: marciagm@yahoo.com.



Introdução

Desde o surgimento da linguagem audiovisual, tanto o cinema quanto a televisão vem se utilizando de outras manifestações culturais – artísticas ou não – como fontes inspiradoras para a produção de conteúdo próprio. De início, esta prática devia-se principalmente a experimentação inicial, ainda explorando as potencialidades de uma nova forma de expressão que ainda não possuía suas características formais estabelecidas. Hoje, entretanto, mesmo com características narrativas próprias e definidas, obras precursoras ainda são muito utilizadas para gerar novos materiais.

Ainda que diversos produtos possam servir de inspiração para uma obra adaptada - desde pinturas, peças teatrais, óperas, ou mesmo notícias de jornal – é inegável que a fonte mais recorrente é indubitavelmente a literatura. Lopes (2009, p. 409) aquiesce, classificando como “incontáveis” os exemplos de narrativas televisivas ou cinematográficas baseadas em obras literárias. Esse ato de adaptar gera um intertexto ligando objeto adaptado e texto fonte, abrindo espaço para o diálogo entre os produtos culturais. É Nagamini (2004) quem propõe que, se na década de 1970 havia uma grande preocupação com a fidelidade com o texto original, hoje a própria adaptação já é vista de outra maneira: como um ato de “reinterpretar e redimensionar aspectos da narrativa a fim de adequá-la a linguagem de outro veículo” (ibid, p.36).

Andrew (2000) propõe três modos de relacionamento entre texto-fonte e adaptação: empréstimo, intersecção e fidelidade da adaptação, sendo o primeiro a versão mais facilmente encontrada. Nela, não é todo o material utilizado como ponto de partida que pode ser encontrado na adaptação finalizada. Por vezes, é somente o título, a fábula, ou apenas um ou outro personagem que acaba sendo importado da obra original, como nos casos citados por Bazin (2000), em que o personagem acaba sendo maior do que a própria obra onde surgiu. Um exemplo usado pelo autor é Dom Quixote, mas muitos outros poderiam ser colocados nesse



quadro em que, mesmo sem jamais ter tido contato direto com o texto original, a audiência é capaz de reconhecer o personagem.

Ao se adaptar uma obra para um novo veículo e novo contexto tornam-se necessárias uma série de alterações para manter a adaptação fiel não ao texto-fonte, mas ao seu “espírito” (ibid, p. 20). São necessárias atualizações não somente no discurso, mas também dos diálogos que esta obra trava tanto com elementos culturais quanto com ecos de seu próprio horizonte social. A inquietação central que movimenta este trabalho é explorar o modo como é construída e reconstruída as intertextualidades entre obra audiovisual e literária, quando o próprio texto-fonte tem como característica marcante uma forte presença de empréstimos e apropriações de outros elementos culturais em sua narrativa.

O objeto escolhido para estudo e que manifesta as características supracitadas é o Sítio do Picapau Amarelo, uma série inicialmente composta por 23 volumes escritos por Monteiro Lobato entre 1921 e 1947. Considerado por muitos como pai da literatura infantil brasileira, mesmo sem ser de fato seu precursor, Lobato buscou no Sítio uma linguagem acessível, com textos marcados pela valorização da cultura nacional, em que se apropriava de diversos personagens de culturas estrangeiras e os abasileirava. Desta forma, personagens do cinema americano, dos contos de fadas europeus, deuses da mitologia grega e do cânone literário coexistiam no universo tipicamente rural do Sítio, entre personagens do folclore brasileiro ou da tradição popular (como a boneca de pano feita de macela ou o boneco de sabugo de milho).

O Sítio do Picapau Amarelo foi adaptado quatro vezes para a televisão, e uma vez para o cinema em 1951. A última adaptação televisiva foi ao ar pela Rede Globo entre 2001 e 2007, e é atualmente reprisada pelo Canal Futura. Nesses últimos anos a adaptação sofreu várias mudanças de elenco e equipe criativa, sendo essencialmente dividida em fase 2001, 2005 e 2007. Para fins deste estudo serão utilizados como objeto de análise elementos de todas as

fases, no que diz respeito aos principais intertextos presentes tanto na obra literária quanto na adaptação televisiva relativos ao audiovisual, à literatura, à tradição oral e à internet.

