

EMÍLIA-HERMES E A FICÇÃO DE ENTRETENIMENTO

Melise Santiago Nascimento (UERJ)¹

RESUMO: A ficção infanto-juvenil de Monteiro Lobato é um fenômeno inigualável na literatura nacional, tanto pela sua qualidade quanto pela sua popularidade. Diante disso, fica evidente que a obra tem uma grande seara a desbravar-se, o que neste trabalho será feito por meio de uma pequena contribuição, ao analisar a obra *Memórias de Emília*, sob as perspectivas do entretenimento e do trickster. Nas páginas seguintes, será observado como Lobato contribui com o universo infantil, como o trickster-Emília dá o tom à narrativa e como a literatura de entretenimento tem sua riqueza.

PALAVRAS-CHAVE: ficção, trickster, entretenimento, Emília, Monteiro Lobato.

EMÍLIA-HERMES AND ENTERTAINMENT FICTION

ABSTRACT: Monteiro Lobato's children's fiction is an unparalleled phenomenon in national literature, both for its quality and popularity. Therefore, it is evident that his work has a large field to be explored, which, in this short study, will be done through an analysis of the book *Memórias de Emília*, as seen from the perspectives of the entertainment literature and the trickster archetype. In the following pages, it will be observed how Lobato contributes to the children's universe, how the trickster-Emília sets the tone for the narrative and how entertainment literature is very rich by itself.

KEYWORDS: fiction, trickster, entertainment, Emília, Monteiro Lobato

1. Introdução

“Hoje, acho tão natural que um burro fale, como acho natural que uma laranjeira produza laranjas”, diz Dona Benta nas *Memórias da Emília* (LOBATO, 2009:12). De fato, poucas frases resumiriam de modo tão certo as narrativas infanto-juvenis de

¹ Possui graduação em Letras pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2011), com ênfase em língua e literatura latina e portuguesa/brasileira. É especialista em língua latina (UERJ) e mestre em Teoria da Literatura e Literatura Comparada (UERJ), com a dissertação "Expressões da hybris e do cuidado de si em 'São Bernardo', de Graciliano Ramos". Atua como professora de Língua Portuguesa, Literatura e Redação no Ensino Médio e em cursos preparatórios. Possui experiência em revisão literária e atua como professora e idealizadora em cursos pré-vestibulares comunitários.

CV: <http://lattes.cnpq.br/8415174115286261>

Monteiro Lobato, em que o maravilhoso fantástico, comum frequentador da mente infantil, tão bem se acomoda ao enredo (LAJOLO, MARANHÃO e ROCHA, 1981:103). Tal entrecruzamento de realidade e imaginação, ou melhor, de elementos imaginativos que ganham realidade – tais quais uma espiga de milho inteligente ou um porco falante – é fundamental na construção do caráter pedagógico da obra infanto-juvenil lobatiana, principalmente quando esta propõe uma atitude inimaginável para as crianças de então: questionar os adultos (CAMARGOS e SACCHETTA, 2009:8).

As peculiaridades dessa parte da obra de Lobato ganharam o imaginário de uma porção expressiva da população brasileira, o que torna relevante que se questione quais seriam os fatores contribuintes para tamanha popularização. Assim, as 23 narrativas que circundam o universo do Sítio do Picapau Amarelo podem ser analisadas à luz das considerações de José Paulo Paes em *Por uma literatura brasileira de entretenimento* (1990), no sentido de que o autor busca a construção da ideia do que seria essa literatura e quais elementos a constituiriam.

Para este breve estudo, foi selecionado o livro *Memórias da Emília* (LOBATO, 2009) pelas seguintes razões:

- a. A obra centra-se justamente nas peripécias da personagem mais popular do universo infantil lobatiano e
- b. Há, na obra, uma compilação de outras narrativas que fazem parte do mundo do Sítio do Picapau Amarelo, além de ser ela mesma construída nos moldes que permitiriam julgá-la como literatura de entretenimento – pelos parâmetros elencados por Paes (idem).