A Questão da Adaptação

Antes de passar a abordar especificamente o próprio Sítio do Picapau Amarelo ou sua adaptação, é necessário discutir primeiramente a questão da adaptação. De acordo com Sanders (2008, p.19), o processo de adaptação indica “reinterpretações de textos estabelecidos em novos contextos de gênero”, isto é: de romance para filme, drama para musical, poesia épica para prosa ficcional. Adaptar-se significa, basicamente, readequar discursos, e se é certo que atualmente a necessidade de fidelidade total ao texto-fonte já não é mais considerada como imperativa para o sucesso de uma adaptação, também é verdade que mesmo hoje é possível encontrar uma série de críticas às mudanças trazidas pela adaptação.

Muitas vezes estas alterações nas obras originais podem inicialmente causar reações negativas no espectador, levando-o a julgar as adaptações com termos como “interferência”, “violação”, “deformação” ou mesmo “infidelidade”, todos listados por Stam (2000, p. 54). Ainda assim, estas mudanças são essenciais para que seja possível recriar na adaptação o “espírito” do texto-fonte. Elemento que, segundo Andrew (2000), é o mais difícil de ser adaptado; mais mesmo do que a própria história ou o cenário.

Hutcheon (2006) aponta que 95% de todas as minisséries e 70% de todos os filmes produzidos especificamente para a TV que vencem o Emmy Awards são adaptações. Ainda segundo a autora, a constante produção de obras inspiradas por outros produtos culturais é explicada por dois motivos. Em primeiro lugar, existe a motivação financeira devido ao fato das adaptações serem consideradas “apostas seguras”, pois o novo produto trilha um caminho já explorado pelo produto anterior. O segundo é a satisfação do espectador, que sente prazer ao identificar ecos da obra original no novo produto. No entanto, ele não deseja vivenciar as

mesmas experiências já provocadas pelo consumo desse último, mas tem expectativas por experimentar novas situações que se assemelham às anteriores. É a busca pela repetição sem replicação.

Esse desejo do espectador em ver os personagens em novas histórias e resolvendo novos conflitos vem ao encontro da proposta de Monteiro Lobato nas narrativas do *Picapau Amarelo*. É o que nota-se logo no primeiro volume, em *Reinações de Narizinho* (1921).

— Não sei — respondeu dona Carochinha — mas tenho notado que muitos dos personagens das minhas histórias já andam aborrecidos de viverem toda a vida presos dentro delas. Querem novidade. Falam em correr mundo a fim de se meterem em novas aventuras. Aladino queixa-se de que sua lâmpada maravilhosa está enferrujando. A Bela Adormecida tem vontade de espetar o dedo noutra roca para dormir outros cem anos. O Gato de Botas brigou com o marquês de Carabás e quer ir para os Estados Unidos visitar o Gato Félix. Branca de Neve vive falando em tingir os cabelos de preto e botar ruge na cara (...) (LOBATO, 1920, P. 11).

No entanto, para compreender as novas histórias de um personagem é necessário conhecer suas antigas aventuras. Desta forma, ao apropriar-se de diversos personagens presentes no imaginário coletivo de seu tempo e incorporá-lo em suas histórias em um grande processo de intertextualidade, a narrativa Lobatiana conta com uma leitura de segundo nível para que ocorra uma fruição mais completa de seu conteúdo embora uma leitura de primeiro nível não prejudique o avanço da narrativa (GENETTE, 1986).

A dificuldade surge quando, ao tentar empreender uma leitura da obra de Lobato, o leitor contemporâneo não consiga ultrapassar a leitura de primeiro nível, devido a elementos narrativos bastante datados presentes nos livros. Tendo em vista que a obra foi escrita tendo como leitor modelo àquele de sua época, é natural que exemplos, citações e referenciais dialoguem com seu próprio tempo.

Desta forma, adaptar um texto para o audiovisual exige uma revisão dos intertextos compreendidos na obra, para buscar sua maior fruição por parte do espectador contemporâneo.



Quando o diálogo e a identificação do público com o conteúdo deixam de acontecer, a mensagem deixa de atingir seu receptor e torna-se necessária uma adequação. Hutcheon (2006) relata o exemplo de Priscilla Galloway, que adapta narrativas míticas e históricas para crianças e que afirmou ser motivada pelo desejo de preservar histórias que valem a pena conhecer, mas que não dialogam necessariamente com uma nova audiência sem que haja uma “reanimação criativa” de seu conteúdo.

Não apenas isso, mas a própria linguagem televisiva, com suas próprias regras e problemáticas como limitações orçamentárias, restrições de horário, direitos autorais ou mesmo a necessidade de apresentar um novo climax a cada 10 ou 15 minutos, para manter o espectador presente mesmo durante os intervalos comerciais, faz com que uma série de alterações narrativas devam ser empreendidas.

Sítio na TV: Atualizações e Mudanças

Com a transmediação da obra literária para outro suporte midiático, além de um distanciamento de 80 anos entre o lançamento das duas, detalhes e descrições que uma vez serviram para criar identificação com o leitor tiveram que ser repensados pelos roteiristas na hora de trazer a história ao público contemporâneo. Ainda que compreendendo a individualidade de cada obra – tanto do livro quanto do audiovisual, para fins desta análise comparações do produto adaptado com a obra original têm como objetivo tornar mais claras as escolhas feitas pela equipe de adaptação (XAVIER, 2003). Escolhas que privilegiaram cenas e excluíram outras, acrescentaram personagens ou modificaram situações, e que serviram para dar à obra televisiva uma individualidade e originalidade própria.

Pelo que foi observado, ao abordar as atualizações e mudanças realizadas pela adaptação audiovisual, também explora-se as relações dialógicas entre a obra e a estereofonia de ecos de seu próprio tempo. Entre outros deslocamentos relativos ao processo de adaptação,



essas alterações incorporam ao Sítio novos elementos importantes, como, por exemplo, a introdução das tecnologias modernas. Na versão de 2001, Dona Benta lê e responde e-mails diariamente, mas ressenete-se por seu neto não lhe escrever mais cartas. Tia Nastácia atrapa-lha-se com o forno de micro-ondas e deixa queimar o almoço pela primeira vez, enquanto Pedrinho diverte-se com seu *game boy* entre uma aventura e outra. Tais alterações, conforme Hutcheon (2006) são justificadas pela tentativa de manter o “estilo” da obra original. Os roteiristas dessa versão lançam mão destas atualizações, no caso, porque como Lobato era um progressista em relação a sua época, se o Sítio tivesse sido escrito hoje, certamente abraçaria estas inovações tecnológicas.

A atualização do discurso também esteve presente nos episódios inspirados pelo livro *A Reforma da Natureza* (1939). Na obra original, Emília utiliza-se do poder do faz-de-conta para alterar a realidade ao seu bel-prazer. Já no correspondente audiovisual, produzido em 2007, a fantasia ganha o reforço da engenharia genética com o surgimento da figura dos “transgênicos”: criaturas criadas artificialmente, inspiradas pela discussão sobre transgênicos.

Saindo do âmbito das tecnologias e entrando nas alterações dos conteúdos sociais - que também são ajustados ao horizonte social de sua época - percebe-se uma série de situações repensadas. Se antes, a ação de Tia Nastácia limitava-se ao seu papel de cozinheira - mesmo quando era incluída nas aventuras, pois acabava sempre cozinhando, seja para São Jorge, seja para o Minotauro - no audiovisual ela recebe a ajuda da turma do Sítio, instigados por Dona Benta, que não os deixa sair para brincar sem antes ajudar a empregada a lavar a louça. Também o modo como Lobato posiciona o negro em suas obras expressa um comportamento considerado comum para a época, condizendo com o espírito de seu tempo. No entanto, os mesmos adjetivos e comentários presentes num texto hoje seriam vistos como preconceituosos. Assim, toda referência à subordinação étnica foi excluída da versão audiovisual.

Nesse mesmo sentido, ainda que já existisse na obra literária, a preocupação ambiental também torna-se bastante marcante na adequação do discurso para a adaptação televisiva. Episódios como *As Caçadas de Pedrinho* (1933), onde Pedrinho caça e mata uma onça são alterados para uma versão onde o menino ajuda a salvar o felino de um caçador maligno. Até mesmo a situação inicial do livro *O Saci* (1921) é alterada para encaixar-se no discurso de proteção ambiental. No primeiro, Pedrinho queria caçar e Dona Benta, para dissuadi-lo, comenta que na mata há sacis; já na adaptação atual, Pedrinho trava uma conversa com a avó sobre o desequilíbrio ecológico.