Dessa forma, *Memórias da Emília* será aqui tratado como uma obra que não se afasta do paradigma do corpo infanto-juvenil das narrativas de Monteiro Lobato, sendo tomada, portanto, como um exemplo delas. Assim, serão tratados, a seguir e brevemente, dois temas: a obra citada como entretenimento e Emília como Hermes, o *trickster* original, uma vez que julgamos esse arquétipo como fundamental para o desenrolar do enredo.

O que se perceberá, ao final desta breve leitura, é que a chamada literatura de entretenimento tem um valor próprio e que, no caso das aventuras do Sítio do Picapau Amarelo, aqui, notadamente, as *Memórias da Emília*, servem não só como uma entrada para o mundo da leitura e da erudição, mas também têm seus enredos marcados e desenvolvidos pela astúcia de Emília, aqui lida e compreendida como um *trickster*.

2. A ficção infanto-juvenil e o conceito de entretenimento

Embora didaticamente úteis, os pensamentos dicotômicos devem ser vistos com cautela. Paes (1990:28), por exemplo, chega a elencar níveis dentro do que pode ser considerado literatura de entretenimento, e as possibilidades da criação humana não podem ser vistas de modo simplista. Preocupado com a definição do que seja entretenimento, o autor (idem) evoca Eco (*in* PAES, 1990:25), que faz a oposição entre a cultura de proposta e a cultura de massa: enquanto a primeira se aproxima à cultura erudita, a segunda, justamente pela sua característica popularidade, é que interessa a este estudo. Dentro dessa ideia de cultura, insere-se, também, a literatura.

Em adição ao que foi apresentado, é interessante trazer à baila as palavras de Anatol Rosenfeld (1968:11), que afirma que associar literatura simplesmente às belas letras ou beletrística é um equívoco, uma vez que essa se trata apenas de uma parte da literatura. Ele segue:

“Na acepção lata, literatura é tudo que aparece fixado por meio das letras – obras científicas, reportagens, notícias, textos de propaganda, livros didáticos, receitas de cozinha etc. Dentro deste [sic] vasto campo das letras, as belas letras representam um setor restrito” (idem)

As considerações de Rosenfeld mostram que a ideia de literatura não pode estar circunscrita à erudição, e que, assim, compreende-se que não se deve pensar no entretenimento como algo fora da literatura ou como algo necessariamente menor dentro dela. Adiante, analisaremos o caso da literatura infanto-juvenil.

A literatura infanto-juvenil é, por excelência, literatura de entretenimento (PAES, 1990:28), e *Memórias da Emília* não foge à regra. Consoante Paes (idem:26), o entretenimento busca facilitar a vida do leitor, aproximar a narrativa ao gosto popular. Assim, há uma consonância entre a invenção e o cotidiano reconhecível, justamente o que ocorre no universo do Sítio do Picapau Amarelo, ao se apresentar o ideal de uma infância idílica: “Estou achando tudo por aqui muito poético” (LOBATO, 2009:41), diz o almirante inglês ao conhecer o sítio, externando a impressão de todos que por ali passam.

Para além do reconhecimento, Paes (1990) ainda nota que a literatura de entretenimento não se preocupa com a originalidade. Aqui, cabe ressaltar que a inserção

de elementos intertextuais, o que ocorre não apenas no livro que ora estudamos, mas também em todo o corpo de histórias do Sítio, não é uma busca de originalidade no sentido de se propor uma inovação literária. Além disso, autores anteriores a Lobato, tais quais os românticos, promoveram-na, e Lobato não busca a criação ou proposta de um novo estilo, sendo, em verdade, criativo e imaginativo dentro de um gênero já consagrado. Aliás, o próprio Paes (idem:35) insere Lobato no gênero infanto-juvenil e assevera que há, nele, um nível de excelência inigualável nesse tipo de produção brasileira.