Pedrinho – Mas será que até os bichos do Capoeirão dos Tucanos morreram?

Dona Benta – Não todos, mas tem cada vez menos

Pedrinho – E onça? Tem?

Dona Benta - Tem! Onça pintada, porco espinho, tamanduá...

Tia Nastácia – Saci, né?

Dona Benta – Nastácia! Saci é folclore Pedrinho...

(*O Saci*, DVD, 2001)

Outra questão manifesta na adaptação televisiva é a postura que Dona Benta toma em relação ao folclore brasileiro. No livro, é Dona Benta quem comenta sobre a existência dos sacis. Mesmo que a personagem não acredite realmente nisso, pelo menos não refuta abertamente a cultura popular. Já no audiovisual, ela mostra-se irritada quando Nastácia menciona o saci, e quando tio Barnabé comenta que um lobisomem está rondando o Sítio. Dona Benta os censura, e pede para pararem de “crendices”. Com essa postura, a personagem assume a sua posição de classe e dá voz ao discurso dominante que descaracteriza o popular, associando as ditas “crendices” à ignorância.

Ainda citando o episódio *O Saci*, desta vez saindo da abordagem do diálogo da obra com o horizonte social da época, outras alterações realizadas no audiovisual dizem respeito também às características particulares do suporte midiático em questão. A primeira delas é que, mesmo que nos livros existam episódios com o foco voltado apenas para alguns personagens do elenco do Sítio, a adaptação televisiva é dividida em diversas linhas de enredo que



mostram todos os outros grupos de personagens. A alternância entre as cenas faz parte da linguagem televisiva, gerando tensão, curiosidade e maior possibilidade de identificação com os personagens, reafirmando a cada episódio o conjunto total do elenco da obra audiovisual.

Martín-Barbero (1995), citado por Nagamini (1994, p. 43) defende que o estudo da adaptação literária exige um entendimento dos mecanismos de mediação entre a sociedade e o meio. Um deles é a reorganização e fragmentação dos grupos de indivíduos; ao criar múltiplos grupos de personagens, divididos em sexo, classe social, idade ou *status*, gera-se uma maior probabilidade de consumo na TV, seja de bens materiais ou simbólicos. Isso torna-se ainda mais evidente quando a alternância de cenas não se dá somente entre a turma do Sítio, mas com todos o núcleo de moradores do Arraial dos Tucanos, vilarejo próximo ao Sítio do Picapau Amarelo composto por uma série de personagens novos.

Outra característica própria da televisão que deve ser levada em conta é a heterogeneidade da temporalidade. Na TV o ritmo narrativo deve ser mais acelerado, não comportando momentos de pausa contemplativa e filosófica presentes no livro. O modo distinto de relação temporal faz com que situações marcantes ocorram no final de cada bloco, criando no espectador a curiosidade para não trocar de canal. Além disso, as histórias dos episódios de 2001 eram contadas em cinco dias, criando não apenas a necessidade de aceleração, mas de exclusão de algumas situações do original. Fenômeno contrário acontecia na versão do Sítio da década de 1970, também produzido pela Rede Globo. Nele, as histórias tinham a duração de um mês, sendo necessária a criação de novas tramas para preencher as narradas nos livros.

A questão do orçamento de produção também apresenta-se de forma bastante relevante ao considerar-se como se dá à transposição da obra para outra mídia. O Sítio do Picapau Amarelo apresenta em sua narrativa incontáveis elementos fantásticos e extraordinários. Na literatura, essas cenas são construídas na mente do leitor, sem a necessidade de descrições



muito precisas. Já o audiovisual exige zelo na construção da cena, pois não possui o texto como mídia de apoio.

Análise: Intertextualidade e antropofagia

Como já foi dito, Lobato trabalha em seu texto com uma série de elementos referenciados que tornam o Sítio do Picapau Amarelo um universo fantástico uno. Elementos da cultura popular, erudita e da cultura de massas eram tomados por empréstimo pelo escritor, que os integrava num cenário e contextos completamente nacionais. No entanto, é importante salientar que o intertexto gerado por essa prática não limita-se a uma obra ou outra. A intertextualidade tem origem no dialogismo que Kristeva (1980) aponta como presença constante que interliga todos os textos já produzidos em uma intrincada rede ou mosaico cultural, invocando e retrabalhando uns aos outros. Genette (1982, p. 7) avança no discurso e chama este processo de transcendência textual, que define, levando em consideração o texto, como “tudo que o coloca em relação, manifesta ou secreta, com outros textos”. Deste modo:

Intertextualidade ou dialogismo é uma referência ou uma incorporação de um elemento discursivo a outro, podendo-se reconhecê-lo quando um autor constrói a sua obra com referências a textos, imagens ou a sons de outras obras e autores e até por si mesmo, como uma forma de reverência, de complemento e de elaboração do nexo e sentido deste texto/imagem (BARROS; FIORIN, 1999). Pag. 120.