Percebe-se, a propósito, que a própria intertextualidade reforça, em Lobato, um outro critério da literatura de entretenimento: o do baixo esforço. *Memórias da Emília* traz não só personagens e histórias da literatura infanto-juvenil universal – Peter Pan, Popeye e Alice, por exemplo – mas também, a todo momento, faz breves remissões de acontecimentos passados – em outros livros ou na própria narrativa - a fim de relembrar o leitor, como se vê respectivamente:

“As crianças que leram *Reinações de Narizinho* com certeza também leram *Viagem ao céu*, onde veem contadas as aventuras dos netos de Dona Benta, Emília e também as minhas no país dos astros” (LOBATO, 2009:18)

E

“Na pressa da arrumação os meninos esqueceram-se de tirar da minha cabeça a célebre cartolinha, de modo que lá estava o anjo de cartola branca na cabeça, porque também fora polvilhada de farinha de trigo” (idem:31)²

Até mesmo em situações já bastante conhecidas, como a força de Popeye vir do espinafre, há um repetido esforço por parte do narrador para apresentar a ideia (LOBATO, 1990), resultando num baixo uso da memória por parte do leitor. É dado (PAES, 1990:26) que a literatura de entretenimento visa ao consumo, logo fica evidente que agradar a maior parte do público médio é uma de suas primeiras necessidades.

Entretanto, mais do que uma simples busca por consumo, Lobato tinha uma grande preocupação com a popularização, por ele vista como deselitização (LAJOLO, MARANHÃO e ROCHA, 1981:103). Em cartas para Godofredo Rangel (idem), o autor deixa claro que qualquer academicismo é rechaçado em seus textos literários. O que se pode observar é que Lobato não só produz entretenimento, mas também o busca, já que

² Nesse trecho, Visconde de Sabugosa disfarçava-se de anjo. Por tal motivo, polvilharam-lhe farinha, o que foi reafirmado por várias vezes ao longo da narrativa.

é através dele que se chega à popularização. Nesse sentido, é relevante lembrar que o entretenimento é uma das formas de prazer da leitura (PAES, 1990), e o prazer desinteressado é, por si, um motivo de gosto e popularização, tal qual já pontuara Rubem Alves (2004).

O que apresentamos até agora foram aspectos de enredo e sua relação com a literatura de entretenimento. Passemos, então, a um outro aspecto de fundamental relevância para que as obras infanto-juvenis lobatianas tenha se popularizado: Emília.

A própria boneca de pano, em suas memórias, reflete sobre o próprio modo de contar: “quem escreve memórias arruma as coisas do jeito que o leitor fique fazendo uma alta ideia do escrevedor” (LOBATO, 2009:12) e, em seguida: “Logo, tem que mentir com muita manha” (idem). É precisamente este também o tipo de poder dado ao autor, porém capaz de direcionar o leitor para ter qualquer tipo de impressão dos personagens, não apenas para que lhes tenham alta ideia. Ao chamar a atenção para esse poder na escritura de suas memórias, Emília também evidencia seu traço arquetípico: o *trickster*, sabidamente inspirado no Hermes clássico.

3. Hermes: o primeiro *trickster*

Na *Teogonia* (HESÍODO, 2014:64), Hesíodo insere o deus Hermes no capítulo *Outros filhos de Zeus*. A palavra *outros* pode denotar uma ideia de falta de importância, contudo, entre eles, o autor cita apenas o nome daquele, além dos grandiosos Dioniso e Hércules, chamando-lhe *ilustre e mensageiro dos deuses imortais*. Hermes é neto de Atlas, por parte materna (idem), e um dos filhos mais famosos de Zeus.

Hermes simboliza-se pelo caduceu. Tal imagem é importante para que se compreenda a característica dúbia do deus: o caduceu, que consiste numa espécie de vareta na qual se enrolam, em sentidos invertidos, duas serpentes. O *Dicionário de símbolos* (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2015: 160) esclarece que as serpentes simbolizam dualidades, tais quais o dia e a noite ou o bem e o mal. Sendo exatamente o limite, a fronteira que separa os opostos – as serpentes -, o caduceu é aquele que toca dois mundos, duas polaridades (idem). Eis precisamente a característica de Hermes: aquele que caminha entre dois mundos, que ultrapassa os limites. Ao exercer esse papel, o símbolo também representa o “equilíbrio das tendências contrárias em torno do eixo do mundo” (ibidem).

Por meio de seu símbolo, percebe-se que Hermes concentra em si a própria ambiguidade, a dubiedade de quem caminha entre os opostos bem e mal³. Eis o mensageiro dos deuses, aquele que, consoante o mito, deu ao homem a lira, o fogo⁴ e o alfabeto, além de ser o deus patrono dos ladrões, dos diplomatas, dos pastores, do comércio, entre outros (BRANDÃO, 1987 vol.2).

Numa primeira análise, pode ser difícil relacionar pontas aparentemente opostas, como o ladrão e o diplomata, entretanto o elemento que as une e pelo qual Hermes tão bem transita reside na inteligência, na sua capacidade linguística: ainda em fraldas, diz o mito, com sua sagacidade, o deus roubou o rebanho de Apolo, o que denota sua precocidade e capacidade de surpreender (ibidem:87 e 191). Comenta Brandão (idem:193):

Hermes, por ter furtado o rebanho de Apolo, se tornou o símbolo de tudo quanto implica em astúcia, ardil e trapaça: é um verdadeiro *trickster*, um trapaceiro, um velhaco”

Aqui, é relevante notar que Hermes também guarda as estradas, por ter incrível velocidade, e sua imagem era, com constância, posta em encruzilhadas (idem:191). Além destes significados literais - a velocidade e o entrecruzamento - de tais imagens, é possível extrair-lhes outros metafóricos: a rapidez de Hermes não está apenas nos pés, mas também em seus ardis da inteligência, e seu lugar não está apenas nas encruzilhadas físicas, mas também naquelas que levam a diferentes mundos – e comportamento ambíguo e dissimulado, possibilitado pelo uso habilidoso da linguagem.

No verbete “hermetismo”, do *Dicionário básico de filosofia* (JAPIASSÚ, MARCONDES, 5ªed.), verifica-se que tal palavra, derivada do nome de Hermes - que, entre outras qualidades, possuía a do “pensamento sutil”- refere-se ao chamado pensamento hermético, elencando, para este, dois possíveis significados:

1. O que se refere aos chamados *livros herméticos*, que apresentam algo como que uma iniciação a um tipo de alquimia espiritual, em que o micro e o macrocosmo possuem certas correspondências;
2. O que tem difícil compreensão, que é fechado, selado, que precisa de interpretação (ibidem)

³ Hermes é um deus amplamente estudado em diferentes campos das ciências humanas. Brandão (1987:14, vol.2) cita os principais autores que se debruçaram sobre o mito.

⁴ Não confundir com o fogo de Prometeu. Cf. *Dicionário de Símbolos*, Jean Chevalier e Alain Gheerbrant.

A partir dessas duas definições, reafirmamos que a ideia de Hermes mostra-se como uma espécie de via entre o conhecido e o desconhecido, aquele que transita entre mundos, o que se confirma pelo próprio mito, como citamos, já que Hermes é o mensageiro dos deuses (BRANDÃO, 1987:73, vol.1). Neste ponto, cabe relacionar o deus com a literatura.

Como citamos anteriormente, não podemos nos esquecer de que foi Hermes quem nos presenteou com o alfabeto. Por si, tal gesto mostra a relação do deus com a linguagem, com a capacidade expressiva do homem, logo, com a literatura, esta que, consoante Jacques Maritain (*in* ALDRICH, 1976:121) é, potencialmente, a maior de todas as artes, uma vez que seu material é a linguagem, e sua forma está mais próxima de ser a *nossa forma de vida*.

Diante dessa breve exposição sobre Hermes como o fundador do arquétipo do *trickster* e de sua relação com a linguagem e com a literatura, passemos à observação da presença do *trickster-hermes* na literatura infanto-juvenil brasileira. Neste caso, de acordo como o que já anunciamos, analisaremos o caso de Emília em *Memórias da Emília*, de Monteiro Lobato.