Stam (2000, p. 55) propõe que “O artista de uma cultura dominada não pode ignorar a presença estrangeira; é preciso que dialogue com ela, que a engula e a recicle de acordo com objetivos nacionais”. Foi justamente a atitude tomada por Lobato, que em mais uma ação recorrente entre os modernistas, alimentava-se dos produtos culturais e os devolvia totalmente reformulados, como uma nova roupagem e pertencentes à cultura tupiniquim, em um movimento conhecido como Antropofagia.



Em artigo tratando da obra *O Minotauro* (1939), em que os personagens do Sítio partem para resgatar a cozinheira Tia Nastácia, que está nas mãos do monstro da mitologia grega, Ferreira reconhece esse artifício de Lobato como eficiente.

(O livro) Revela-se extremamente rico, ao incorporar, em um movimento antropofágico, elementos do folclore brasileiro, do europeu, e das narrativas mitológicas da Grécia. Esses elementos diferem de outras formas de alusões intertextual, porque, uma vez presentes no texto, remetem o leitor a uma biblioteca vivida. Durante a leitura, o leitor pode descobrir que um texto literário propicia inúmeras interpretações e estabelece diálogos com outros. (FERREIRA, 2008, Pag. 435)

Tendo consciência das atitudes tomadas por Lobato ao importar elementos de outros produtos culturais, cabe agora uma discussão mais esmiuçada sobre algumas das alterações mais marcantes da obra literária para o audiovisual no que diz respeito ao intertexto e referências aos textos-fonte, seguida de uma breve contextualização de cada um destes elementos.

No volume II de *Reinações de Narizinho* encontra-se a história do falso Gato Félix, personagem que dizia-se parente distante do lendário Gato de Botas. Uma vez no Sítio, e ganhando a confiança de todos os “picapaus”, o gato passa a devorar os pintinhos do galinheiro até ser desmascarado pelo Visconde e enxotado do Sítio à vassouradas.

Criado em 1919 e estrelando uma série de filmes mudos, o Gato Félix era um personagem de grande sucesso até a chegada dos desenhos animados sonoros – onde destaca-se a Disney, com seu Mickey Mouse. que tornaram as histórias de Félix desinteressantes e ultrapassadas para o seu público. Era basicamente um gato preto, com rosto branco, que carregava sempre uma bolsa mágica de truques para livrar-se dos problemas que encontrava. Na adaptação audiovisual, em 2001, o Gato Félix desaparece e o felino apresenta-se somente como “Gato Contador de Histórias”, mantendo a história de parentesco com o Gato de Botas.

Outro que visita o Sítio do Picapau Amarelo após ser apropriado por Lobato das telas do cinema mudo é o cowboy Tom Mix, um conhecido ator americano da década de 1920, que

participou de aproximadamente 336 filmes em toda sua carreira. Sua aparição também se dá em *Reinações*, onde o vaqueiro é contatado por Emília para castigar seu marido, o Marquês de Rabicó. O herói aprisiona o leitão, que desesperado escreve uma carta pedindo socorro. Tom Mix não está presente na adaptação mais recente do Sítio.

O supracitado Mickey Mouse também visitou o Sítio do Picapau Amarelo, em uma breve aparição no volume *Histórias Diversas* (1947), onde durante o casamento de Branca de Neve é quase devorado pelo próprio Gato de Botas. Mickey também nunca “apareceu” no audiovisual televisivo do Sítio.

Ainda com relação ao intertexto audiovisual, no livro *Memórias de Emília* (1936) o Marinheiro Popeye desembarca como clandestino de um navio inglês ao lado do vilão Capitão Gancho. Popeye é retratado aqui não como o herói conhecido atualmente, mas como um antagonista bêbado e encenqueiro, que queria raptar o anjo “Flor das Alturas” para vendê-lo para a indústria do cinema de Hollywood.