Emília-Hermes

Ainda na introdução deste estudo, sinalizamos que Monteiro Lobato trazia uma inovação para a mentalidade de sua época, o início do século XX: a possibilidade de a criança questionar os adultos. Emília, com a ajuda dos demais personagens, não só o faz, mas também utiliza ardis por eles legitimados e aceitos, tais quais o plano contra Popeye, plenamente aprovado por Dona Benta (LOBATO, 2009:52):

“- Minha senhora - disse o pobre Almirante -, acho bom telegrafarmos ao governo brasileiro pedindo a remessa imediata de tropas. Só com um batalhão bem servido de metralhadoras poderemos dar cabo desse monstro.

Dona Benta ria-se.

- Não é preciso tanta coisa, almirante! Vossa Honra não conhece o engenho de meus netos. Não há o que eles não consigam” (LOBATO, 2009:60)

Detenhamo-nos, por algumas linhas, na palavra *engenho*. O *Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa* (1986, 2ªed.) define-a como *faculdade inventiva, talento,*

habilidade, destreza, sutileza, argúcia, pessoa engenhosa, que tem talento e saber. O dicionário ainda aponta (idem) o termo latino *ingeniu* como a sua palavra original, sobre a qual lê-se, no *Dicionário Latino-Português de F.R. dos Santos Saraiva* (2000, 11ªed.), tratar-se de uma qualidade ou natureza – ao referir-se a uma coisa – ou caráter – ao referir-se a uma pessoa. Além disso, Saraiva (idem) enfileira os significados *inteligência, entendimento, sagacidade, esperteza, manha, ardileza, astúcia, imaginação, gênio*, entre outros. Ora, o que se observam aqui são justamente as características descritas do *trickster*. A própria fala de Dona Benta aponta para características fundamentais do arquétipo do *trickster* em seus netos, dentre os quais mais nos interessa a boneca Emília.

Antes de avançarmos no estudo da boneca, entretanto, é válido nos referirmos a um trecho de Brandão (1987:192 vol.2), em que o estudioso fala do não comprometimento de Hermes com contar toda a verdade, embora concordasse em não mentir. Mais uma vez, vê-se reforçada a posição fronteira do deus e a sua tremenda habilidade linguística. Tais características também são observadas em Emília, aqui mostradas na obra *Memórias da Emília* (LOBATO, 2009). A boneca vê-se tão confiante no poder de suas palavras que crê ser capaz de enganar até mesmo a morte:

“- O escrevedor de memórias vai escrevendo, até sentir que o dia da morte vem vindo. Então para; deixa o finalzinho sem acabar. Morre sossegado.

- E as suas memórias vão ser assim?

- Não, porque não pretendo morrer. Finjo que morro, só. As últimas palavras têm de ser estas: ‘e então morri...’, com reticências. Mas é peta.” (ibidem:12)

Mais adiante, no mesmo diálogo, Dona Benta diz a Emília que nada é mais difícil que a verdade, com o que a boneca afirma concordar, mas adiciona que, ao enunciador é dado o poder de manipulação: “é nas memórias que os homens mentem mais” (idem) e “Quem escreve memórias arruma as coisas de um jeito que o leitor fique fazendo uma alta ideia do escrevedor” (idem) e emenda “logo, tem de mentir com muita manha” (idem).

O que se percebe é que, mesmo sem o domínio formal daquilo que diz, Emília elabora a linguagem labirinticamente, ao que Dona Benta observa que a boneca fala de verdade e mentira como se soubesse defini-las. E Emília responde: “Verdade é uma espécie de mentira bem pregada, das que ninguém desconfia. Só isso” (LOBATO,

2009:13). Mais uma vez, a posição fronteiriça: Emília preocupa-se mais com a forma do que com o conteúdo do que é dito, não se apega a uma posição, mas ao modo como pode expressá-la e qual o proveito que pode tirar disso.