Popeye é uma criação do cartunista E. C. Segar, que estreou em tirinhas de jornal mas ganhou popularidade com o cinema. Esta visão negativa do marinheiro, fixada por Lobato em seu livro, é condizente com as primeiras aparições de Popeye no cinema, que demonstrava um comportamento bastante politicamente incorreto. Em sua adaptação para TV, Popeye é transformado no marinheiro Popó, que retirava sua força das latas de açaí, diferentemente do primeiro que as retira de latas de espinafre.

Criada exclusivamente para a versão audiovisual, a boneca Patty Pop surgiu na versão de 2005 do Sítio, como uma segunda boneca de Narizinho. Brinquedo moderno, com dispositivo de fala acoplado, causava ciúmes em Emília. Seu nome é uma referência ao de Betty Boop, também personagem do cinema de animação e que estreou nas telas na década de 1930.



Além do Cinema: Dialogismos Culturais em Lobato

Com o apontamento dos dialogismos culturais presentes entre o Sítio do Picapau Amarelo aqui explorados, bem como seu próprio referencial com a época de sua produção, resta abordar a intertextualidade construída pelo autor com outros suportes e produtos culturais. No âmbito da literatura, Lobato trabalha com uma série de personagens pertencentes tanto ao cânone da academia - incluindo criações de Shakespeare, ou o próprio Dom Quixote, de Cervantes – como com a literatura infantil, como Peter Pan e Pinóquio. Esses personagens da literatura erudita dialogavam constantemente com outros que compõe aquela conhecida como “literatura oral”, marcada por histórias transmitidas sem suporte escrito, construídas através da oralidade.

Nesta última vertente estão presentes todos os personagens do fabulário europeu e dos contos de fada registrados por Perrault ou pelos Irmãos Grimm. Desta forma, constantemente são citados personagens como a Branca de Neve, Cinderela e Chapéuzinho Vermelho. Todos os personagens do mundo das fábulas chegam inclusive a morar nas terras do Sítio durante algum tempo, no livro *O Picapau Amarelo*.

Outros elementos integrantes da literatura oral são os mitos e lendas do folclore nacional. Em sua obra literária, Lobato dedica um livro inteiro (*O Saci*, 1921) para abordar o assunto, apresentando criatura por criatura do bestiário tupiniquim em um processo bastante professoral, comentando sobre cada mito de acordo com a região do país onde habita.

Após a transmediação da obra para o audiovisual, percebe-se que pouca ou nenhuma alteração foi sofrida pelos personagens da literatura. Mesmo o atualmente quase esquecido Barão de Münchhausen teve seu papel na adaptação. O próprio desconhecimento do grande público do personagem foi utilizado metalinguisticamente na TV, pois no episódio em questão, ele é enviado para o “Beleléu” – um local onde vão os personagens cujas histórias foram

esquecidas. Para evitar seu desaparecimento, Emília escreve uma nova aventura para o Barão, que é trazido de volta imediatamente.

Em *Quem quiser que conte outra*, de 2007, adaptação do livro *O Picapau Amarelo*, os personagens dos contos de fada também visitam o Sítio. No entanto, o texto televisivo passa a dialogar não somente com o próprio texto-fonte, mas também com as outras adaptações dos contos de fada feitas para o suporte audiovisual. No episódio, todas as personagens usam figurinos bastante semelhantes aos desenhos animados da Disney, para evocar no espectador também esta referência.

Quanto ao folclore, a sua abordagem no correspondente do Sítio do Picapau Amarelo se dá em dois momentos distintos. Em 2001, diversos personagens folclóricos presentes na obra literária são cortados da adaptação de *O Saci*. Presentes na narrativa televisiva ficam somente aqueles de fácil identificação do espectador, como a iara, o curupira e o lobisomem. No entanto, em 2007 acontece o processo inverso e, em uma narrativa muito mais livremente inspirada no texto-fonte, são apresentados uma série de personagens pouco conhecidos do folclore brasileiro.

Da mesma forma como se deu com a história do Barão de Münchhausen, o texto aproveita-se da descrença contemporânea nos monstros folclóricos para problematizar mais uma situação, desta vez em *O Saci Contra-Ataca* (2007). Nela, Tutu Marambá, Capelobo e Romãozinho descobrem que o Boi-da-Cara-Preta está desaparecendo, pois não existem mais criança alguma que acredite ou tenha medo da criatura.