Assim, os acontecimentos de cada capítulo esteiam-se no desenrolar das armações de Emília, desde a busca por enganar as crianças inglesas, vestindo o Visconde de Sabugosa como anjo, passando pelo plano para enganar Popeye, substituindo seu espinafre por couve, até as peripécias hollywoodianas ao fim do livro. Nesse sentido, cabe salientar a virada narrativa ante os acontecimentos que levam a obra a seu desfecho.

No primeiro capítulo do livro que ora estudamos, “Emília resolve escrever suas memórias. As dificuldades do começo” o leitor vê a boneca de pano transmitir ao Visconde de Sabugosa a tarefa de escrever: “como não gostasse de escrever com sua mãozinha, queria escrever com a mão do Visconde” (ibidem:13). O sabugo atende à boneca na maior parte do livro, mas, no capítulo “O Visconde desabafa. Seu retrato de Emília. A boneca pensa em Hollywood”, o narrador⁵ enfim revela que Visconde está cansado das exigências de Emília e passa a inserir trechos contra a boneca – contrariando a intenção desta de fazer com que o leitor lhe tivesse boa impressão. São elencadas características e ações cruéis da boneca, que se finalizam com a fala

“Emília é uma criaturinha incompreensível. Faz coisas de louca e também faz coisas que até espantam a gente, de tão sensatas. Diz asneiras enormes, e também coisas tão sábias que Dona Benta fica a pensar. Tem saídas para tudo. Não se aperta, não se atrapalha. E em matéria de esperteza não existe outra no mundo. Parece que adivinha, ou vê através dos corpos” (LOBATO, 2009:75)

Parece que Visconde estava certo ao imprimir a Emília a pecha de uma boa leitora. A personagem logo percebe os planos reveladores de Visconde e toma a pena para si. Toda aquela ideia de controle que a boneca tinha no início da obra é destruída, percebendo que, como portadora de certas habilidades linguísticas, é ela quem deve entrar em ação.

Na obra infanto-juvenil de Lobato, é notável que as peripécias de Emília nascem da astúcia, da linguagem, da inteligência. Nesse sentido, em seu texto *Dialética da Malandragem* (1993), Antonio Candido, ao discutir a definição do pícaro, aponta que

⁵ O estudo do narrador de Memórias da Emília parece-nos muito promissor. Há um interessante esquema em que diferentes narradores se sobrepõem ao decorrer da obra.

um dos principais componentes da construção do *trickster* é a esperteza, característica pela qual a boneca de pano é mais conhecida. Sendo a língua a expressão dessa esperteza, Emília toma consciência e diz:

“Eu penso que todas as calamidades do mundo vêm da língua. Se os homens não falassem, tudo correria muito bem, como entre os animais que não falam” (LOBATO, 2009:20)

A passagem denota que a personagem compreende bem que a fala é capaz de promover um falseamento daquilo que é fato, que é natural. Essa consciência permite que nos retornemos a *Candido* (1993:27), quando este delinea, ainda que brevemente as duas faces do *Trickster*: “a tolice, que afinal se revela salvadora, e a esperteza, que muitas vezes redundando em desastre, ao menos provisório”.

Considerando que astúcia e tolice são capazes de salvar ou promover desastres e que, em *Memórias da Emília*, tais características pertencem à boneca de pano, não é forçoso dizer que o enredo se desenvolve justamente em função do arquétipo do *trickster*, pertencente ao personagem. A esse respeito, diz Visconde: “aqui no sítio quem manda é ela [Emília]. Por mais que os meninos façam, no fim quem consegue o que quer é Emília com seus famosos jeitinhos” (LOBATO, 2009:75)

Diante disso, nota-se que é ele, o personagem, que, através de planos e astúcia, cria situações capazes de levar a narrativa adiante e geram o envolvimento necessário para prender o leitor ao texto: aqui se atende, entre outras, a necessidade do envolvimento – um dos pilares da literatura de entretenimento. A esse respeito, convém evocar Paes (1990:28), que nos assegura que a literatura média de entretenimento é capaz de provocar gosto pela leitura e fazer com que o leitor ascenda à literatura de proposta. Mais adiante, Paes (idem:31) cita o espaçamento entre os capítulos do romance folhetinesco como promovedor da curiosidade, portanto do desejo de retomar a leitura. Fazendo um paralelo com as considerações supracitadas de *Candido* (1993), o leitor fica curioso sobre o resultado das armações do *trickster*, analogamente ao leitor do romance romântico.

Para além do impulso para o gosto pela literatura, as narrativas infanto-juvenis lobatianas apresentam uma série de personagens e elementos da cultura universal, ampliando a visão de mundo do leitor. Em *Memórias da Emília* (LOBATO, 2009), o Sítio é invadido por crianças inglesas, entre elas personagens da literatura, como Peter Pan e Alice.

Dentro da narrativa criada por Lobato, tais personagens mantêm suas características originais, como se as histórias do sítio fossem uma espécie de extensão de suas aventuras. Peter Pan, por exemplo, tem de enfrentar seu aqui-inimigo, o Capitão Gancho, dentro do sítio (idem) e Popeye ainda tem sua força conferida por uma lata de espinafre (idem).

Numa seara mais erudita, Lobato cita, pelas falas do Almirante, as Meditações de Marco Aurélio (idem:42), mais adiante salientando o gosto de Emília por Dom Quixote (idem:79), logo salta para a cultura popular ao explicar o que são o cinema e Hollywood, onde as personagens se aventuram ao lado de Shirley Temple (idem). Na referida obra, ainda se veem figuras como a de Tim-Tim e apresentam-se conceitos como as Leis de Newton.

Conclusão

Ao longo destas breves linhas, buscamos mostrar quais elementos, na literatura infanto-juvenil de Monteiro Lobato, aqui representada *por Memórias de Emília*, permitem que a reconheçamos como uma peça de entretenimento, e como as narrativas do sítio caminham na toada das ações de Emília-*Trickster*.

Paes (1990:35) chega a afirmar que essa parte da obra lobatiana foi uma das poucas que não sucumbiram à onda dos best-seller traduzidos, justamente – e também – em função do seu grau de excelência. Disso, pode-se concluir que o que se chama de entretenimento não deve adquirir um tom pejorativo, pois é possível haver um entretenimento de qualidade.

Lobato prova que a literatura pode ser popularizada por meio de personagens bem construídos que fazem com que a trama prossiga – e com uma compleição tal, aqui citamos o *trickster*, que se mostra tão complexa a ponto de retomar arquétipos clássicos. Para além disso, com sua narrativa, Lobato traz e apresenta ao público figuras da literatura universal, criando o gosto necessário para que se chegue à literatura de proposta. Portanto, o que se percebe é que Emília é envolvente não só nas suas histórias, mas na sua capacidade de abrir as portas ao mundo da literatura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALDRICH, Virgil C. *Filosofia da Arte Tr. de Alvaro Cabral*. Zahar Editores, 1976.

ALVES, Rubem. *O prazer da leitura in Gaiolas ou Asas – A arte do voo ou a busca da alegria de aprender*. Porto: Edições Asa, 2004

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega vol.1*. Petrópolis: Vozes, 1987.

_____, Junito de Souza. *Mitologia Grega vol. 2*. Petrópolis: Vozes, 1987.

CANDIDO, Antonio. *Dialética da Malandragem in O discurso e a cidade*. São Paulo: Duas Cidades, 1993

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio: 2015

JAPIASSÚ, Hilton; MARCONDES, Danilo. *Dicionário básico de filosofia*. Rio de Janeiro: Zahar, 5ªed.

LAJOLO, Marisa; MARANHÃO, Ricardo; ROCHA, Ruth. *Monteiro Lobato: literatura comentada*. São Paulo: Abril Educação, 1991

LOBATO, Monteiro. *Memórias da Emília*. São Paulo: Editora Globo: 2009

PAES, José Paulo. *Por uma literatura brasileira de entretenimento (ou O mordomo não é o único culpado) in A Aventura Literária*. São Paulo: Cia, 1990

ROSENFELD, Anatol. *Literatura e Personagem in A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1968.