Ultrapassando as ligações com o livro, o Sítio televisivo também criou novas intertextualidades com as novas mídias existentes no mundo moderno. Em *O Anjinho de Asa Quebrada* (2007) surge a figura de Pop Man, um personagem de videogame que ultrapassa a tela do console e ganha vida no mundo real. Mais tarde, seguindo Pop Man, os picapaus acabam



adentrando o mundo dos games, onde precisam enfrentar robôs assassinos e o inimigo final, o Chefe de Fase. A adaptação também abre diálogo com a internet, apresentando o personagem Arlindo Orlando, um radialista que inventa palavras e adjetivos esdrúxulos como o conhecido bordão “estrogonoficamente sensível”. O personagem é uma referência a um radialista de Quixeramobim, que ganhou fama na internet através do vídeo Rei do Elogio, onde utiliza uma série de palavras sem sentido reaproveitadas no audiovisual por Arlindo Orlando.

É interessante notar também outro fenômeno intertextual presente na adaptação televisiva. O texto final não apenas dialoga com o texto-fonte – no caso, a série de livros do Sítio do Picapau Amarelo, mas também com outras produções e com a própria biografia do autor. Esses elementos são demonstrados pela presença, no Sítio de 2007, do personagem Jeca Tatu. O caboclo, criado por Lobato em *Urupês* (1914) era descrito como preguiçoso e doente, nunca querendo trabalhar. Conforme Azevedo *et al.*, (1997), Jeca foi fonte de grande discussão social durante aquele período, sendo citado inclusive por Rui Barbosa em um de seus discursos. No audiovisual, desaparece a crítica social, permanecendo a figura do caipira preguiçoso que tudo faz para fugir do trabalho.

Sobre a biografia do autor, o diálogo que surge vem da presença no *Arraial dos Tucanos* de um casebre pertencente ao Visconde de Tremembé, também durante o Sítio de 2007. Logo nos primeiros capítulos daquele ano, um impostor apropria-se da casa, apresentando-se até o final da temporada como Barão de Tremembé. Na vida real, aquele que verdadeiramente ostentou os títulos de Barão e Visconde de Tremembé foi José Francisco Monteiro, avô de Monteiro Lobato e grande incentivador da verve literária do neto, que permanecia horas admirando a imensa biblioteca do avô.



Considerações Finais

O caldeirão de referências que se tornou o Sítio do Picapau gera um processo de hibridação cultural (CANCLINI, 1997), onde culto, popular – e mesmo massivo – deixam de ser conceitos fixos e distanciados, e passam a abrir brechas para o diálogo entre si. Lobato cria com o Sítio um universo fantástico uno, onde coexistem personagens de cinema, do cânone literário, do folclore, dos desenhos animados e da mitologia. Deste modo, o autor horizontaliza as manifestações e produtos culturais, promovendo todos com equivalência na mente do leitor, sem a construção de uma hierarquia artística.

Com a sua adaptação para o audiovisual, buscou-se repetir o mesmo artifício narrativo de Lobato, na geração de intertextos e diálogos entre diversas obras presentes no repertório do espectador. No entanto, devido a transmediação, muita da intertextualidade do Sítio teve que ser modificada, levando em consideração as características, as possibilidades e as restrições do suporte.

Como foi visto, diversos personagens presentes na obra literária foram excluídos da adaptação. Muitos por conta de direitos autorais - em especial os ligados ao cinema como Popeye, Mickey e Gato Félix; outros devido ao desconhecimento do público geral – como Tom Mix, ou as criaturas do folclore brasileiro na adaptação de 2001. No entanto, do mesmo modo que alguns foram deixados de lado, outros foram criados, gerando novos processos de intertextualidade dentro do Sítio.

Assim como a obra literária coloca-se como uma experiência antropofágica, a adaptação audiovisual também apropria-se dos mesmos recursos, atualizando e reorganizando discursos e extrapolando os limites do livro para buscar suas próprias referências, que vão desde novas tecnologias e internet até a própria vida e obra do autor Monteiro Lobato.

Conclui-se, portanto, que ainda com visíveis perdas narrativas, simplificação ou supressão de cenas e inclusão ou exclusão de elementos do texto-fonte, a adaptação do Sítio para o audiovisual é uma obra única e particular, que possui seus próprios méritos e carrega consigo sua própria aura individual, a qual refere-se Walter Benjamin (1994) e mesmo quando esta manifesta ecos da obra original, ainda demonstra-se uma experiência totalmente nova, capaz de satisfazer tanto a leitores de primeiro quanto de segundo nível.

Bibliografia

- ANDREW, Dudley – Adaptation. *In: Film Adaptation*, James Naremore. 1º ed. New Jersey: Ed. Rutgers Depth of Field, 2000.
- BARROS, Diana Luz Pessoa de; FIORIN, José Luiz. (Org.). **Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade**: em torno de Bakhtin. São Paulo: Edusp, 1999.
- BAZIN, André – Adaptation, or the Cinema as Digest. *In: Film Adaptation*, James Naremore. 1º ed. New Jersey: Ed. Rutgers Depth of Field, 2000.
- Benjamin, Walter. A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica. *In: Magia e Técnica, Arte e Política*. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. Vol. 1. São Paulo, Brasiliense, 1994.
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas** – Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 1997.
- FERREIRA, Eliane Aparecida Galvão Ribeiro. No Centro do Labirinto: O Papel do Leitor na Obra *O Minotauro*. *In: LAJOLO, Marisa; CECCONTINI, João Luis (Orgs). Monteiro Lobato, Livro a Livro: Obra Infantil*. São Paulo: UNESP, 2008.
- GENETTE, Gérard. **Palimpsestes**: La Littérature au Second Degré. Paris: Ed. du Seuil, 1982.
- HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. New York: Routledge, 2006
- KRISTEVA, Julia. **Desire in Language**: A Semiotic Approach to Literature and Art. New York: Columbia, 1980.
- LAJOLO, Marisa. A figura do negro em Monteiro Lobato. Campinas, 1998. **Revista Brasil de Literatura**. Disponível em <http://members.tripod.com/~lfilipe/lobato.htm>. Acesso em 14 de maio de 2010.



Sociedade Brasileira de Estudos
Interdisciplinares da Comunicação

*Iniciacom – Revista Brasileira
de Iniciação Científica em
Comunicação Social*

LOBATO, Monteiro. **A Reforma da Natureza. O Minotauro.** São Paulo: Círculo do Livro, 1884.

_____. **Caçadas de Pedrinho.** 60 ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____. **Histórias Diversas.** São Paulo: Brasiliense, 2004

_____. **Memórias de Emília.** São Paulo: Brasiliense, 2004

_____. **O Picapau Amarelo.** São Paulo: Brasiliense, 1956

_____. **O Minotauro.** 27. ed. São Paulo: Brasiliense, 1997

_____. **O Saci.** 45. ed. São Paulo: Brasiliense, 1995.

_____. **Reinações de Narizinho.** 14. Ed. São Paulo: Brasiliense, 2003.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo *et al* - Transmediação, Plataformas Múltiplas, Colaboratividade e Criatividade na Ficção Televisiva Brasileira. In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. (Org.). **Ficção Televisiva no Brasil: Temas e Perspectivas.** 1 ed. São Paulo: Globo Universidade, 2009, v. , p. 395-432.

NAGAMINI, Eliana. **Literatura, Televisão, Escola.** Estratégias para leitura de adaptações. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

SANDERS, Julie. **Adaptation and Appropriation.** London: Routledge, 2008.

SILVA, Márcia Cabral. Dom Quixote das Crianças: Sobre Mediação e Aspectos Histórico-Culturais da Leitura. In: **Miscelânea – Revista de Pós-Graduação em Letras.** Vol 6. Junho/Novembro 2009. Disponível em <http://www.assis.unesp.br/posgraduacao/letras/mis/pdf/v6/marcia.pdf>. Acesso em: 14 de maio de 2010.

STAM, Robert. **Bakhtin: Da Teoria Literária à Cultura de Massa.** São Paulo: Ática, 2000.

XAVIER, Ismail. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema. In: PELLEGRINI, Tânia et al (org). **Literatura, Cinema, Televisão.** 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2003.

Videografia

O SACI. Direção Geral de Márcio Trigo, roteiro de Cláudio Lobato *et al*. Rio de Janeiro: Editora Globo, 2001. DVD/ NTSC, 109 min. color.